

ANO III - N°8  
JAN/FEV/MAR - 2022  
ISSN: 2675-7567



COMO

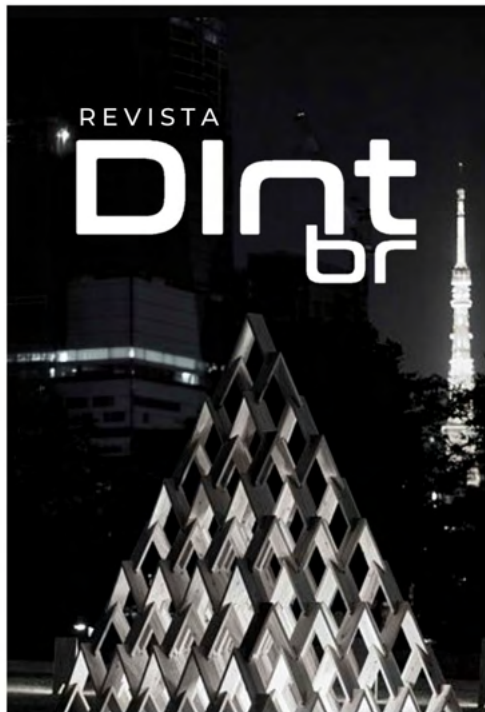


PODEMOS



REVISTA

Dint  
of



AJUDAR?



# O Design de Interiores acessível para todos os públicos.





## EDITOR-CHEFE

Paulo Oliveira  
editoria@revistadintbr.com.br

## CIRCULAÇÃO E MARKETING

marketing@revistadintbr.com.br

## DIAGRAMAÇÃO

Susana Furlanetto  
idinteriores@yahoo.com.br  
Paulo Oliveira  
paulooliveira@revistadintbr.com.br

## 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

## PARTICIPAM NESTA EDIÇÃO:

Abraão Carlos, Ana Carolina Mendonça, Ana Célia Carneiro, Ana Eliza Roder França, Andrea Kasper, Bete Branco, Claudia Ferrari, Jonathan Schmidt, Neandro Nascimento, Nadja Mourão, Nádia Mattos, Márcia Nasrallah, Paulo Oliveira, Susana Furlanetto, Rodrigo Assis, Thiego Brandão, Rosangela Bimonti.

## CONSELHO EDITORIAL:

Prof.a. Ms.a. Ana Célia Carneiro Oliveira  
Prof.a. Dra. Andrea de Aguiar Kasper  
Prof. Dr. Bianco Zalmora Garcia  
Prof.a. Ms.a. Bruna Villas-Bôas Dória Lins  
Prof. Ms. Carlos Magno Pereira  
Prof. Dr. Josivan Pereira da Silva  
Prof. Esp. Neandro Vasconcelos do Nascimento

Prof.a. Dra. Nadja Maria Mourão, phd  
Prof.a. Dra. Nora Guimarães Geoffroy  
Prof.a. Dra. Samantha Cidaley de Oliveira  
Moreira  
Prof.a. Ms.a. Thabata Regina de Souza Brito  
Prof. Ms. Thiego Barros de Almeida Brandão

## CONSELHO DELIBERATIVO:

Abraão Carlos Lopes  
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

## ADMINISTRAÇÃO

contato@revistadintbr.com.br

## 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

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.





<b>1. Editorial</b> .....	<b>8</b>
Como podemos ajudar?	
	Paulo Oliveira
<b>2. Causos</b> .....	<b>11</b>
Cenografia, em interiores residenciais, tem limites! Design de interiores é um “causo” sério.	
	Neandro Nascimento
<b>3. Parlatório</b> .....	<b>23</b>
Tendências e a singularidade do usuário.	
	Eduarda Soares
<b>4. Cores</b> .....	<b>25</b>
O domínio das cores ajuda o profissional e o cliente.	
	Bete Branco
<b>5. Design Social</b> .....	<b>31</b>
Paisagem urbana e a comunidade: Perspectivas para o design social.	
	Nadja Mourão
<b>6. Design para a felicidade</b> .....	<b>39</b>
Designer sensível ao bem-estar humano.	
	Ana Célia Carneiro
<b>7. Jurídico</b> .....	<b>47</b>
Responsabilidade civil decorrente do Exercício profissional.	
	Jonathan Schmidt
<b>8. Ergonomia</b> .....	<b>55</b>
Reflexão sobre a ética e a contribuição do designer de interiores para uma sociedade mais inclusiva.	
	Andrea Kasper
<b>9. Home Staging</b> .....	<b>67</b>
Precisa de um help?	
	Ana Carolina Mendonça
<b>10. Projetos para Pets</b> .....	<b>75</b>
Design de Interiores para pets.	
	Susana Furlanetto

<b>11. Projetos para Saúde</b> .....	<b>82</b>
Prazer, sou designer! Como posso melhorar sua vida?	
	Thiago Brandão
<b>12. Projetos de Iluminação</b> .....	<b>90</b>
A iluminação como criação e construção.	
	Rodrigo Assis
<b>13. Projetos de Jardinismo</b> .....	<b>96</b>
Com o que você trabalha?	
	Marcia Nassrallah
<b>14. Design Efêmero</b> .....	<b>104</b>
Design efêmero: o Design além do palpável.	
	Abraão Carlos
<b>15. Projetos para Educação</b> .....	<b>112</b>
Projetos educacionais: O designer de interiores no ambiente acadêmico.	
	Nadia Matos
<b>16. Materiais, Acabamentos e Equipamentos</b> .....	<b>118</b>
	Rosangela Bimonti
<b>17. Nossa História</b> .....	<b>134</b>
Como o design de interiores pode ajudar a contar ou resgatar histórias?	
	Paulo Oliveira
<b>18. Painel ABD</b> .....	<b>146</b>
Prêmio Láurea Máxima 2021.	
	Associação Brasileira de Designers de Interiores
<b>19. Bibliografia Indicada</b> .....	<b>156</b>
	Revista DIntBR
<b>20. Especial</b> .....	<b>162</b>
Projeto “Da Porta para dentro”.	
	Claudia Ferrari, Ana Eliza Roder França e Paulo Oliveira

CONHEÇA O NOSSO GUIA INFORMATIVO SOBRE

# DESIGN DE *Interiores*

Dint  
br

Você sabe  
o que é  
Design  
de Interiores?

Um guia para quem quer conhecer a profissão ou  
pensa em contratar um Designer de Interiores.



DISPONÍVEL EM:

[WWW.REVISTADINTBR.COM.BR](http://WWW.REVISTADINTBR.COM.BR)



## Como podemos ajudar?

Essa simples pergunta, bastante comum nas empresas de serviços, nos abre um leque imenso de formas para respondê-la, que vão desde respostas simples até aquelas mais complexas. Tudo vai depender das aspirações e necessidades de nossos clientes.

As perguntas mais recorrentes sobre a nossa profissão estão relacionadas, diretamente, ao desconhecimento que as pessoas, o mercado, a sociedade e a administração pública têm sobre **O QUE É** a profissão e **O QUE** o designer de interiores **FAZ** – ou pode fazer. De uma forma geral, eles têm os seguintes entendimentos errados:

- Design de Interiores é luxo, apenas;
- Não posso pagar por um projeto de Design de Interiores;
- Design de Interiores é o mesmo que Decoração;
- Para que vou contratar um designer de interiores se tenho outro profissional que faz tudo?
- O designer de interiores não tem responsabilidade sobre seus projetos;
- Os designers de interiores não respeitam os meus gostos;
- Design de Interiores é supérfluo;
- Esses profissionais só vão fazer eu gastar mais;
- E muitos outros mitos e visões equivocadas sobre a profissão e seus profissionais.

O desconhecimento da sociedade sobre a nossa profissão abre a possibilidade de que pessoas não qualificadas para exercê-la adentrem no mercado, errem ou cometam abusos nos projetos e acabem deixando uma pecha negativa sobre todos nós que somos devidamente graduados.

Esse problema tem a ver, diretamente, com os vetos presidenciais à Lei 13.369/2016, que regulamentou a nossa profissão. Especificamente, ao eliminar a exigência da formação acadêmica para exercício profissional, numa clara demonstração de desconhecimento sobre O QUE É a profissão expressa em sua justificativa, o ex-presidente Michel Temer deixou a profissão aberta para qualquer um, até mesmo aproveitadores e charlatões. E,

infelizmente, vemos perfis nas redes sociais fazendo sucesso utilizando-se de clichês que não cabem no DESIGN de Interiores, enganando o mercado e prejudicando a nossa profissão. Vemos, também, profissionais de outras áreas atuando e apoderando-se do título profissional que não tiveram em suas formações acadêmicas. Da mesma forma, enganando o mercado e apresentando um “dizáine de interiores” absurdamente distorcido, raso e engessado – o que deixa claro que não se trata de DESIGN de Interiores.

Além disso, há a questão de sermos prestadores de serviços – que muitos não gostam dessa posição. Mas o nosso trabalho é, queiram ou não, um tipo de prestação de serviços ao oferecermos o método do Design para coletar dados, analisá-los, compreendê-los, identificar os problemas e buscar as melhores soluções aos mesmos nos projetos.

A definição desse tema para essa edição busca direcionar cada colunista a abordar e/ou apresentar, dentro do escopo de sua coluna, como o Design de Interiores pode contribuir para a elaboração de projetos que atendam às necessidades dos clientes, que pode ir de um simples rearranjo e organização espacial, à decoração e chegando até a um projeto de alta complexidade, como uma UTI, por exemplo.

Dessa forma, a pergunta “como podemos ajudar?” faz todo o sentido para apresentar as diversas faces e nuances da profissão e de seus profissionais, ao mesmo tempo em que refutamos a visão distorcida sobre ela esclarecendo de forma assertiva e direta.

A necessária visibilidade positiva do Design de Interiores somente será alcançada com informação de qualidade. E é isso que trazemos na Revista DIntBR.

Boa leitura!

**#EstamosJuntos!**

**PAULO OLIVEIRA**

Editor da Revista DIntBR  
Presidente Projeto DIntBR





### **CENOGRAFIA, EM INTERIORES RESIDENCIAIS, TEM LIMITES! DESIGN DE INTERIORES É UM “CAUSO” SÉRIO.**

Parafraseando Rita Lee, vamos para um “causo” sério, na relação estético-funcional a partir do período (pós) pandêmico.

Ao realizarmos um breve balanço dos, aproximadamente, vinte meses passados, temos a certeza de que vivemos tempos difíceis, em instâncias e circunstâncias distintas, principalmente nas áreas da saúde e da economia, implicando, diretamente, no Design de Interiores.

Sim...um “causo” sério! Seríssimo!

Tomarei, por base, somente o recorte comportamental, sem a abordagem econômica, para que haja uma dedicação direcionada de raciocínio sobre a relação função/estética e a transformação percebida e factual no uso dos espaços interiores residenciais. Transformação esta, iniciada e verificada já na primeira determinação de isolamento social e lockdown (medida obrigatória preventiva à contaminação, para que as pessoas ficassem

reclusas em suas residências, restringindo a circulação em espaços públicos e privados, somente quando necessária e de forma limitada).

Com o uso mais intenso da residência, com presença em, praticamente, tempo integral de seu(s) habitante(s), as necessidades específicas de função do espaço macro e seus subsetores começaram a surgir. A ausência do cuidado com as composições espaciais e a consequente determinação de posições e tipologia dos equipamentos de interiores, baseadas no não uso ou ao pouco tempo de interação com os mesmos, acabou por evidenciar uma espécie de carência na usabilidade do ato de morar.

Por muito tempo um número significativo de pessoas passou a contar com residências dormitorio, pondo em xeque conceitos como lar, moradia e habita-



ção. O excessivo tempo fora de casa, atribuído a atividades externas, laborais ou não, determinaram prioridades de leiaute bem aquém das necessidades surgidas durante a pandemia.

O lar quimérico, simbólico, com ênfase na beleza, na moda ou nas tendências, em detrimento da funcionalidade, passou a não acolher aquele que se desviou do caminho do conforto, se preparando para necessidades, inclusive de saúde, tanto no que diz respeito à assepsia dos espaços, incluindo a facilidade de manutenção e limpeza, como no que diz respeito aos condicionantes de segurança e bem-estar, com equipamentos de interiores que poupassem seus usuários de distúrbios osteomusculares.

Não bastasse a relação conflituosa com o lar alheio ao(s) usuário(s), inclusive, por suas próprias escolhas, em suas características físicas e compositivas, surgiram os problemas organizacionais, relativos às funções dos espaços. Trabalhar e estudar, por exemplo, tornaram-se atividades desenvolvidas em ambientes despreparados para tal, gerando níveis de improvido funcional, distantes de serem ideais.

## **Estética x Espaço x Função**

Cada espaço é um sistema, com diferentes níveis de complexidade e uma determinada atribuição de uso, seja ele destinado a uso residencial ou comercial.

Poderíamos tratar como espaço, cada extensão limitada em três dimensões (piso, paredes e teto ou os interiores de um móvel), vedada temporariamente ou não, que acomoda objetos ou pessoas, dependendo de sua destinação a determinado uso e função. É nessa relação espaço/função, que se inicia esta proposta de fomento.

Considerando uma definição simplista, disponível em dicionários, temos, por exemplo, que a função é ação natural e própria de qualquer coisa; uso a que algo se destina; emprego, serventia, utilidade (dicionário Michaelis). Ou seja, um espaço é um sistema, composto por partes, que se destina a alguma função de uso, seja ele dentro de um móvel ou dentro de uma edificação.

É relevante deter-se na função em primeira instância, pois é nela que se baseia inicialmente todo o projeto de Design de Interiores, considerando quem usa, como usa, para que usa, frequência e tempo de uso.

Necessariamente, o profissional deve ater-se a que se destina o espaço macro definindo, conseqüentemente ou concomitantemente os subespaços e subsetores no macro setor espacial.

Espaços selecionados, a serem utilizados como home office, para o tele-

trabalho, por exemplo, em uma rotina regular, não estavam preparados para atender mais de um usuário, com carga horária intensa de uso, com a devida estrutura e equipamentos de interiores necessários.

Eis assim que de repente nos vemos em casa, adaptando cômodos para o trabalho, comprando equipamentos, resolvendo problemas com a 'internet', ajustando rotinas e tarefas na busca de conciliação com a vida escolar dos filhos, os afazeres domésticos e as preocupações com a saúde física e mental. (Porto, Palacios & Neiva, 2020, p. 59)

Não necessariamente os espaços para o teletrabalho foram determinados para acontecer em um cômodo específico. Considerando que famílias precisavam se adaptar à nova condição, precisando trabalhar e estudar, concomitantemente, em um mesmo horário, salas e quartos se tornaram ambientes convenientes, mas não eficientes, para tal.

Mesas de jantar, sofás e camas se transformaram em equipamentos de interiores, suporte a estas ações, comprometendo, completamente, os princípios ergonômicos de usabilidade.

A antropometria personalizada, a aplicabilidade da ergonomia, no todo e nas partes, individualizada e coletiva, organizacional e cognitiva, a preservação da usabilidade, as avaliações de funções e o dimensionamento dos espaços, especificações de equipamentos de interiores, ou seja, tudo que cabe estar presente em um desenvolvimento de projeto de Design de Interiores, se perde ou já estava perdido, dado que muitos se detêm ao caráter estético dos cômodos.

O tempo de uso dos ambientes, seus equipamentos de interiores, (des)organização e tempo dedicado às tarefas diversas do lar, entre outros fatores, durante a pandemia levaram os usuários a refletir sobre o que fizeram, ou o que permitiram fazer, com seus lares.

E então, de repente, nos vemos diante de lares "pato". Este voa, nada e caminha, mas não cumpre com nenhuma das três ações a contento, como dizem os antigos. Assim, os interiores, que por muito tempo descumprem com suas funções, inclusive estéticas, inviabilizando ações a serem exercidas em seus espaços, de forma plena, segura e eficaz.

Belas moradias, como as vistas em revistas e mostras de design, são o sonho de muitos e assim foram tratadas por profissionais, clientes, programas de TV e entusiastas.

No entanto, em um piscar de olhos, tudo pode mudar. Um acidente, uma doença...uma pandemia, pode fazer com que o sonho de casa bonita venha a se tornar um pesadelo, no tocante ao que se propõe em um projeto determinado a cumprir com as premissas do Design, que inclui a inseparável participação da ergonomia, pois, sem ela, não há Design.



É fato que somos, naturalmente, seres reféns do visual, da forma, da cor e, em segundo plano, dos outros sentidos.

O fenômeno da percepção se dá, inicialmente, pelo recurso da visão, para que conseqüentemente haja a participação do cérebro nas interpretações sobre o visto, processando as definições de sensibilidade para o apetecimento, para o prazer e até para o estímulo aos outros sentidos.

Alexander Baumgarten (1714-1762), filósofo alemão que sistematizou a abordagem das questões estéticas, cunhou o termo estética, tratando da ciência das faculdades sensitivas que consiste na apreensão da beleza e das formas artísticas. É nessa apreensão de beleza, desagregada do uso regular e rotinas do cotidiano, que está o descompromisso com a usabilidade.

Para Immanuel Kant (1724-1804), a estética trata do estudo dos julgamentos estéticos por parte dos seres humanos ao afirmarem que determinado objeto, artístico ou natural, desperta um sentimento universal de beleza, passeando pela esfera da subjetividade e ganhando representação de forma livre e despojada.

Enquanto Baumgarten matematiza a estética, tendendo a sistematizá-la, Kant trata da sensibilidade estética, liberta pela subjetividade individual. Para os profissionais, é validada a integração do pensamento de ambos os filósofos, associada às suas habilidades, conhecimentos e competências técnicas, para o desenvolvimento dos projetos. Clientes e entusiastas se limitam, nesse recorte, ao pensamento kantiano, baseado na subjetividade e liberdade estética. Porém, Design não é arte ou, pelo menos, não somente arte.

A busca é, comumente, por satisfação quase em consenso com o fato de que o tempo de uso de ambientes e seus equipamentos é diminuto, permitindo que os mesmos sejam objetos de prazer, de cobiça, de realização de sonhos e mais belos que eficientes e funcionais.

Porém, no período de isolamento social, o tempo de uso dos ambientes, e de seus equipamentos de interiores, aumentou significativamente, pondo a prova a sobreposição do caráter estético, indiscriminado, kantiano, sobre a função.

Àqueles que se detiveram em configurar suas residências ao bel prazer da “perfumaria”, da superficialidade, restou a reconfiguração do lar ornamental para o funcional, gerando uma corrida aos meios de compra online, com o intuito de sanar os déficits operacionais.

Alguns destes, orientados por profissionais à distância, contratados ou não. Incluindo-se, nesse pacote de auxílio, orientações gratuitamente promovidas em lives apresentadas em redes sociais.

“Durante a pandemia, criei um serviço de projetos online, o Desembola, especificamente para atender as demandas de adaptação dos espaços, que não pediam

por reforma ou quebra-quebra de paredes. Tudo é desenvolvido online: funciona assim: eu envio um formulário em que ela vai enviar fotos das referências visuais que tem, cores que mais gosta e as que não gosta, e dizer detalhes específicos da sua demanda”, explica o arquiteto mineiro, que acaba de vir para São Paulo. “Pode ser desde uma ajuda específica para um espaço determinado ou quem quer ter um móvel sob medida ou quem não tem nada e vai começar o ambiente do zero.” (Arquiteto Cezar Augusto Silvino Figueredo. Disponível em [globo.com](http://globo.com))

Novas metodologias projetuais acabaram por se desenvolver e muitos profissionais se ajustaram a esta nova condição pois, se não, estariam fadados ao comprometimento financeiro.

Nesse contexto de realidade, um “novo normal” não consensual, surgem as discrepâncias na relação espaço/função/estética, pois não necessariamente se encontra os caminhos de integração, uma vez que o cenário emergencial não promove a atenção suficiente, para as devidas análises e consequentes soluções, em tempo hábil.

O cliente/usuário, já acorda, praticamente, em seu ambiente de trabalho ou de estudo, divide este espaço, eventualmente, com uma ou mais pessoas, não há expectativa definitiva para que isso se encerre e ele precisa do espaço otimizado em tempo recorde. Eis o desafio, considerando a busca por competência profissional.

Se, a partir deste exemplo, tomamos por análise os subsetores onde ocorrem os teletrabalhos, inseridos no macro setor residência, podemos considerar análises similares sobre outros subsetores comprometidos, coadjuvantes, enquanto função/funcionalidade/usabilidade, por exemplo, nas cozinhas.

Imaginar uma cozinha com demanda expandida, devido ao uso contínuo, não mais esporádico, por um ou mais usuários (neste caso, requerendo uma atenção maior, principalmente devido ao risco de acidentes), nos faz refletir, até mesmo, sobre os programas arquitetônicos, que submetem usuários a cozinhas cada vez mais diminutas, em especial no caso de apartamentos.

O que vemos representado, atualmente, nas edificações, é um programa arquitetônico estanque, resultante de uma visão de futuro que limita os espaços e as funções a uma condição material, sem considerar variantes como problemas de saúde, incluindo os mentais e os físicos (comprometimento motor, definitivo ou momentâneo, por exemplo), os fenômenos socioculturais e comportamentais, entre outras interferências inerentes ao uso, plenamente, satisfatório dos espaços.

De modo prognóstico, o arquiteto Carlos Lemos afirmara que: “Fatalmente, um dia, a morada burguesa irá superpondo funções, até eliminar a cozinha, trocando o fogão pela mesa-quente aquecedora de comidas congeladas vindas

dos supermercados” (LEMOS, Carlos A. C. Cozinhas, etc. São Paulo: Editora Perspectiva. 1978. p - 202).

Essa superposição de funções, profetizada pelo arquiteto Carlos Lemos, para o futuro em que vivemos, mostra o quanto a redução comprometeu as atividades regulares de um lar, nesses tempos pandêmicos e o quanto estão obsoletos alguns princípios e conceitos arquitetônicos.

## **Funções estética, simbólica e prática**

É de conhecimento de todo profissional de interiores que o projeto é composto por uma série de elementos e itens de relevância “mensurável”, hierarquizando do mais ao menos importante, considerando, prioritariamente, finalidade de uso, conforto, saúde, segurança, bem-estar, aspectos funcionais e usabilidade.

Nesse contexto, estão inseridos elementos e equipamentos de interiores (móveis, luminárias, revestimentos, entre outros) que passaram por algum processo industrial aliado, preferencialmente, ao Design de Produto, em coadjuvação com objetos artísticos e artesanais.

No momento da atividade projetual estas vertentes do Design se alinham e se aliam, com as artes, para que o resultado seja o mais eficaz possível. O mais difícil é a aliança e o pleno alinhamento com os ideais de cada cliente.

“Design é o processo de adaptação do ambiente ‘artificial’ às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade” (Lobach, 1976, p. 14). Esta seria a postura desejável do designer, porém, normalmente, os compromissos com aquele que o contrata, impedem que ele pratique o design de forma consequente.

A esta consideração de Bernd Lobach, pode-se acrescentar que há um certo impedimento, sobre o profissional, para que ele pratique o design, não somente de forma consequente, diante de todo o cenário avaliado, como também de forma coerente.

Toda necessidade funcional advém de uma carência, algo que não está operando bem ou como deveria, em condição de perfeição. A partir dessa deficiência operacional e de seu grau de gravidade, deve-se recorrer a auxílio profissional. No entanto, ainda há aquele que incorre no erro de não permitir que profissionais contatados ajam na solução de problemas. Pior que isso, ainda há profissionais que não se autorizam a fazê-lo, às vezes por respeitar, em excesso, ocasionalmente, as determinações imprudentes dos contratantes.

A interferência negativa na especificação e eleição de equipamentos de interiores, bem como de materiais e revestimentos, que atendam as demandas de operacionalização eficaz dos espaços, debilita os princípios de conforto, bem-

-estar e segurança. Quando estas eleições passam a ser realizadas por incautos, usuários ou não, dos espaços, o risco passa a ser maior ainda.

Este tipo de condição esteve presente, de modo menos ostensivo, no pré-pandemia, de forma mais presente na pandemia e será, potencialmente, percebida no pós-pandemia.

Essa interferência pode ser analisada, tomando por base as funções estética e simbólica.

A função estética se apoia na relação entre equipamentos de interiores, materiais e revestimentos, e seus usuários em níveis de sensibilidade sensorial, partindo dos processos perceptivos sobre aparência, forma, cor e composição, por exemplo, associados, também à questões de (in)formação, culturais e sociais.

A atuação positiva ou negativa dos equipamentos, materiais e revestimentos, sobre os usuários de um espaço, provoca um sentimento de aceitação ou rejeição do produto, sem necessariamente passar pela análise do caráter funcional ou operacional destes objetos, caracterizando o efeito da função estética.

A função simbólica tem relação com o estímulo, a partir da percepção dos usuários sobre os objetos, estimulada pela espiritualidade, lembranças de vivências e sensações, estabelecendo vínculos emocionais, sociais, entre outros, de caráter psíquico.

Percebe-se, portanto, uma sutil inter-relação entre a função estética e a função simbólica, uma vez que ambas se apoiam na sensibilidade sensorial e perceptiva.

Estas funções supracitadas, por terem relação direta com o universo sensível, tem peso significativo de influência sobre a função prática dos equipamentos e, conseqüentemente, dos ambientes, uma vez que trata da relevância do caráter técnico, incorporando aspectos fisiológicos de uso.

O objetivo principal do desenvolvimento de produtos é criar as funções práticas adequadas para que mediante seu uso possam satisfazer as necessidades físicas. As funções práticas dos produtos preenchem as condições fundamentais para a sobrevivência do homem e mantêm a sua saúde física. (Lobach, 1976, p. 58).

Pode-se dizer que o mesmo pensamento, atribuído por Lobach ao desenvolvimento de produtos, cabem analogicamente em aplicação aos projetos de design de interiores, no que se refere satisfazer necessidades físicas, preenchendo as condições fundamentais para a sobrevivência do homem, mantendo sua saúde física.

Para o precursor da Ergonomia no Brasil, engenheiro de produção e professor, Itiro Iida (2005), ainda em paralelo a esse pensamento, os produtos (equi-

pamentos de interiores) devem satisfazer três variáveis fundamentais, sendo elas, qualidade técnica (eficiência com que o produto executa a função para a qual foi criado), ergonômica (facilidade de adaptação antropométrica, incluindo facilidade de manuseio, de conforto, de segurança e de usabilidade) e estética (relação entre o usuário e o produto que influencia o grau de aceitação e prazer envolvendo, além das outras funções, os aspectos simbólicos da percepção humana, sensoriais, emocionais, sociais e culturais), ou seja, deve ser eficiente em termos técnicos, adaptado ao usuário em questões ergonômicas, e esteticamente agradável, sob as perspectivas do próprio usuário.

O prazer e a eficiência no uso dos espaços, estará atrelado à eficiência técnica, gerando conforto e bem-estar, associando-se os benefícios das características específicas de sistemas nos projetos de interiores. Estes sistemas estarão caracterizados pela relação dos usuários com os equipamentos de interiores e pela relação dos usuários com os equipamentos de interiores, em seus espaços/ambientes.

Para obtenção dos melhores resultados possíveis, o profissional deverá concentrar-se na ergonomia física (ocupando-se das propriedades da anatomia humana, da antropometria - preferencialmente, a dinâmica - da fisiologia e da biomecânica, relacionados com motricidade), na ergonomia organizacional (ocupando-se da organização dos sistemas sociotécnicos, abrangendo as estruturas organizacionais, políticas e processos) e na ergonomia cognitiva (ocupar-se dos processos mentais, como a percepção, memória, raciocínio, e resposta motora, relacionados com as interações entre as pessoas e outros elementos de um sistema) (Ilda, 2005, p. 3).

Vale ressaltar a proficuidade no encadeamento das funções do design (estética, simbólica e prática), com as características ergonômicas dos sistemas (cognitiva, organizacional e física) e com as variáveis fundamentais de projetos de design (qualidade técnica, ergonômica e estética), para o desenvolvimento de projetos de interiores.

Se minuciosamente definidas as composições de equipamentos e espaços, a partir das dimensões, características, materiais, revestimentos, formas, volumes, cores, circulações, após apropriar-se desse encadeamento a se tomar por base constitutiva do raciocínio projetivo, o profissional estará mais próximo de uma adequação exitosa dos sistemas aos usuários, gerando um envoltório acolhedor e prazeroso.

Deve-se partir do princípio de adaptação do sistema ao usuário e não o contrário, como ocorrido no período pandêmico. O sistema deve respeitar os atributos, particularidades, peculiaridades, individualidades, personalidade, características, gerais e específicas, pertinentes ao perfil dos usuários envolvidos.



## Considerações finais

Primordialmente, deve-se enaltecer, valorizar e colocar em primeiro plano, as análises iniciais para prática projetual, em design de interiores, sem que haja demérito da aplicação da estética ou das funções prática e simbólica, tornando mister o entrelace positivo e construtivo entre estes princípios, para que sejam minimizados e até eliminados os riscos presentes em nossas vidas, no hábito do morar.

Sugere-se uma reflexão sobre afetividade inerente a determinados ambientes e equipamentos de interiores, passível de chancela pelos profissionais envolvidos, inclusive os responsáveis pela execução e não somente pelos responsáveis pelos projetos.

A ausência de análises e posteriores validações, para especificação de itens que componham os espaços interiores, podem submeter os espaços a graus cenográficos a ponto de não se enquadrarem na definição de funcionais. Sem o envolvimento das habilidades, competências e conhecimentos, dos que experienciam a composição do morar, após formação pertinente e vivências projetuais, os espaços podem se tornar nocivos ao ponto de gerar prejuízos significativos aos usuários.

Por fim, mais uma vez, tomando por base a música aqui referenciada, ao som de um bolero, ou não, mas em consonância com o cliente, em função de tornar ambiente e usuário extensões de ambos, o designer deve pensar não somente nestes dois, mas sim em cada detalhe envolvido sobre os usos e usuários dos espaços, para que seja garantido o show da eficiência e da eficácia do projeto.

Fica aqui, o registro de estímulo à reflexão sobre os projetos de design de interiores, e um alerta para os novos tempos, que não permitem superficialidades, no que se refere, principalmente, à saúde. Não podemos, simplesmente, dançar conforme a música, mas sim, interpretá-la da melhor forma possível.

## Referências

IIDA, I. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LEMOS, Carlos A. C.. **Cozinhas, etc**. São Paulo: Editora Perspectiva. 1978.

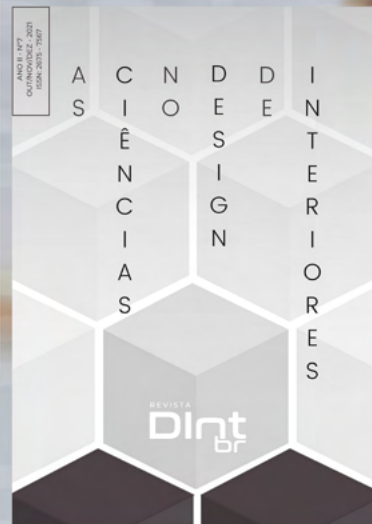
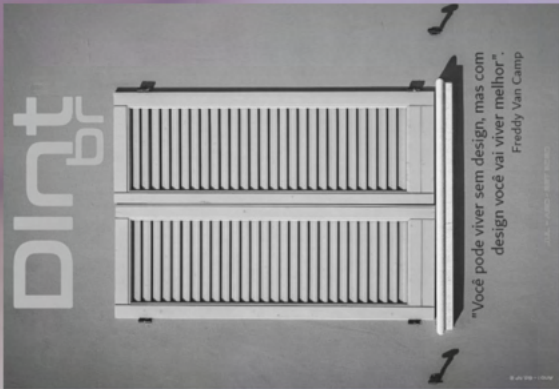
LEMOS, Carlos A. C.. **História da casa brasileira**. São Paulo: Editora Contexto. 1996.

LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. s. l.: Edgar Blücher, 2001.

QUEIROGA, F. (Org.). (2020). **Orientações para o home office durante a pandemia da COVID-19** (Coleção o trabalho e as medidas de contenção da COVID-19: contribuições da Psicologia Organizacional e do Trabalho, cap. 7 , 1). SBPOT: Artmed. <https://www.sbpot.org.br/publicacoes/livros/volume-1-orientacoes-para-o-home-office-durante-a-pandemia-da-covid-19/>

TREVISAN, Diego Kosbiau. **Estética como ciência do sensível em Baumgarten e Kant**. ArteFilosofia. <https://periodicos.ufop.br/raf/article/view/515>, v. 9, n. 17, p. 170 – 181, dezembro, 2014.

@DESIGNDEINTERIORESBR



A C E S S E

**NOSSAS  
EDIÇÕES  
ANTERIORES**



## TENDÊNCIAS E A SINGULARIDADE DO USUÁRIO.

“Bege, piso em porcelanato e o mdf mais utilizado atualmente e não tem erro “. “É só colocar uma parede de tijolinho brick que é projeto aprovado “. Será mesmo que tem receita de bolo? Que conversa é essa que a diferença de todos os projetos é apenas o endereço? Tendências ditam a moda, mas não ditam as particularidades do cliente. Nem sempre dá para dizer que o cimento queimado é “coringa”.

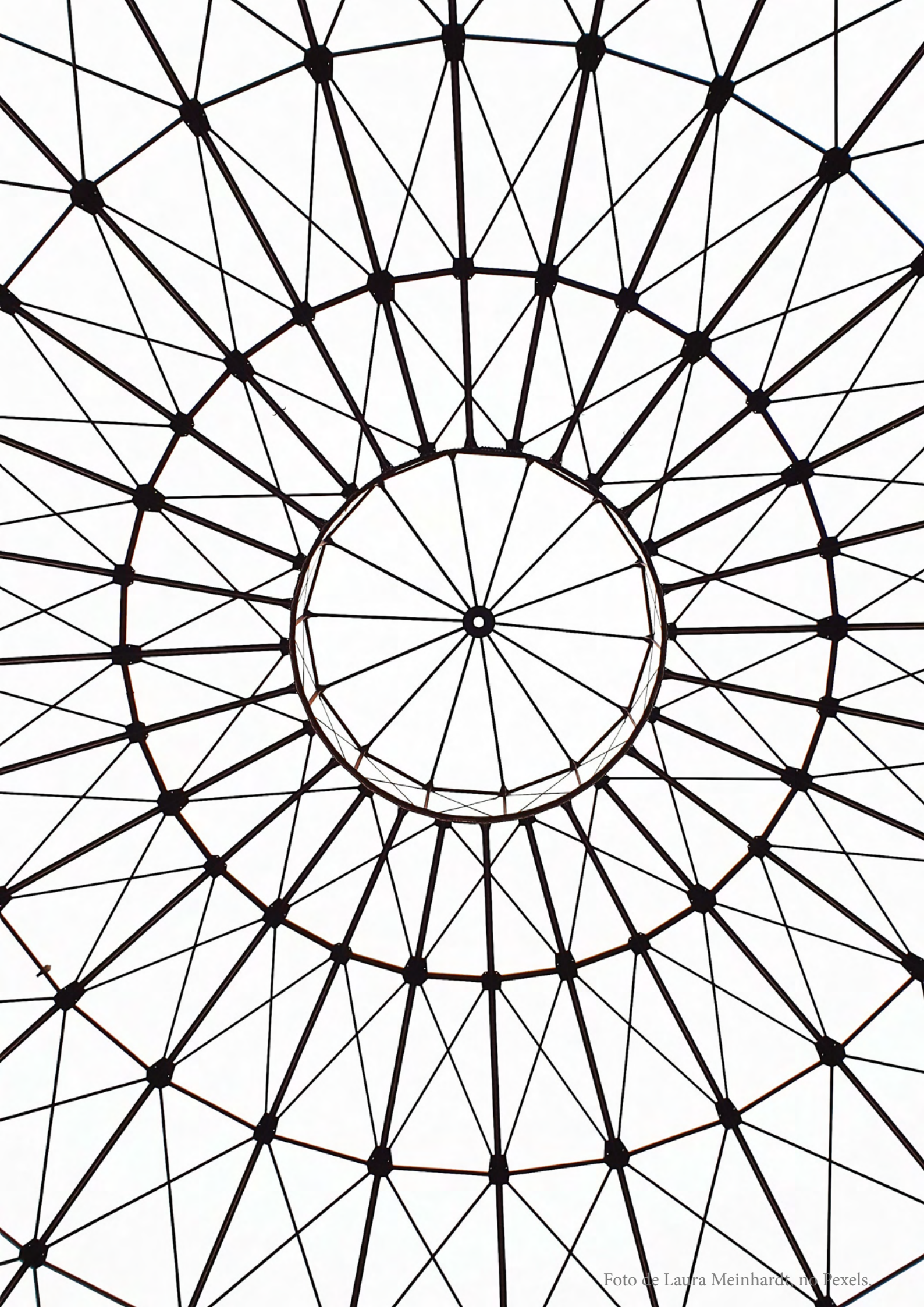
Não dá para negar o leque de belíssimas opções de revestimentos, cores, formas e tudo mais que seja necessário para projetar interiores, mas, o que está em maior uso realmente é o perfil de quem vai utilizar? A melhor resposta é dizer que cada perfil está diretamente ligado à sua própria tendência. O porquê daquela cozinha na paleta de cinzas proporcionar sensação de organização é próprio de cada um, assim como tons claros não agradarem é completamente compreensível e é digno de ser levado em conta o universo particular de cada persona. Não dá para atropelar a singularidade do projeto e do usuário e forçar que ele precisa ter um enorme painel ripado quando o que ele realmente necessita aparentemente dá a falsa impressão que não tem mais lógica usar.

As linhas de pensamento sobre o projetar interiores servem para nortear algumas predisposições das pessoas a seguir certos caminhos, porém isso não quer dizer que o geral é o que serve para o cliente. “*Certo, mas e se ele não souber disso?*“. E desde quando Designer não é multifunções? Informar de forma clara que não seguir tendências funciona sim, que o projeto vai ser guiado a partir da essência e das necessidades dele, que provavelmente o móvel em laca não vai rolar porque depois de uma semana não vai ter lógica ele ali.

Precisamos agir de forma transparente e segura para o cliente. Alinhar as ideias, mostrar e além de fazermos ele entender, devemos respeitar a ideia de que cada projeto é único e aí que está a satisfação e emoção do ser Designer: constante mudança. Estética e funcionalidade são primordiais, mas devem ser materializadas para serem reflexo de quem vai usufruir do espaço. Tendências são particulares.

**Eduarda Soares**  
Designer de Interiores  
Arara - Paraíba





## O DOMÍNIO DAS CORES AJUDA O PROFISSIONAL E O CLIENTE.

Temos abordado aqui na revista, as propriedades das cores e seus inúmeros benefícios através do Design de Interiores.

O foco desta edição é “COMO PODEMOS AJUDÁ-LO?”, a célebre abordagem que todo cliente espera de nós.

Sabemos que as cores influenciam no equilíbrio emocional, psicológico, físico e porque não “energético” dos usuários de um ambiente. Mas para tanto, é necessário que o profissional compreenda suas formas de ação e outras peculiaridades, tanto das cores como de sua associação a padrões de comportamento e necessidades específicas.

A finalização estético/cromática de um projeto será o somatório de IDENTIFICAÇÕES das cores com os usuários e da COMPENSAÇÃO DE NECESSIDADES observadas pelo profissional.

Vamos a um exemplo prático.

Certa vez fui procurada por uma cliente que havia assistido a uma palestra minha e, desesperada, me pediu para “salvar seu marido”. Para quem

gosta de um bom desafio esse era um “prato cheio”! Curiosa, fui visitá-la e ouvir atentamente sua necessidade e expectativas, conhecer o ambiente.

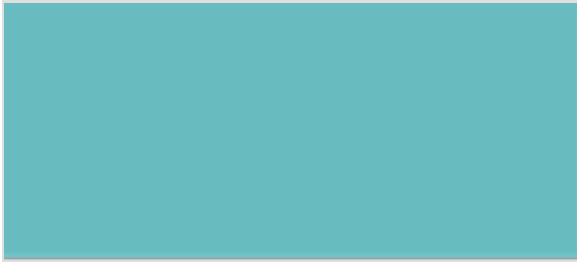
Ela me disse que seu marido sempre foi um homem alegre, de bem com a vida, que amava o mar, que nadava e praticava esportes aquáticos todos os dias antes de ir trabalhar. Que ele trabalhava nas empresas da família chefiadas pelo pai e pelo tio. Mas, que desde que o tio faleceu e o pai se afastou do trabalho, todas as responsabilidades passaram a ser de seu marido e, desde então, esse “sereio” tinha perdido seu encantamento, sua alegria de viver. Segundo ela, “seus olhos não brilhavam mais e ele sequer tinha mais a mesma relação com o mar e tudo o que amava”. Confesso que senti em mim aquele entristecer dela e do marido.

Imediatamente fiz associações de cores à história dele e descobri um conflito entre seu perfil e seu momento de





vida. Eram de uma contraposição absoluta! Precisávamos ajuda-lo atenuando esse sofrimento, resgatando sua alegria natural e melhorando sua relação com a nova jornada de vida.



**X**



### TURQUESA

Prazer pela vida, liberdade, paz,  
tranquilidade, encantamento.

### MARROM

Responsabilidade com patrimônio,  
rotina, força e alerta de suporte.

Se observarmos o círculo cromático, veremos a oposição radical entre as duas cores, que representam duas funções, estímulos e estados de espírito totalmente opostos, tanto pela cromaticidade quanto pela luminosidade. O “bom sereio” aceitou sua nova função como um fardo, que lhe roubava a atenção a tudo o que sua natureza valorizava.



Mas e então, **COMO PODERÍAMOS AJUDÁ-LO** a equilibrar esses valores, a sair desse sofrimento?

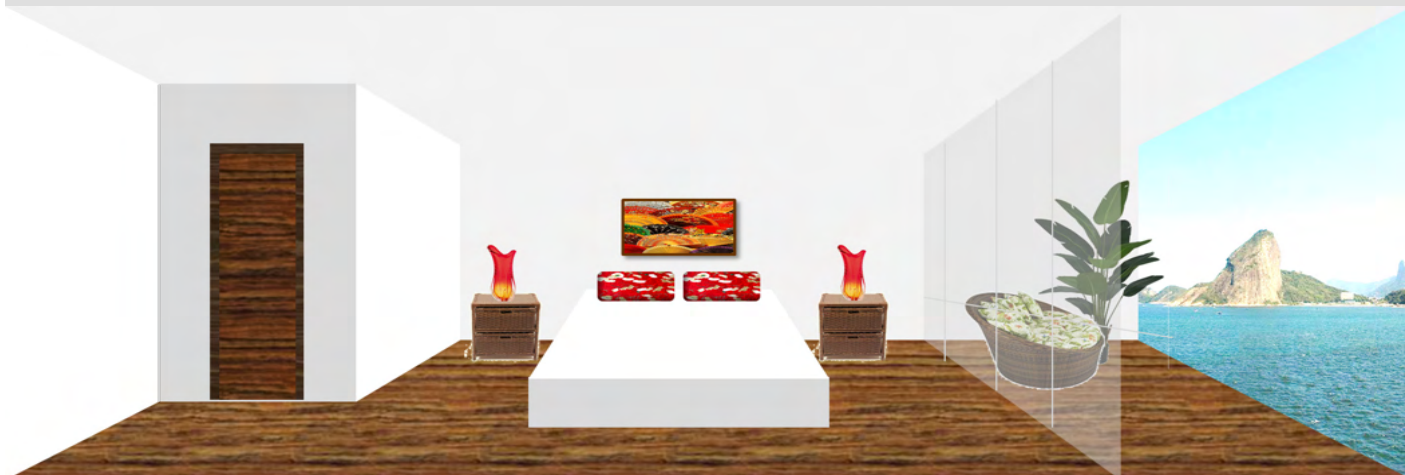
Minha conclusão foi estimular uma “ressignificação” dos dois valores de vida numa composição cromática harmônica e encantadora com ambas as cores.

O TURQUESA lhe lembraria sempre seus valores e prazeres, que dependiam do seu sucesso e empenho nas atividades MARRONS. Em um mundo real, maduro, precisaremos sempre encontrar esse equilíbrio.

Pois bem, o primeiro passo foi retirar do quarto os elementos decorativos que eram basicamente vermelhos, cor que provoca ainda mais pressão e ansiedade. Mantive o branco que era a totalidade das paredes, substituindo a maior delas, atrás da cama e de frente para a entrada da suíte, pela cor turquesa, mas modulei o tom baixando a luminosidade para estimular “maturidade”. Mas faltava agregar a cor marrom de uma forma especial, que ele apreciasse no conjunto, como gostaria que ele apreciasse em sua vida. E queria mais aconchego para recarregar as baterias emocionais.

Revesti então, duas pequenas paredes que contornavam metade do closet e banheiro com palha tailandesa marrom, um elemento leve que facilmente se associaria às praias e à natureza. Mudei suavemente o tom da colcha de cama e o tema do quadro.

Antes:



Depois:



Bem, certifiquei-me de que ambos ficariam satisfeitos com as novas cores.

São várias as etapas até ter a certeza de que acertamos e isso inclui ouvir o cliente depois de tudo pronto para ver se precisamos ajustar algo.



E, antes mesmo de saber notícias dos resultados, ao iniciar uma nova turma do meu curso, eis que recebo essa cliente como aluna. E, em sua apresentação individual para a turma ela pediu para dar um depoimento: “- A Bete salvou meu marido só com as cores do nosso quarto!” Contou a história e disse que seu marido “sereio” voltou a ter os olhos brilhantes e o encantamento pela vida.

Este foi apenas um exemplo de tantos que já obtive, ou vi colegas e alunos obterem ao se dedicarem a ajudar seus clientes com a intervenção estratégica das cores nos ambientes. Residências, cômodos, empresas, espaços públicos e outros.

O Design de Interiores nos oferece conhecimento e recursos infinitos para que possamos ajudar nossos clientes na manutenção do equilíbrio e do bem-estar. Sim, da “manutenção”, porque assim como mudamos com o tempo, nossos ambientes precisarão se ajustar aos novos estados de espírito. E confio meu trabalho há 30 anos, em especial, aos poderes das cores.



A C E S S E  
A NOSSA CARTILHA  
DINTBR



LINK NA BIO DO INSTAGRAM  
@DESIGNDEINTERIORESBR



## PAISAGEM URBANA E A COMUNIDADE: PERSPECTIVAS PARA O DESIGN SOCIAL.

Começamos o ano 2022 com esperanças que os efeitos da pandemia possam regredir, permitindo a renovação da vida das pessoas e das cidades. É comum em todo início de ano olhar para o que se enfrentou, em busca de diretrizes que promovam o bem-estar social. No entanto, acentuadas pelos desafios coletivos, a pandemia causada pela covid.19 trouxe reflexões e necessidades básicas. Estamos aprendendo a observar melhor, olhar a paisagem urbana e buscar compreender o mundo ao redor. Provavelmente, essa reflexão não é unânime, mas pensando em novas perspectivas de atuação, este será um fio condutor para os designers de interiores.

Observa-se que as cidades são formadas por diversos elementos de texturas e cores que retratam a diversidade social aglutinada em edifícios de diversas formas, ruas, casas e neste universo, onde encontram-se as pessoas. Para Cullen (1983), o conceito de paisagem urbana é a arte

de tornar coerente e organizado, visualmente, o emaranhado de edifícios, vias e espaços que constituem o ambiente urbano.

Sob a ótica de arquitetos, urbanistas e designers, a partir de premissas estéticas, pode-se considerar as análises sequenciais e dinâmicas da paisagem por três aspectos: aos do campo visual (ruas, alamedas e outros), aos que se referem às sensações provocadas pelos espaços (abertos, fechados, altos, baixos e outros), e aos de conteúdo (que se relacionam com a construção da cidade, cores, texturas, escalas, estilos) que caracterizam edifícios e setores da malha urbana (OLIVEIRA et al., 2016).

A paisagem urbana e a cultura das comunidades para atuação do Design Social são recursos para a fundamentação desse trabalho. Ordenados na paisagem urbana, considera-se como espaços urbanos o conjunto de diferen-



tes usos da terra justapostos entre si, ou seja, os parques, praças, os edifícios, as áreas comerciais, industriais, residenciais, entre outras.

Em função das relações ambientais, sociais, culturais e políticas, os espaços e ambientes construídos estão sujeitos a determinações e modificações da sociedade. Essas relações podem estabelecer domínio sobre todo e qualquer ambiente. Inclusive, podem ser uma apropriação simbólica de referência do contexto destas relações ou da identidade local.

Castells (1999), refere-se ao conceito de identidade como o processo de construção de significados com base em um atributo cultural.

No que diz respeito a fatores sociais, entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda, um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(is) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas (CASTELLS, 1999, p. 22).

Quanto à comunidade, busca-se aqui conceitua-la nas reflexões sobre o ser humano e a raiz de seus conflitos do coletivo e individual, gerados historicamente em seus valores coletivistas (SAWAIA, 1996). A comunidade surge como a representação de uma identidade coletiva, a força do indivíduo no coletivo, em objetivos comuns. Dessa forma, os aglomerados na paisagem urbana são organismos vivos, fortes e identitários de uma população desprovida das bases estruturais, do organismo sócio-político da sociedade.

Os elementos construtivos (como igreja matriz, praça central, etc.), comuns na fundação das cidades, se caracterizam como pontos referenciais, na formação da memória da comunidade. Estes elementos possuem características diversas, conforme a formação de etnia, do contexto histórico e de fatos que representem a população local. No entanto, perante aos aglomerados, às periferias e a falta de planejamento e de infraestrutura nas cidades, emerge uma população carente e desprovida de conhecimento arquitetônico adequado à construção e design de suas residências.

Mas porque as pessoas se aglomeram nas cidades e periferias? A urbanização teve destaque durante o século XVIII, iniciado em países envolvidos com a Revolução Industrial. A partir de 1950, nos países em desenvolvimento e com o estímulo da industrialização, a urbanização ocorreu de forma expressiva, que atraiu e continua atraindo as pessoas para as cidades (FRANCISCO, 2016).

O crescimento desordenado das cidades induz a ocupação de locais inadequados para moradia, como áreas de elevada declividade, fundos de vale, praças, viadutos, entre outras. De acordo com o Banco Mundial, por efeitos dos



impactos causados pela pandemia, entre 88 e 115 milhões de pessoas caíram na pobreza extrema de 2020 para 2021. Isso representa cerca de 1,4% da população mundial. Infelizmente, essa foi a primeira vez nos últimos 20 anos, que este número aumentou ao invés de diminuir. Os problemas urbanos são numerosos e de ordens diferentes.

Associado às questões de carência de renda de numerosos habitantes, ao desemprego e à falta de planejamento urbano, os grupos familiares acabam por residir em construções irregulares e inadequadas. A grande maioria invade áreas que geralmente não apresentam características favoráveis à habitação, como os morros com elevada declividade. É preciso considerar que aproximadamente 14 milhões de pessoas vivem na pobreza no Brasil, de acordo com o IBGE (figura 1).



Figura 1: Imagem de uma área de ocupação em declive. Fonte: [Espaço do Conhecimento – UEMG](#). Acesso em: 20 dezembro de 2021.



A Defesa Civil e os órgãos governamentais na fiscalização e normatização dos espaços urbanos, com o propósito de inibirem as ocupações. Contudo, em alguns casos, em que as moradias obtiveram autorização para permanência, precisam ainda de adequações ergonômicas, para o conforto e qualidade de vida de seus habitantes. Sob estes aspectos, porque não incentivar a atuação de estudantes e designers de interiores, por meio de projetos sociais?

Uma das formas de auxiliar a comunidade com soluções de baixo custo e executadas por pessoas da região é a aplicação de tecnologias sociais<sup>1</sup> na resolução de seus problemas. O emprego das tecnologias sociais gera benefícios e mudanças significativas para as comunidades, o bem-estar, economia e melhorias nas moradias. Elas também agregam valor ao trabalho do profissional de Design de Interiores, diminuindo custos do projeto e possibilitando atendimento ao público de baixa renda.

Cita-se o projeto Brasil Sem Frestas nas cidades do sul do país. O projeto executa o revestimento das casas internamente, utilizando as embalagens de leite (longa-vida) da empresa Tetra Pak. O Brasil Sem Frestas executa o revestimento das paredes e tetos de casas de madeira precárias, ou improvisadas com restos de compensados, evitando-se que o frio que entra nas casas. A figura 2 apresenta a aplicação das mantas de Tetra Park, casas precárias em Curitiba.



Figura 2: Projeto Brasil Sem Frestas. Fonte: [Caixa de Leite](#). Acesso em: 20 dezembro de 2021.

<sup>1</sup> Tecnologias sociais são soluções simples e impactantes positivamente em grupos sociais e comunidades, de baixo custo, fáceis de serem replicadas, realizadas pela própria comunidade ou com apoio de instituições parceiras (Revista Dint.Br. nº 4, p.16, Coluna Design Social. Disponível em: [RevistaDintBR, Anoll - número 4](#).

Sua utilização pode ser feita de forma artesanal, pelo próprio morador, não exige mão-de-obra qualificada, diminuindo custos. Entretanto, faz-se necessários estudos nas áreas do Design de Interiores, para medir a eficiência após aplicação de revestimentos sobre estas mantas de Tetra Pak, para efetuar um projeto estético e funcional, adequado ao baixo custo.

O estudo “Design, comunidades e tecnologias sociais: boas práticas para o desenvolvimento de projetos sociais em ambientes” desenvolvido por professores e estudantes da Escola de Design/UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais, culminou em uma oficina de revestimento térmico com Tetra Park para comunidade da periferia de Belo Horizonte/MG, apresentando a utilização de materiais recicláveis em moradias: garrafas de PET (Polietileno Tereftalato), caixas de leite (Tetra Park) e outros. A utilização das caixas de Tetra Park, em mantas de isolamento térmico nos ambientes, pode conter também a intensividade do calor externo, principalmente quando o telhado não tiver forração (figura 3).



Figura 3: Telhado com revestimento painéis de Tetra Park. Fonte: MOURÃO et al., 2020.

As caixas de leite devem ser higienizadas, cortadas e costuradas na mesma direção, formando placas que lembram uma espécie de manta de Tetra Park, que ergonomicamente também atendem melhor a distribuição de luz no ambiente. Para o perfeito funcionamento do isolamento térmico, é muito importante que a manta não tenha contato com as telhas, deixando um espaço mínimo de dois centímetros para a circulação do ar. A composição das caixinhas é ideal para forros isolantes térmicos, pois são formadas por 5% de alumínio, 20% de plástico e 75% de papelão. O alumínio reflete mais de 95% do calor, ajudando a diminuir a temperatura interna dos ambientes – teto e paredes. Este revestimento poderá reduzir a temperatura no interior dos imóveis em cerca de 8°C (MOURÃO et al., 2020).

A consciência ecológica deve estar presente em todas as fases de um pro-

to. Deve-se pensar na preservação de todos os recursos naturais, priorizando a iluminação natural, a ventilação e insolação. Considerando as dificuldades para desenvolvimento de projeto da população de baixa renda, acredita-se que as instituições de formação profissional devam investir em projetos sociais.

Para o Design de Interiores há ainda outros exemplos de tecnologias sociais que podem ser empregadas: lâmpadas de PET, tubulações e calhas de garrafas descartáveis, sistema de aquecimento com PET, mobiliário alternativo de paletes e outros. Contudo, com empenho, dedicação e solidariedade dos estudantes de instituições de design, estas propostas poderão atender a sociedade e gerar novas oportunidades de trabalho, tanto para os designers quanto para a população atendida, que também deve participar do desenvolvimento do projeto. Vamos ainda falar de outras soluções nesta coluna, em novas edições.

Portanto, o design social é um dos caminhos para o futuro que emerge das dificuldades atuais. É tempo de renovar desenvolvendo soluções com consciência ecológica, socialmente justas e economicamente viáveis. Alternativas que possam contribuir com as metas da ONU para 2030. As ações coletivas e essas soluções projetadas pela experiência de vida ou conhecimento tecnológico se convergem ao entorno de um propósito comum – o social.

## Referências:

CAMOZZATO, Maria Luísa. **Brasil Sem Frestas**. Postado em: 20 jun. 2019. Disponível em: <http://caixadeleite-brasilsemfrestas.blogspot.com/>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura – O Poder da Identidade** Vol. II. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CULLEN, Gordon. **Paisagem urbana**. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

ESPAÇO DO CONHECIMENTO DA UFMG. **Erradicação da pobreza**. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/erradicacao-da-pobreza/#:~:text=Esse%20ritmo%20diminuiu%20para%20menos,%2C4%25%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o%20mundial>. Acesso em: 20 dez. 2021.

FRANCISCO, Wagner de Cerqueria. **Problemas Urbanos**, Brasil Escola, 2016. Disponível em: <http://alunosonline.uol.com.br/geografia/problemasurbanos-.html>. Acesso em: 17 ago. 2016.

MOURÃO, Nadja Maria; ENGLER, Rita de Castro; OLIVEIRA, Priscila Martins de; OLIVEIRA, Pâmela Martins de. **Design de ambientes e as tecnologias sociais: boas práticas para o desenvolvimento de projetos sociais com materiais recicláveis.** Brazilian Journals of Business, Curitiba, v. 2, n. 2, p.1364-1379, abr./jun. 2020. DOI: 10.34140/bjbv2n2-034. Disponível em: file:///C:/Users/nadja/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/11031-28570-1-PB.pdf. Acesso em: 20 dez. 2021.

OLIVEIRA, Ana Célia Carneiro; ENGLER, Rita de Castro; MOURÃO, Nadja Maria. **Paisagem urbana e os objetos que revelam a cultura e memória: a pipa em Belo Horizonte.** In: 4º Colóquio Ibero-Americano - Paisagem Cultural, Patrimônio e Projeto. UFMG, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte, v. 01. p. 42-55, 2016.

SAWAIA, Bader Burihan. **Comunidade: a apropriação científica de um conceito tão antigo quanto a humanidade.** In: CAMPOS, Regina Helena de Freitas (Org.). Psicologia social comunitária: da solidariedade à autonomia. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.







# 6. Design para a felicidade

Ana Celia Carneiro

[@design para a felicidade](#)

## DESIGNER SENSÍVEL AO BEM-ESTAR HUMANO

Neste momento histórico, refletimos sobre todos os momentos de um novo cotidiano em nossos lares. Quantas coisas eram despercebidas, quantos espaços podem se tornar lugares e quantos objetos podem tornar-se vivos e ativos nas nossas ambiências. Bem... essa passividade pode ser interferida pelo designer, que em propostas projetuais, acorda relações entre as pessoas e seus espaços, repletos ou não de objetos. Estes, quem sabe, um dia foram escolhidos “a dedo”, e em um certo momento no tempo, se perderam em significados.

Cada vez mais, o Design de Interiores tem se direcionado para uma importante questão: a experiência dos usuários com os espaços de morar. Entender de fato a dor dos usuários é fundamental para se desenhar o projeto. Observar e exercitar a empatia para uma profunda percepção sensitiva, uma imersão para se criar propostas com experiências positivas.

O designer pode compreender profundamente as emoções dos usuários usando metodologias do design sensorial (imagem1), uma busca de emoções positivas. Assim, intensificar as vivências deles, através do estudo de sensações de forma que respondam afetivamente aos arranjos projetuais em ambiências dos lares, é a importância da escolha de se aplicar o design sensorial, um design positivo. Um Design que cunha experiências e analogias próximas entre espaços e usuários através de estímulos ao cérebro e aos sentidos. Este é um campo incomum no Design, objetivando-se despontar os cinco sentidos, constantemente envolvidos entre si, como elementos de projetos apropriados para acentuar incomuns sensações.





Imagem 1: Emoções positivas dos usuários. Fonte: [Litterale](#).

Analisa-se que o ser humano, através do seu corpo físico, cria elos com o mundo que o cerca, por meio dos seus sentidos. Como reflete os autores Rector e Trinta (2005, p.35),

(...)o ser humano consegue perceber o mundo, recortá-lo segundo um modelo, absorvê-lo e transformá-lo em cultura através de seu próprio corpo e dos meios de que este dispõe para efetuar tal função. Estes instrumentos privilegiados são os cinco sentidos: a visão, a audição, o tato, o paladar, o olfato. Estes sentidos estão condicionados por dois outros fatores: espaço e tempo. Os sentidos, aliados a estas duas dimensões, são o instrumental de que o homem dispõe para apreensão, compreensão e desenvolvimento intelectual do universo no qual está inserido.

O ser humano passa por um período de transformação mais acentuada, não tem como negar, do intangível ao tangível; os espaços mudam, os objetos passeiam por lugares diversos no seu lar ou ganhando novos lares. Considera-se pelo Design de Interiores, que a própria definição de “lar” está em mutação. Compreender os significados de cada ambiência para este novo usuário com seus novos valores; assim, em isolamento social ele reflete sobre suas relações e o que realmente é importante em suas vivências. Exemplos de novas formações familiares, filhos que são jovens adultos que voltam a morar com os pais; lugar seguro, ambiências já conhecidas, colo, carinho e muitos afetos; provável bem mais acessível financeiramente.

Já ouviram falar da “Geração Canguru”? É o ninho cheio, onde se pode

vislumbrar a permanência do filho adulto em casa, ver imagem 2. A Geração Canguru é o nome apontado ao grupo de jovens entre 25 e 34 anos que mantem-se residindo na casa dos pais. Estudos desenvolvidos pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), de 2019, indicam que um a cada 4 sujeitos dessa faixa etária ainda residem com seus pais, 60,2% do grupo é formado por homens e grande parte habitua no Sudeste do país, onde o custo de vida é o mais alto do Brasil.



Imagem 2: Analogia com os mamíferos marsupiais que dá nome aos jovens da Geração Canguru. Fonte: Disponível em: [UNICEUB](#). Acesso em: 07/12/2021.

Pesquisas relatam que existe um lado positivo para as relações familiares; morar junto com parentes melhora o vínculo entre seus membros. Segundo a reportagem da Revista Veja, mudanças culturais e econômicas levaram os jovens a demorarem mais para buscar a independência. E agora, como novo coronavírus parece reforçar essa tendência. Além disso, a preocupação com a saúde dos membros mais velhos da família também levou muitos jovens adultos voltarem para casa dos pais. Novas demandas para o designer de interiores, sensível e empático à atualidade.

Outro exemplo de transformações significativas nas vivências humanas durante a pandemia; por medidas de segurança, em isolamento social em suas residências, as pessoas passaram a valorizar as memórias afetivas, principalmente em relação à culinária familiar. A casa representa proteção e também o lugar de reflexão acerca das memórias e dos objetos afetivos. Dessa forma, as lembranças de bons momentos, almoços em família, os pratos especiais das



matriarcas e os cadernos de receitas foram reencontrados.

Ao reproduzir-se um alimento contido em cadernos de receitas familiares (imagem 3), condiciona-se o lugar “cozinha” em lembranças. A cozinha, para o autor contemporâneo em isolamento social é o universo onde convivem intuição, sensibilidade, fantasia e inventividade, acatando várias extensões e envoltórios de elementos diversos. Assim, a memória é um elemento central na formação da identidade, capaz de conduzir elementos para a construção da felicidade (em afetos). O ser humano cria significados para as ações do cotidiano e acumula experiências para utilizá-las durante a vida. Halbwachs (1990) coloca, as memórias são sempre construídas nos diversos grupos dos quais o ser humano faz parte e com base em suas convenções sociais, valores e meio físico.



Imagem 3: Cadernos de receita afetivos na pandemia. Fonte: Disponível em: [Nova Escola](#). Acesso em: 13/12/2021.



Pode-se falar assim, em um design com ações voltadas ao sensorial, aquele que transmite sensações de bem-estar através do olfato, audição, tato, paladar e visão. Quando um designer busca aspectos sensoriais em ambiências, considera os cinco sentidos através de todos os elementos que possam compor os ambientes de um lugar.

Quando se aborda o design sensorial, deve-se perceber que todos os sentidos do corpo humano se desenvolvem coletivamente, mesmo cada um deles tendo colocações peculiares. Braida (2011) assegura que o design sensorial é direcionado para projetos que acordem o uso de todos os sentidos. Falamos aqui de estímulos sensoriais que o ser humano é capaz de interpretar, atribuindo a eles significados, com alicerce nas suas experiências pessoais, suas emoções e seu conhecimento do mundo. São sentidos que o elevam à categoria de ser singular na natureza, ver imagem 4.

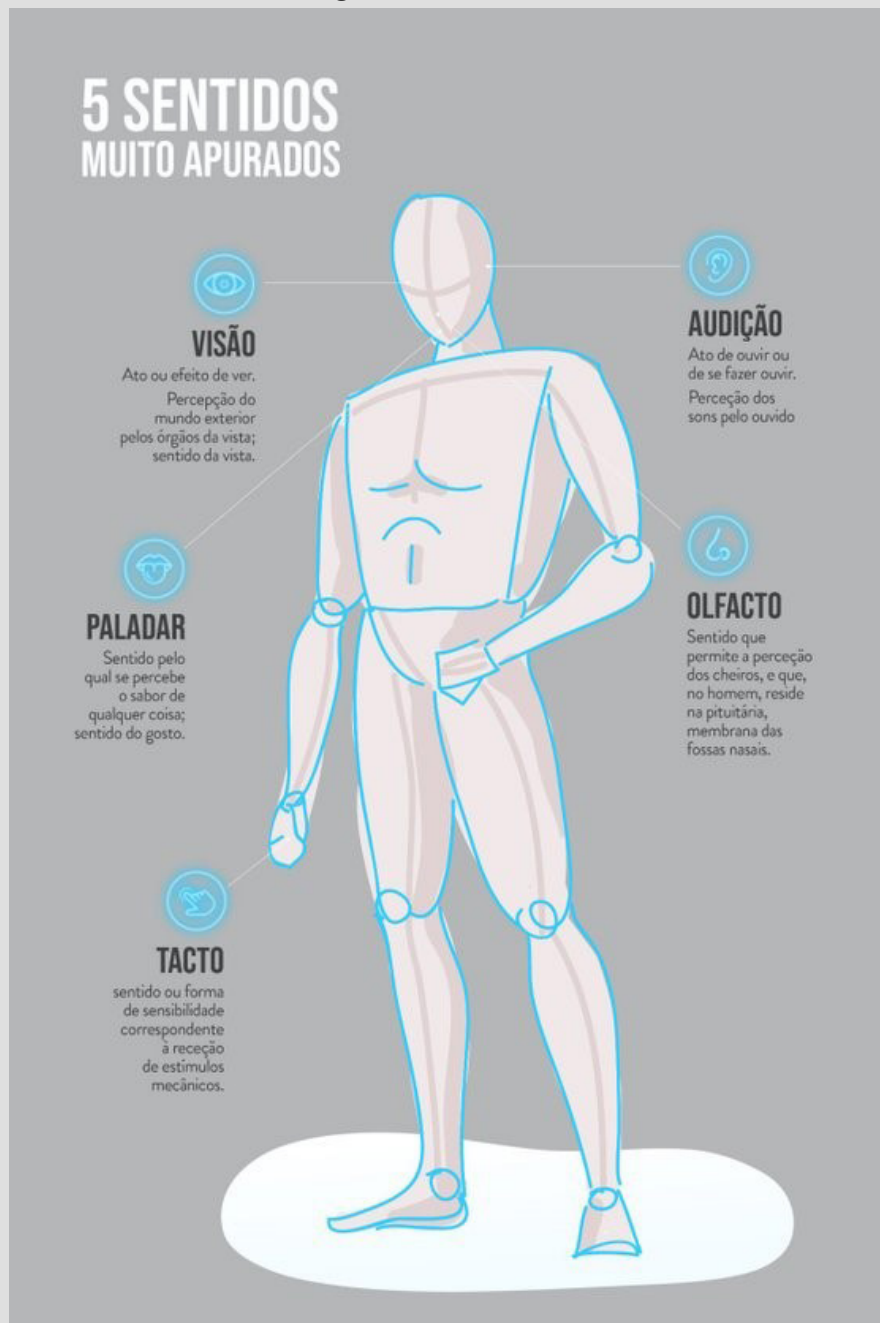


Imagem 4: Os 5 sentidos muito apurados. Fonte: Disponível em: [Observador](#). Acesso em: 07/12/2021.

Reflete-se também, no reencontro de lembranças ligadas à memória coletiva ou individual do ser humano; que o designer pode estimular ao projetar com elementos sensoriais. Ponto que destaca Lindstrom (2007, p.24), ao assegurar que:

Armazenamos nossos valores, sentimentos e emoções em bancos de memória. Compare essa memória à filmadora que grava em duas bandas separadas – uma para imagens, outra para sons. O ser humano tem, no mínimo, cinco bandas – imagem, som, aroma, sabor e toque. Essas cinco bandas contêm mais dados do que possamos imaginar porque elas estão diretamente ligadas a nossas emoções e a tudo que isso acarreta. Elas podem avançar ou voltar à vontade, e para no ponto exato em um segundo.

Assim, segundo (BRAIDA; NOJIMA, 2011, p. 225), os designers de interiores por meio desses elementos sensoriais “(...) buscam gerar valores e impressões dignos de lembranças, portanto, convocam, sempre que possível, o maior número de sentidos para o processo de interação projeto-usuário”.

Quando se planeja e se atenta a personalizar ambiências, o designer aprofunda-se em projetar para emoções, uma prática, segundo Tonetto (2012), embasada em pesquisa direta com usuários. Prática do profissional que traz ao projeto força em considerações pertinentes para diretrizes projetuais, capazes de efeitos emocionais almejados pelos usuários. Desejos que nos sensibiliza, através de, uso de cores diversas, aromas que são capazes de ativar a memória emotiva, sons que podem trazer sensações de relaxamento ou agitação, conforto ou alerta ao tato como uso de texturas, uma luz que estimula ou acalma e completando, poder estar em ambiências com conforto térmico e uma excelente circulação de ar.

Podemos falar de gatilhos de emoções que podem existir nas peculiaridades do projeto, o que Demet (2007), traduz em estímulos de acordo com significados pessoais. Assim, para o bem-estar de um usuário tendem a despertar emoções prazerosas, enquanto que aqueles considerados ameaçadores ou prejudiciais, podem despertar emoções desprazerosas” (Tonetto e Costa, 2011, p. 137). Esses gatilhos podem ser traduzidos em eventos, conforme Tonetto (2012).

Tais estímulos podem ser eventos (algo que aconteça, possivelmente ocorra ou não é esperado que ocorresse), comportamentos (eu, algo ou alguém desempenha um comportamento com uma consequência percebida sobre mim ou outro) ou objetos (incluindo seu aspecto, suas qualidades ou suas características (TONETTO, 2012, p.100).

Aproveitar-se para destacar que, entre as díspares maneiras de se criar diretrizes projetuais para emoções, a base em pesquisa direta com usuários tem se indicado intensamente viva na literatura. Esse tipo de pesquisa envolve uma

investigação da realidade das pessoas com suas dores e sua tradução em diretrizes projetuais (Desmet, 2009).

Seguindo um olhar sobre a prática projetual contemporânea, confere-se que, intensamente, os designers não têm reduzindo suas concepções aos pontos da tangibilidade, mas direcionam seus projetos para o aguçar de sensações. São imersões que tornam possível o envolvimento dos usuários com valores do passado, presente e para construções de mensagens futuras. A memória assume o seu papel de riqueza em enlaçamentos com as emoções positivas tangibilizadas em práticas projetuais do designer de interiores.

## Referências:

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Design para os sentidos e o insólito mundo da sinestesia**. In: VII Painel Reflexão sobre o Insólito na narrativa ficcional. II Encontro Nacional O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional. Insólito, Mitos, Lendas, Crenças, 2010, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Publicações Dialogarts, 2011. Disponível em: [https://www.ufjf.br/frederico\\_braida/files/2011/02/2010\\_FREderico-BRAIDA-VII\\_PAINEL\\_II\\_ENC\\_NAC\\_SIMPO-SIO.pdf](https://www.ufjf.br/frederico_braida/files/2011/02/2010_FREderico-BRAIDA-VII_PAINEL_II_ENC_NAC_SIMPO-SIO.pdf). Acesso em: 07/12/2021.

HALBWACHS, M. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Vértice, 2004.

IBGE. **Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira: 2019**. Coordenação de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro: IBGE, 2019.

RECTOR, Monica; TRINTA, Aluizio Ramos. **Comunicação do corpo**. 4. ed. São Paulo:[s.n.], 2005.

TONETTO, L.M.; COSTA, F.C.X. 2011. **Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa**. Strategic design research journal, 3(4):132-140.

TONETTO, Leandro Miletto. **A perspectiva cognitiva no design para emoção: análise de concerns em projetos para a experiência**. Strategic design research journal, v. 5, n. 3, 2012.

**Você sabe o que é a Geração Canguru?** Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/videos/veja-explica/voce-sabe-o-que-e-a-geracao-canguru/>>. Acesso em: 07 Dez. 2021.



Foto de Ksenia Chernaya no Pixels



## RESPONSABILIDADE CIVIL DECORRENTE DO EXERCÍCIO PROFISSIONAL

A base de toda e qualquer discussão acerca do tema RESPONSABILIDADE CIVIL está na regra geral do Código Civil de que **“aquele que, por ato ilícito, causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo.”** (artigo 927).

E o que seria ATO ILÍCITO?

A resposta está no artigo 187 do mesmo Código: **“Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.”**

Portanto, sempre que um dano for causado, a vítima poderá, EM TESE, exigir a indenização da pessoa que o causou, seja por ter agido ou deixado de agir COM vontade de causar o dano (DOLO), seja porque agiu de forma negligente ou imprudente (CULPA).

O Professor Afrânio Lyra já afirmava em 1977 que **“...quem pratica um ato, ou incorre numa omissão de que resulte dano, deve suportar as**

**consequências do seu procedimento.** Trata-se de uma regra elementar de equilíbrio social, na qual se resume, em verdade, o problema da responsabilidade. Vê-se, portanto, que a **responsabilidade é um fenômeno social**” (citado Gonçalves, Carlos Roberto. Responsabilidade Civil, p. 68. Editora Saraiva. Edição do Kindle).

É obvio que a indenização será devida quando houver o que chamamos de NEXO CAUSAL – uma relação entre o dano da vítima e a ação ou omissão, dolosa ou culposa, de quem o causou.

Há casos em que **“haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem”** (parágrafo único do artigo 927



do Código Civil).

Os textos acima destacados trazem à tona a extrema necessidade de CUIDADOS ESPECIAIS no exercício de algumas profissões.

Estranhamente, a sociedade foi induzida a achar que o simples fato de um profissional de engenharia ou de arquitetura estar inscrito num Conselho Profissional e emitir uma ART ou uma RRT, tem o poder mágico de evitar danos ou mesmo de resolver responsabilidades.

Ocorre que, na verdade, a ART e a RRT apenas se prestam à função de “registrar” o(a) responsável técnico(a) da obra perante o Conselho respectivo, que cobra pela emissão deste “documento”. E, na prática, não há qualquer garantia que aquele(a) profissional esteja acompanhando efetivamente a obra e, em especial, a execução adequada do projeto – e é exatamente aí que está o grande risco, seja para o(a) profissional, seja para os executores da obra, seja para o(a) contratante da obra, seja para os vizinhos ou mesmo a sociedade como um todos.

Veja-se o seguinte julgado do Superior Tribunal de Justiça (REsp 650.603 - MG (2004/0031305-7):

CIVIL. RESPONSABILIDADE CIVIL. DESABAMENTO DE EDIFICAÇÃO. CONSTRUÇÃO POR ETAPAS. CONCORRÊNCIA DE CULPAS ENTRE QUEM EDIFICOU MAL UMA PARTE DA OBRA E QUEM SE RESPONSABILIZOU PELA OBRA INTEIRA PERANTE A AUTORIDADE MUNICIPAL.

**Quem contrata um engenheiro para levantar uma parede, ao invés de contratar um operário para empilhar tijolos, espera que esse profissional use conhecimentos técnicos e experiências para cumprir a empreitada.** A lei exige que uma obra tenha responsável técnico, arquiteto ou engenheiro, na suposição de que será edificada segundo regras técnicas que garantam a segurança de pessoas e a conservação de bens. O trabalho humano tem sempre uma finalidade, que é projetada antes de ser alcançada, ou nas magníficas palavras de Marx: “Uma aranha executa operações semelhantes às do tecelão, e a abelha envergonha mais de um arquiteto humano com a construção dos favos de suas colmeias. Mas o que distingue, de antemão, o pior arquiteto da melhor abelha é que ele construiu o favo em sua cabeça, antes de construí-lo em cera. No fim do processo de trabalho, obtém-se um resultado que já no início deste existiu na imaginação do trabalhador, e, portanto, idealmente. Ele não apenas efetua uma transformação

da forma da matéria natural; realiza, ao mesmo tempo, na matéria natural seu objetivo, que ele sabe que determina, como lei, a espécie e o modo de sua atividade e ao qual tem de subordinar sua vontade" (Karl Marx, O Capital, Nova Cultural, São Paulo, 1985, Volume I, p. 149/150). **Consequentemente, quem quer que seja, e especialmente um engenheiro, só pode levantar uma parede se estiver convencido de que ela suportará as intempéries normais;** construindo por instinto, sem estudo prévio da respectiva resistência, incorre em culpa, com a consequente responsabilidade pelo evento danoso – outro tanto ocorrendo com quem firmou perante a Municipalidade o compromisso resultante do Alvará de Construção da obra inteira.

A obra foi edificada por uma empreiteira porque, mesmo tendo duas ARTs, nenhum dos engenheiros acompanhou a execução da obra e nem tampouco checkou se ela estava sendo executada de acordo com os projetos. Por outro lado, a empreiteira se colocou na posição simplista de “levantar paredes”, sem analisar criticamente os projetos.

Infelizmente, esta é a realidade Brasil afora.

As ARTs não evitaram o dano e nem garantiram magicamente a indenização às vítimas – apenas identificaram os “responsáveis técnicos” e garantiram a responsabilização civil para os engenheiros. E, neste caso, ainda que tenham se omitido ou mesmo tenham errado nos projetos, a responsabilidade é OBJETIVA e independe de prova de culpa, nos termos do já citado parágrafo único do artigo 927 do Código Civil. E é de se registrar que por muito pouco nem isto seria possível, pois a decisão foi adotada por uma maioria apertada de 3 votos a 2.

Até aqui falamos de danos envolvendo a INTEGRIDADE da própria construção.

E o que falar de danos no USO da construção ou mesmo? Uma escada ou um parapeito sem a necessária segurança, o uso de revestimento inadequado, a escolha de equipamentos de conforto térmico feita sem o cálculo necessário, o uso de luminárias impróprias ao ambiente, etc...

Antes de mais nada, é preciso que se chame a atenção para um ponto fundamental: o CONTRATO.

O que foi contratado com quem e quais foram as regras contratadas?

A construção ou a reforma de uma casa, por exemplo, envolve projetos diversos e a execução deles, de modo a garantir que efetivamente foram observados em cada detalhe.

E é aí que os conhecimentos técnicos de cada profissional devem prevale-

cer.

Projetos que envolvam cálculo de estrutura de qualquer natureza (civil, elétrica ou hidráulica) são privativos de engenheiros e/ou arquitetos, conforme for o caso. Invadir esta competência significa atrair a responsabilidade civil para si caso algum dano ocorra.

Mas o(a) designer de interiores é o(a) profissional que tem melhor formação acadêmica na adequação do espaço às demandas do(a) usuário(a), em especial garantindo-lhe o CONFORTO nas diversas dimensões – ergonomia, iluminação, som, privacidade, interação entre os ambientes, etc...

Contudo, é fundamental que os profissionais não se deixem levar pelos desejos, sonhos ou devaneios dos seus clientes – **a definição dos projetos deve ser fruto de um diálogo RACIONAL que, inclusive, não se prenda ao presente, mas vá até mesmo ao futuro.**

Afinal, a vida flui e naturalmente altera as demandas.

O CONTRATO é peça fundamental para se determinar a responsabilidade civil decorrente do exercício profissional.

Mas é preciso lembrar que um contrato muito rebuscado pode gerar mais conflitos do que possibilitar soluções. Ele deve refletir a manifestação da vontade de uma pessoa contratar um(a) profissional para executar determinado serviço num determinado prazo por um determinado preço, em determinadas condições, e este(a) profissional aceitando o contrato. Além disso, deve prever punições por eventuais descumprimentos e designar a forma de solução de eventuais conflitos (mediação, arbitragem ou justiça estatal).

Na minha opinião, o contrato deve ser muito objetivo ao indicar o objeto, sem maiores detalhamentos, fazendo remissão a anexos.

A minha sugestão é que os projetos e documentos técnicos descritivos de serviços, inclusive cronogramas, fiquem em anexo, com a assinatura das partes e de testemunhas.

O(A)s designers de interiores também DEVEM fazer projetos técnicos e DEVEM identificar as suas obras, deixando claro para todos a sua responsabilidade técnica, inclusive destacando que, naquela obra NÃO há intervenção em ESTRUTURA – caso haja, é obvio que deverá haver a indicação de engenheiro(a) ou arquiteto(a) responsável, com ART ou RRT, conforme o caso.

O(A) designer de interiores deve identificar, em local visível, que ele(a) é responsável por aquela obra, inclusive com seus dados de contato. Assim como é preciso que se observe a legislação municipal quanto ao licenciamento e as normas do condomínio, quando for o caso. Na prática, é o descumprimento destas obrigações que geram os maiores atritos.

O fato de o(a) designer de interiores não estar obrigatoriamente sujeito(a) a



um Conselho Profissional isenta-o(a) de emissão de ART ou RRT **mas NÃO o(a) isenta de responsabilidade civil pelos eventuais atos ilícitos que cometer.**

Mas ele(a) pode e deve se precaver através de um contrato adequado, feito com a assistência de um(a) advogado(a) capacitado(a) – evite copiar e colar contratos disponibilizados pelo Dr. Google ou afins.

É essencial que haja transparência entre as partes.

Isto se aplica até mesmo quando o(a) cliente exige algo tecnicamente não recomendável. A exigência deve ser documentada, **com declaração expressa da existência de riscos e da assunção dos mesmos pelo(a) contratante**, com a assinatura de testemunhas.

**E pode e deve se precaver mantendo parcerias sólidas com prestadores de serviços qualificados e íntegros.**

**A escolha de fornecedores é um ponto que merece muita atenção** – seja transparente com o(a) cliente e não se entusiasme com propostas de ganhos às escondidas (reserva técnica, comissões, prêmios etc.). Ressalto que esta prática pode, em tese, caracterizar “ato ilícito” e gerar “responsabilidade civil”.

Explico: numa situação hipotética em que o(a) cliente é induzido(a) a comprar em determinado fornecedor e ele descobre que este paga uma comissão ao(à) profissional contratado(a), ele(a) poderá se sentir enganado(a), inclusive achar que esta comissão foi “incluída” no preço do que está a comprar. Neste caso, o(a) contratante poderá pedir a rescisão motivada do contrato com o(a) profissional, pedir a aplicação de multa contratual e a condenação em indenização por danos materiais e morais.

É lógico que isto demandará a produção de provas.

Mas também é inegável que a imagem do(a) profissional será duramente marcada.

Estamos vivendo tempos em que é preciso maior TRANSPARÊNCIA entre as partes contratantes, até para que a relação seja ÍNTEGRA – afinal, “o que é combinado não é caro...”

O problema está nas relações paralelas, em que o(a) profissional quer ganhar um “extra” sem informar isto a quem o(a) contratou.

A RESPONSABILIDADE PROFISSIONAL é, de fato, inseparável da RESPONSABILIDADE DO INDIVÍDUO como ser humano. Não existe uma pessoa que seja responsável como ser humano e irresponsável profissionalmente, e vice-versa. Um(a) profissional, qualquer que seja, deve zelar por sua INTEGRIDADE pessoal e técnica, porque este será termômetro da sua responsabilidade.

De qualquer modo, é sempre importante lembrar que o ATO ILÍCITO poderá se qualificar como CRIME – desde que o ato se enquadre num tipo penal descrito em lei.

Neste caso, surgirá a RESPONSABILIDADE PENAL, que, a rigor, nada tem a ver com a RESPONSABILIDADE CIVIL. Na verdade, sendo reconhecida a responsabilidade penal, a responsabilização civil será uma consequência.

Há, ainda, uma prática que recomendo fortemente: **o seguro de responsabilidade civil profissional**, que, inclusive, traz maior confiança para o(a) contratante. É evidente que há custos e estes devem ser embutidos no preço dos serviços do(a) profissional – isto é normal.

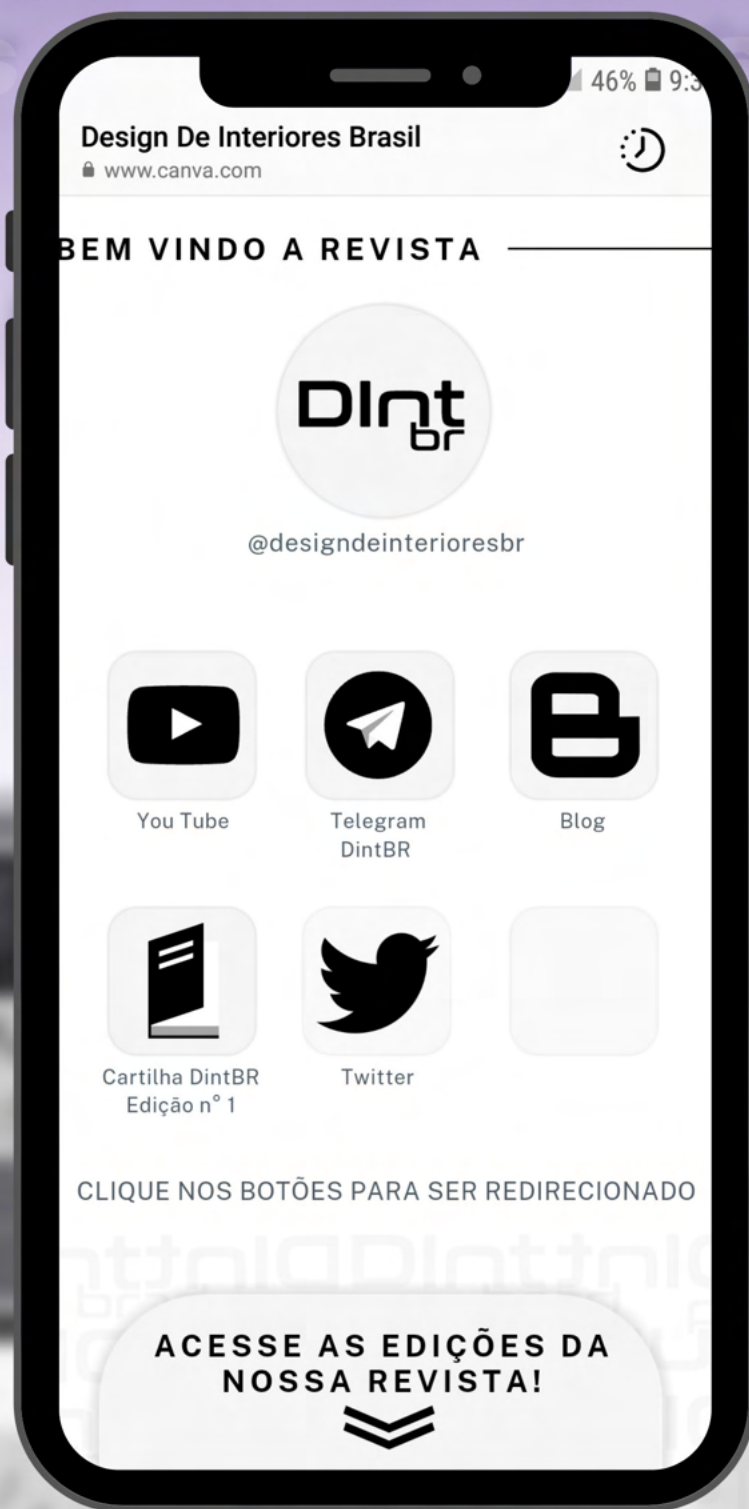
Em resumo, podemos concluir que a responsabilidade civil resulta do nexo causal entre o dano e um ato ilícito e que, no exercício profissional, é preciso alocar os riscos no contrato, que deverá ser objetivo no corpo principal e muito detalhado nos anexos técnicos, além de ser aconselhável a contratação de um seguro de responsabilidade profissional.

# CONHEÇA

# NOSSAS MÍDIAS SOCIAIS

# NOSSAS MÍDIAS SOCIAIS

# NOSSAS MÍDIAS SOCIAIS



LINK NA BIO DO INSTAGRAM  
@DESIGNDEINTERIORESBR



Foto de Max Vakhtbovych no Pexel



## REFLEXÃO SOBRE A ÉTICA E A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGNER DE INTERIORES PARA UMA SOCIEDADE MAIS INCLUSIVA.

Quando se faz a opção para exercer determinada profissão, outras escolhas são, automaticamente, realizadas, mesmo que não haja percepção destas no momento da escolha da carreira. É natural que o futuro Designer de Interiores não possua o conhecimento das implicações, na sua totalidade, decorrentes do exercício desta ocupação no momento da sua eleição. Isto, porque, ainda, lhe falta o conhecimento e a experiência suficiente para a formação do senso crítico sobre a carreira e as suas possíveis contribuições para o desenvolvimento da sociedade. Este é um processo natural, esperado e contínuo, que dependerá muito do investimento pessoal na busca pela excelência no exercício da profissão de Designer de Interiores. No entanto, há um questionamento que deve ser ponderado antes, durante e após a formação do profissional de DI, permeando todo este processo: o que é um Designer de Interiores? Ao considerar a evolução do profissional,

desde o processo de formação até o aprimoramento, ao longo do exercício da profissão, acredita-se que a resposta a este questionamento amadureça, na mesma proporção.

Na experiência docente desta autora, nas fases finais do Curso de DI, tal questionamento era realizado às alunas e aos alunos. Geralmente, profundo silêncio sobrevinha na sala de aula, a seguir... Era de se esperar, pois esse questionamento não difere, em muito, de quando se pergunta “Quem é você” (nesse caso, como profissional de DI)? Após passar pelo processo de formação em DI, certamente, com a experiência, a resposta se altera para um nível de complexidade maior, diferente do que se fosse respondida na opção da faculdade, pois neste momento, tem-se maior entendimento das responsabilidades, como profissional, frente à sociedade.



Dessa forma, levando-se em conta a proposta da 08ª Edição da Revista DintBrasil, propõe-se uma reflexão sobre a contribuição do profissional de DI frente à sociedade, partindo-se de alguns pressupostos inclusivos de projeto. Primeiro, a ciência sobre uma questão comum aos diversos trabalhadores no exercício de sua profissão, a de “conhecer, cumprir e fazer cumprir”<sup>1</sup> o seu Código de Ética (CE) profissional, propagando suas orientações. A obediência ao Código de Ética (CE) profissional é uma prerrogativa do exercício de qualquer classe profissional, portanto, a decisão de cumpri-lo é realizada já na escolha da profissão que cada pessoa irá exercer. As condições para debater ou rever as orientações do CE devem ser realizadas da maneira adequada e nos termos definidos pela ordem de classe pertinente a cada profissão.

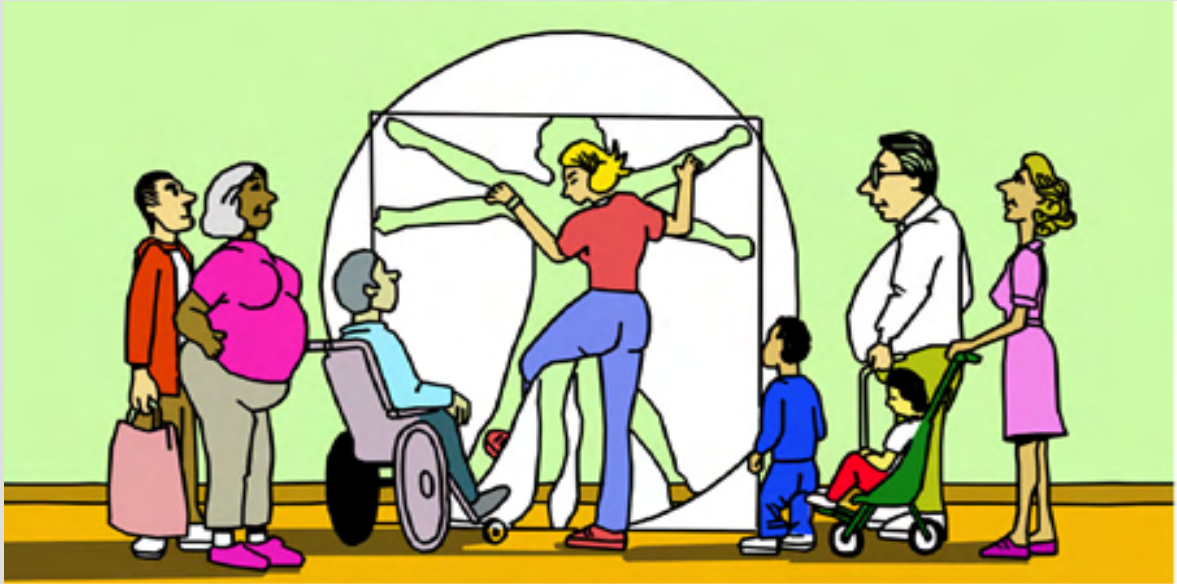
Para observar as questões do CE de DI, primeiro é importante esclarecer o que é ética. Pode-se afirmar que é a “... reflexão formal acerca dos princípios que criticam ou dão legitimidade ao agir humano ... Fornece parâmetros para se optar pelo que fazer. É uma reflexão do agir ...” (CENCI, 2001, p. 46). Boff (2004) esclarece que, ética ou “ethos” ..., significava para os gregos, a casa. Na casa cada objeto possui seu lugar. Seus habitantes devem optar por comportamentos que permitam a todos sentirem-se bem e confortáveis em sua convivência diária. Hoje a casa não é apenas individual, de cada pessoa, mas é, também, casa comum, constituída pelas cidades, estados, países, pelo planeta (BOFF, 2000; 2004). “Eis, pois, o que é a ética” (BOFF, 2004). Também, Oliveira (2012, p. 39) explana que, “ser ético é escolher a melhor premissa, perguntando-se sempre qual é o melhor caminho para fazer bem”.

Observando as definições e as explanações dos autores citados, pode-se declarar que, o CE orienta sobre condutas consideradas apropriadas na prática profissional, também, ponderando sobre a contribuição do Designer de Interiores na manutenção e/ou no aumento da qualidade de vida da coletividade, na qual atua. No caso do Código de Ética do DI destacam-se a necessidade do exercício da profissão pautado na responsabilidade frente à sustentabilidade, envolvendo questões sociais, econômicas e a preservação do meio ambiente para as futuras gerações. Neste ponto, já é destacado o compromisso do profissional, em questão, frente à sociedade.

Outras questões a pontuar no CE, é a importância do profissional de DI no cuidado para que as intervenções “nos espaços construídos seja respeitosa e fundamentada em critérios compatíveis com valores humanos, reconhecendo a íntima relação entre design e consumo e o impacto deste na sociedade” (CE DI, 2015). Outro ponto evidenciado no documento é o dever do profissional de DI “trabalhar em seu projeto pela inclusão de todo e qualquer indivíduo, percebendo-

1 Código de Ética do DI (2015). Disponível em: <https://abd.org.br/codigo-de-etica> Acesso em: 12/12/2021.

do a diversidade como valor, em todas as suas nuances” (CE DI, 2015). Tendo em vista que grande parte da população mundial não se ajusta aos modelos que embasam os projetos dos espaços de atividades humanas, reconhece-se, o importante papel da ergonomia (e de seus princípios) para contemplar métodos projetuais mais inclusivos. Na Figura 01 exemplifica-se o caso do “Homem Vitruviano” e a sua relação com a diversidade de necessidades e características humanas:



**Figura 01:** Relação do Homem Vitruviano e a diversidade das características humanas. Fonte: Prates (2012, p. 01) . Imagem disponível em <http://deborahpratesincludi.blogspot.com/2012/04/humanizacao-nos-hospitais.html> Acesso em 01/01/2022.

Leonardo Da Vinci (1490) se inspirou na obra, “De Architectura”, do arquiteto romano Marcus Vitruvius Pollio para elaborar uma representação das proporções ideais do corpo humano masculino, expressando o ideal clássico da beleza. Propõe, baseando-se na obra de Vitruvius, um ideal de beleza, de equilíbrio e de harmonia das formas por meio das relações entre as proporções do corpo humano. O modelo considera as posições dos braços e das pernas humanas, adotando quatro posturas diferentes, inseridas num círculo e num quadrado, ao mesmo tempo: a altura do corpo humano é igual à largura dos braços abertos, a cabeça corresponde a 1/8 da altura do homem, e assim por diante.

A Figura 01 demonstra que o “modelo” do Homem Vitruviano (e os projetos que, porventura, se espelhem nele) deixa de observar as necessidades das pessoas que não atendem ao ideal proposto por Da Vinci, tais como: as idosas; as obesas; de estatura, consideravelmente, alta ou baixa (inclusive crianças); as mulheres gestantes; as pessoas com carrinhos de bebê, andadores, muletas, bengalas, cadeiras de rodas e sujeitos com limitações motoras, cognitivas ou sensoriais.

Ao contrário do modelo concebido por Vitruvius e Da Vinci, tais especificidades devem ser “trabalhadas” em projeto e, também, de forma harmônica, as características das pessoas que não possuem restrições de acesso, mobilidade

e uso, percepção e processamento de informações (cognição) para interagir com o espaço projetado. Alinhada a esta proposta, estão os modelos projetuais propostos pela ciência ergonômica, os quais presumem incluir o maior número de indivíduos em projeto, principalmente, nos espaços públicos e/ou artefatos, os quais serão utilizados por ampla gama de pessoas. Diante das questões colocadas, anteriormente, pode-se ponderar, a partir de algumas definições sobre o profissional de DI e das considerações aqui realizadas sobre a ética, a respeito da concepção de Projetos de Interiores baseados em importantes critérios projetuais inclusivos, capazes de acolher a diversidade de habilidades e de restrições humanas.

Ao considerar que a realização da maioria das atividades humanas necessita de espaços construídos para serem realizadas, é importante que o Designer de Interiores alie decisões projetuais de natureza técnica, estética, simbólica às orientações e as possíveis relações com a ergonomia, como forma de conceber espaços de uso universal. No âmbito da ergonomia, o emprego dos princípios do Desenho Universal (DU) propõe minimizar ou eliminar as barreiras físicas existentes no espaço físico. Por meio do emprego desta importante ferramenta, pode-se aumentar a qualidade de vida, não somente, de um grupo de pessoas consideradas aptas para interagir com o ambiente projetado, mas busca-se estender a experiência dessa interação para uma coletividade diversa. Os sete princípios do DU e suas definições, podem ser verificados na Figura 02 (ABNT NBR 9050, 2020):



Figura 02: Princípios do Desenho Universal. Fonte: Autoria própria, baseado em ABNT NBR 9050 (2020).



**1) “uso equitativo:** é a característica do ambiente ou elemento espacial que faz com que ele possa ser usado por diversas pessoas, independentemente de idade ou habilidade. Para ter o uso equitativo deve-se: propiciar o mesmo significado de uso para todos; eliminar uma possível segregação e estigmatização; promover o uso com privacidade, segurança e conforto, sem deixar de ser um ambiente atraente ao usuário;

**2) uso flexível:** é a característica que faz com que o ambiente ou elemento espacial atenda a uma grande parte das preferências e habilidades das pessoas. Para tal, devem-se oferecer diferentes maneiras de uso, possibilitar o uso para destros e canhotos, facilitar a precisão e destreza do usuário e possibilitar o uso de pessoas com diferentes tempos de reação a estímulos;

**3) uso simples e intuitivo:** é a característica do ambiente ou elemento espacial que possibilita que seu uso seja de fácil compreensão, dispensando, para tal, experiência, conhecimento, habilidades linguísticas ou grande nível de concentração por parte das pessoas;

**4) informação de fácil percepção:** essa característica do ambiente ou elemento espacial faz com que seja redundante e legível quanto a apresentações de informações vitais. Essas informações devem se apresentar em diferentes modos (visuais, verbais, táteis), fazendo com que a legibilidade da informação seja maximizada, sendo percebida por pessoas com diferentes habilidades (cegos, surdos, analfabetos, entre outros);

**5) tolerância ao erro:** é uma característica que possibilita que se minimizem os riscos e consequências adversas de ações acidentais ou não intencionais na utilização do ambiente ou elemento espacial. Para tal, devem-se agrupar os elementos que apresentam risco, isolando-os ou eliminando-os, empregar avisos de risco ou erro, fornecer opções de minimizar as falhas e evitar ações inconscientes em tarefas que requeiram vigilância;

**6) baixo esforço físico:** nesse princípio, o ambiente ou elemento espacial deve oferecer condições de ser usado de maneira eficiente e confortável, com o mínimo de fadiga muscular do usuário. Para alcan-

çar esse princípio deve-se: possibilitar que os usuários mantenham o corpo em posição neutra, usar força de operação razoável, minimizar ações repetidas e minimizar a sustentação do esforço físico.

**7) dimensão e espaço para aproximação e uso:** essa característica diz que o ambiente ou elemento espacial deve ter dimensão e espaço apropriado para aproximação, alcance, manipulação e uso, independentemente de tamanho de corpo, postura e mobilidade do usuário. Desta forma, deve-se: implantar sinalização em elementos importantes e tornar confortavelmente alcançáveis todos os componentes para usuários sentados ou em pé, acomodar variações de mãos e empunhadura e, por último, implantar espaços adequados para uso de tecnologias assistivas ou assistentes pessoais” (ABNT NBR 9050, 2020, p. 138).

Os sete princípios do DU (Figura 02) visam atender à maior diversidade possível de pessoas, planejando espaços com dimensões apropriadas para interação, alcance e uso de produtos em geral, independentemente, do tamanho, da postura ou da mobilidade do usuário (ALVAREZ e CAMISÃO, 2007; KASPER, 2013, 2020; ABNT NBR 9050, 2020). Reconhecem e respeitam a diversidade física e sensorial dos indivíduos, inclusive, as transformações, pelas quais os corpos humanos sofrem, desde a infância até a velhice (ALVAREZ e CAMISÃO, 2007), até mesmo, em função de restrições temporárias ou adquiridas em qualquer etapa da vida.

O DU é definido pela ABNT NBR 9050 (2020, p. 18), como “a concepção de produtos, ambientes, programas e serviços a serem utilizados por todas as pessoas, sem necessidade de adaptação ou projeto específico, incluindo os recursos de tecnologia assistivas”. Em projetos de interiores, os princípios do DU devem ser aplicados de modo interconectado, sendo as suas inter-relações, trabalhadas em projeto de forma harmônica. Nos projetos novos devem ser aplicados de forma a ser evitada a criação de barreiras físicas, visando não interferir, auxiliar e incluir a diversidade de formas de interação com o espaço, por parte das pessoas. No caso de reformas, as barreiras existentes devem ser identificadas para que as soluções projetuais as minimizem, e de preferência eliminem-nas. Pode-se afirmar que a superação das barreiras físicas pode ser alcançada por meio de algumas ações, alinhadas ao emprego dos princípios do DU, as quais incluem: o planejamento e a construção adequada de espaços físicos e de seus elementos constituintes, a manutenção destes e a previsão de materiais adequados para configurá-los (KASPER, 2013, 2020).

Entende-se a importância de minimizar as barreiras físicas para, também, diminuir ou eliminar as outras barreiras relacionadas, as quais abrangem os espaços edificados que abrigam o conjunto dos distintos setores e atividades que organizam a sociedade. As ações alinhadas à eliminação de barreiras físicas, em geral, tem sido ampliadas, sendo adotadas por diferentes profissionais na concepção de espaços universais, somando-se a outras questões essenciais, como as políticas de inclusão social (ALVAREZ e CAMISÃO, 2007; SILVA e KIRST, 2008). Embora a proposta da acessibilidade busque ofertar produtos para pessoas com algum tipo de restrição de “acesso”, é considerada de aplicação restritiva e, muitas vezes, de uso exclusivo e segregativo, para algumas pessoas (Figura 03).



**Figura 03:** Diferenças entre o projeto de um artefato acessível e outro baseado nos Princípios do Desenho Universal. Fonte: Alvarez e Camisão (2007, p. 06).

O DU, por meio da aplicação dos seus princípios, preocupa-se em oferecer produtos com diferentes formas de utilização, mas com um “desenho” que evita a exclusividade no uso, acesso, percepção e entendimento, por pessoas pré-determinadas (Figura 03). Busca ofertar um Design mais democrático (universal) de uso não segregativo, cabendo ao usuário escolher as diferentes formas de utilizá-lo, como pode ser verificado no exemplo da Figura 03. O espaço físico inclusivo possui, na aplicação dos princípios do DU, um instrumento que apoia a consolidação de espaços universais, compreendendo a possibilidade das pessoas, independentemente, das restrições, idade ou gênero, serem capazes de acessar ambientes e sair destes com autonomia. Inclui a entrada (acesso), uso do edifício, de seus serviços e de suas instalações, além de permitir a evacuação do local por todos os potenciais usuários, evidenciando de forma clara a necessidade de garantia da saúde, da segurança e do bem-estar durante a realização dessas atividades (KASPER, 2013, 2020). A proposta do DU, sobretudo,

para as pessoas com algum tipo de restrição na interação com o espaço físico, visa uma participação equitativa na sociedade, ofertando as mesmas oportunidades para o maior número de indivíduos.

Há o entendimento da sociedade e de grande parte dos pesquisadores a respeito da importância do espaço físico inclusivo e democrático, que incentiva as condições de troca entre usuário-espaço. Essa última condição pressupõe que a interação, também seja uma dimensão importante da inclusão social. Dischinger, Ely e Borges (2009, p. 22 e 23), “bem mais do que apenas poder chegar ou entrar num lugar desejado. É, também, necessário que a pessoa possa situar-se, orientar-se no espaço e que compreenda o que acontece, a fim de encontrar os diversos lugares e ambientes com suas diferentes atividades, sem precisar fazer perguntas”.

Ambientes considerados universais buscam contribuir de formas distintas para que seja “possível, para o maior número de pessoas, deslocar-se ou movimentar-se com facilidade e sem impedimentos”. Permite, em função da sua organização “... e das características de seu mobiliário, que todos possam participar das atividades existentes e que utilizem os espaços e equipamentos com igualdade e independência na medida de suas possibilidades” (DISCHINGER; ELY; BORGES, 2009, p. 22 e 23). Cabe aos Designers de Interiores importante contribuição para modelar uma sociedade mais inclusiva, condição que pode ser favorecida pelo cuidado do projetista na obtenção do conhecimento sobre uma base projetual responsável e confiável (ferramentas/ modelos/ metodologias) existente, como forma de alcançar esse objetivo.

O processo de projeto em design deve ser considerado como um processo de criação e inovação solidamente baseado em informações e conhecimentos da realidade objetiva, mesmo que o processo permita uma intervenção da subjetividade e da intuição. A complexidade do conteúdo exige que o processo seja efetuado por etapas e passos, envolvendo tudo que possa ter consequências na configuração do produto. A formação do designer é baseada, em grande parte, na assimilação desse processo” (HSUAN-NA, 2017, p. 19).

Espera-se que, ao utilizar e disseminar o DU como prática projetual, o Designer de Interiores contribua relevantemente, por meio da sua prática profissional, para o melhoramento da sua comunidade. Acredita-se que, essa prática esteja alinhada às condutas éticas desejáveis. Isto, por que, a ética profissional observa e regula o relacionamento do profissional com sua clientela, com a sociedade e com os demais colegas de profissão, esperando que este contribua para preservar a dignidade humana e promover o bem-estar e a solidariedade



no contexto sociocultural, no qual exerce sua profissão. Portanto, pode-se considerar que as condutas profissionais consideradas éticas buscam a diminuição das desigualdades e da exclusão social, além do aumento da satisfação das necessidades essenciais, as quais estão relacionadas ao cuidado no incremento da qualidade de vida dos indivíduos.

BOFF (200; 2004) declara que toda vida necessita de cuidado e, que o trabalho pode ser realizado de forma solidária, de modo esmerado. O cuidado é tão essencial que, se bem for observado, tudo o que se faz vem acompanhado de cuidado ou da falta de cuidado (BOFF, 2000; 2004). Se o que fazemos for feito com cuidado, tudo pode dar certo e durar mais, segundo Boff (2004). Em relação á solidariedade universal, o mesmo autor (BOFF, 2000; 2004) relata que, se na sociedade não são respeitadas normas ou demais regras coletivas que visam a solidariedade para com todos, “a vida seria impossível”, sendo importante observar, para tanto, as condutas desejáveis que devam ser postas em prática no exercício da profissão. O cuidado com as pessoas e a solidariedade universal, relatados por Boff (2000; 2004), podem ser beneficiados se cada profissional responsabilizar-se por sua contribuição. No caso do Designer de Interiores, projetar de forma universal pode contribuir para uma sociedade mais participativa e espacialmente inclusiva para grande parcela dos indivíduos, evitando desigualdades, favorecendo o acesso às oportunidades (trabalho, estudo, por exemplo) e às outras formas de inclusão.

## REFERÊNCIAS

ABD. Associação Brasileira de Design de Interiores. **Código de Ética**. 2015. Disponível em: <https://abd.org.br/codigo-de-etica>. Acesso em: 12/12/2021.

ABNT. Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 9050: Acessibilidade a Edificações, Mobiliário, Espaços e Equipamentos Urbanos**. Rio de Janeiro, 2020.

ALVAREZ, Eduardo; CAMISÃO, Verônica. **Guia Operacional de Acessibilidade para Projetos de Desenvolvimento Urbano com Critérios de Desenho Universal**. Banco Interamericano de Desenvolvimento. 2007. Disponível em: < <https://publications.iadb.org/es/publicacion/16231/guia-operacional-de-acessibilidade-para-projetos-em-desenvolvimento-urbano-com> >. Acesso em: 28 de dezembro de 2021.

BOFF, Leonardo. **Ética e Moral: a busca de fundamentos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

CENCI, Ângelo. **O que é ética? Elementos em torno de uma ética geral**. Passo Fundo: AV Cenci. 2001.

DISCHINGER, Marta; ELY, Vera Helena Moro Bins; BORGES, Monna Michelle Faleiros da Cunha. **Manual de Acessibilidade Espacial para Escolas: O Direito à Escola Acessível**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2009.115 p.

HSUAN-NA, Tai. **Design: conceitos e métodos**. São Paulo : Blucher, 2017. 320 p. :

OLIVEIRA, Antônio Roberto. **Ética profissional** . Belém: IFPA; Santa Maria: UFSM, 2012. 80p. Disponível em: [http://estudio01.proj.ufsm.br/cadernos/ifpa/tecnico\\_metalurgica/etica\\_profissional.pdf](http://estudio01.proj.ufsm.br/cadernos/ifpa/tecnico_metalurgica/etica_profissional.pdf) . Acesso em: 28 de dezembro de 2021.

KASPER, Andrea de Aguiar; PEREIRA, Vera. Lúcia. D. Valle. . **A Usabilidade e o Design de Interação: Diretrizes de Projeto para o Espaço Físico Escolar Inclusivo**. In: ENEAC 2013, 2013, Florianópolis - SC. IV Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído e V Seminário Brasileiro de Acessibilidade Integral, 2013.

KASPER, A. de A.; PEREIRA, V. L. D. do V.; VERGARA, L. G. L. **Processo de construção das dimensões norteadoras para projetos interativos escolares: a fundamentação na percepção espacial de alunos com restrições visuais**. Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP, [S. I.], v. 27, n. 50, p. e164817, 2020. DOI: 10.11606/issn.2317-2762.posfau.2020.164817. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/164817> . Acesso em: 9 jan. 2022.

SILVA, Maria Cristina da Rosa Fonseca da; KIRST, Adriane Cristine. **Museu de Arte, inclusão da pessoa cega, desafios do educativo**. Da Pesquisa, v. 03, p. 01-10, 2008. Disponível em: < <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/15327> >. Acesso em: 17 de dezembro de 2021.

CHAMADA PARA TRABALHOS  
COLUNA

# VIDA Acadêmica

É uma coluna para que professores e estudantes dos cursos de graduação em Design de Interiores possam relatar suas experiências durante seus cursos.

Processos de aprendizado, vivência em projetos de extensão, relações entre cursos, trabalhos “fora da caixinha”, práticas de produção de TCC/TFG, participação em grandes eventos acadêmicos de Design e qualquer outra atividade que tenha agregado qualidade à sua formação.

Os textos, em formato relatório, devem ter no máximo 3 laudas, seguir as normas da ABNT e serem encaminhados em .DOC para o e-mail [conselhoeditorial@revistadintbr.com.br](mailto:conselhoeditorial@revistadintbr.com.br)

*Participe!*

REVISTA

**Dint**  
br





Maison du 5 village  
jolie maison

Maison du 5 village  
jolie maison



# 9. Home Staging

Ana Carolina Mendonça

[@anacarolina\\_mendonca](https://www.instagram.com/anacarolina_mendonca)

## PRECISA DE UM HELP?

Bastante clichê o fato da associação do nosso serviço com a produção ou realização de “projetos”. Natural, meu caro, pois, afinal, o projeto é para nós, designers, a materialização, a tangibilidade das ideias. E a fascinante tecnologia no desenvolvimento de imagens e vídeos cada vez mais realistas nos faz estar mais e mais apaixonados por nosso ofício, por poder criar e transformar uma nova realidade.

Já para o leigo em geral, consumidor ou não de nossos serviços, ele já entende que o arquiteto constrói casas e prédios, dimensiona as janelas, dá forma às construções, o engenheiro calcula vigas de concreto e ferro e o designer combina os revestimentos e detalhes dando graça às decorações de interiores. E, mesmo que, ainda, não entenda isso exatamente, ele entende que o Design de Interiores é algo que pode transformar os espaços, os ambientes!

A visão que nos falta perceber é que: nós vendemos soluções para os problemas alheios! E é isso que é a virada de chave para que possamos

ajudar mais e mais pessoas, mais famílias, mais entidades, mais empresas, mais negócios.

Levar os benefícios do bem-estar, acessibilidade, produtividade, sustentabilidade, conforto térmico e acústico, estética e até felicidade a diversos outros níveis e nichos, urgentes e até mais importantes do que os nichos, hoje, mais visados e saturados é nosso ponto crucial.

Falta nos uma visão de futuro. Uma visão da era pós-digital onde a realidade se mistura com a realidade aumentada, os algoritmos, ciência e análise de dados nos permite ou permitirá codificar, entender e até prever com precisão os desejos das pessoas. A Internet irá nos conhecer cada vez mais através do nosso comportamento e presença online, e, assim, irá poder processar essas informações, reconhecer e correlacionar padrões, testar hipóteses e tirar conclusões.

Como isso tudo aparece nos projetos ou serviços de Design e Arquitetura?



Na verdade, me parece, que estamos todos batendo na mesma tecla, correndo atrás dos clientes como hamsters, oferecendo as mesmas coisas que não condizem com tantas mudanças que vêm acontecendo no mundo atual.

Vamos então à história da martelada? Uma história antiga que pode nos dar pistas para seguirmos adiante nesse mundo de experiências sensoriais e estéticas exacerbado, numa era que uma imagem vale muito mais que mil palavras e que a comunicação tomou proporções nunca imaginadas.



Figura 1: Songsak Paname.

“Um navio cargueiro estava quebrado em alto mar, mas seus mecânicos já tinham tentado de tudo, sem sucesso para resolver o problema. Os prejuízos eram enormes para cada hora que o problema se mantivesse. Alguém disse que só uma pessoa muito experiente poderia resolver. Sem pestanejar, o capitão mandou chamar a pessoa indicada a bordo. Ao entrar no navio, conversaram a respeito do problema, o velho mecânico fez algumas perguntas chave e deu o preço do serviço. O valor seria de R\$ 25.000,00 para fazer o navio funcionar de novo. O capitão sabendo dos prejuízos que lhe eram ocasionados pela falha, prontamente aceitou o orçamento e o mecânico partiu para o conserto.

Desceu ao porão, olhou, avaliou e em seguida pegou um martelo e deu uma martelada certa numa velha válvula. Os mecânicos do navio se entreolharam, porque não mexeram ali, pois teoricamente nada tinha a ver com o problema.

Prontamente o navio voltou a funcionar, tendo dessa forma o capitão seu problema resolvido. Assim sendo o mecânico foi receber o pagamento acertado pelo conserto.

O capitão ao saber do que havia sido feito ficou indignado e foi tomar satisfações com o técnico.

Como ele poderia cobrar R\$ 25.000,00 por uma única martelada? O mecânico explicou que a martelada em si havia custado apenas R\$ 1,00. Os demais R\$ 24.999,00 se referiam à expertise de saber ONDE BATER O MARTELO, já que toda a sua equipe não sabia o que fazer e já tinha tentado de tudo.”

Cada vez que revejo essa história penso em como o X da questão está em nos diferenciar com qualidades próprias e únicas e potencializar esses pontos fortes para gerar oportunidades! Oportunidades de trabalho, de negócios para nossos escritórios! Fazendo o que sabemos: Design! Design com algo mais, Design de forma multidisciplinar.



**Imagem 2:** Antes e depois de imóvel para vender, preparado por @decorarparavender. Foto: Priscila Barcellos

Para aplicação da Decoração Imobiliária, ou Home Staging, um nicho do design aplicado ao mercado imobiliário, eu e minha sócia usamos nosso diferencial como designer e corretora imobiliária para vender a martelada certa. Martelada essa que potencializa a venda e locação de imóveis, casas ou apar-



tamentos usando o Design e o Marketing imobiliário. O preparo, organização e fotografia dos imóveis para os portais imobiliários faz parte do serviço oferecido. Estendemos, ainda, a aplicação do conceito primordial para oferecer ideias de melhor uso dos espaços compartilhados em condomínios e usar o design e decoração como investimento para construtoras e incorporadoras de pequeno porte.

E para vender essas soluções, nem mesmo utilizamos ferramentas de desenho, mas, acima de tudo, as próprias ideias, ou seja, a expertise. Não é sobre fazer, mas sobre



**Imagem 3:** diagrama do Método Decorar para Vender para esteira de serviços. Fonte: instagram @decorarparavender.

Apresentamos soluções de serviços desde o front-end até o high-end. E vale a pena aqui explicar o que significam essas expressões do marketing: front-end seriam produtos (ou serviços) de entrada, ou seja, produto de menor valor que não necessita de uma consideração de decisão de compra tão complexa ou significativa. Usamos nossos serviços front-end para uma aproximação com o cliente, uma forma de criar conexão, empatia, uma primeira experiência com o profissional, os conceitos e a metodologia de trabalho e processo criativo. Por outro lado, esse serviço de menor valor acaba por ser uma forma mais acessível do consumidor obter respostas rápidas, ou melhor, soluções profissionais quase que instantâneas seja de cores, de layout, iluminação, função do espaço, adequações, revestimentos, soluções para home-office, ergonomia multigeracional, harmonia ou uma horta suspensa. A democratização do design! O Design atingindo camadas menos privilegiadas e entranhando como um item de necessidade do aconchego estético nas residências e lares brasileiros, quiçá globais.



A partir de então, os serviços seguem em esteira desde o de menor até o de maior valor agregado, o serviço high-end, como por exemplo, os serviços de implementação, o plano de ação com a execução, o pacote completo.

Da mesma forma que na Decoração Imobiliária esses serviços vão da consultoria online ou presencial à implementação em diversos níveis, os serviços se concentram na solução dos problemas e não no documento, no desenho, no projeto em si. O plano de ação cria soluções de prazos mais rápidos, o tempo torna-se o bem mais valioso! A obra deixa de ser um monstro, uma surpresa de custos!

Conhecer e estar antenado nas tendências de comportamento, de convívio e dos novos núcleos familiares faz parte de nosso conjunto de habilidades, tanto quanto a própria arte de projetar.

Vale lembrar que usar a especialidade para se destacar e criar atratividade para seu escritório é estratégia para avançar, se estabelecer, se apresentar ao mercado de trabalho e se posicionar, mas também é uma forma mais objetiva do seu cliente te encontrar para resolver um problema cada vez mais específico.

Quando entendemos quem pode se beneficiar do nosso conhecimento, e ir a fundo em conhecer esse cliente, que no nosso caso da Decoração Imobiliária são: imobiliárias, corretores, administradores de imóveis, investidores, ou até incorporadoras e pequenas construtoras, podemos produtizar os serviços adequados a esse padrão de consumo, podemos atender às novas necessidades, aos novos públicos.

Os formatos de serviços podem ser a solução para atendermos públicos e esferas tão amplos. Assim, ser criativo para formatar os serviços pode ser um grande desafio, a princípio, mas a oportunidade de adaptar nosso ofício à grande transformação comportamental-tecnológica que estamos passando nesses últimos anos, será uma experiência única nesse processo evolutivo da humanidade.



**Imagem 4:** Produção de decoração para imóvel para o mercado imobiliário Produção: @decorarparavender Foto: Gustavo Wittich.

A Decoração Imobiliária e o home staging como cenografia da casa e produção de decoração para potencializar a venda e locação de imóveis com nichos específicos como expatriados, primeira locação, locação de temporada com imóveis insta-gramáveis em diversos padrões, desde o econômico até o luxo nos abre um leque enorme de possibilidades, mesmo dentro do segmento do Design de Interiores residencial. O mercado imobiliário aquecido cria uma demanda crescente de trabalhos mais rápidos, mais dirigidos, que nos dão fôlego e ajudam a criar um fluxo positivo de receita que nos mantém vivos, atuantes, cumprindo nosso propósito.



Imagem 5: Imóvel decorado para hospedar por @decorarparavender Foto: Gustavo Wittich.

Pois bem, nós, designers, vendemos soluções! E para isso estarmos afiados para os novos nichos, as novas demandas que se tornam fundamental num futuro em que já habitamos, onde os modos de morar estão mais dinâmicos e mais veloz faz com que estejamos prontos para ajudarmos MUITAS, MUITAS pessoas, muitos imóveis. Um help cada vez mais solicitado, menos teórico e mais “mão-na-massa”.



CHAMADA PARA TRABALHOS  
COLUNA

# PRODUÇÃO ACADÊMICA

É uma coluna destinada a professores e estudantes dos cursos de graduação e pós-graduação em Design de Interiores.

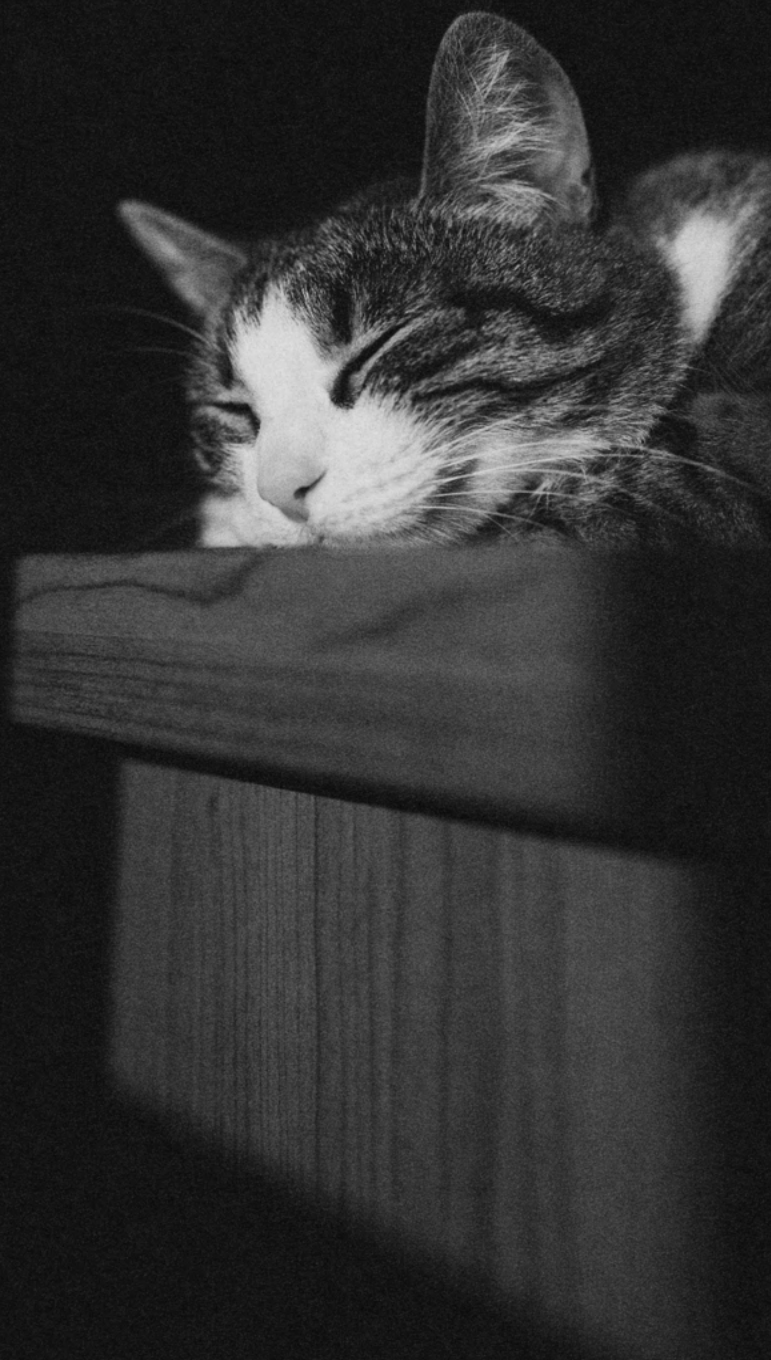
Nesse espaço você poderá apresentar resumos de suas pesquisas em andamento ou finalizadas, relatórios finais de projetos de extensão, resumos de TCC/TFG, e demais documentos formais relacionados ao ensino e prática acadêmica.

Os textos devem ter no máximo 5 laudas, seguir as normas da ABNT e serem encaminhados em .DOC para o e-mail [conselhoeditorial@revistadintbr.com.br](mailto:conselhoeditorial@revistadintbr.com.br)

*Participe!*

REVISTA

**Dint**  
br





# 10. Projetos para Pets

Susana Furlanetto

[@susana\\_furlanetto\\_designer](#)

## DESIGN DE INTERIORES PARA PETS

Com o advento da pandemia, muitos hábitos mudaram e o Lar Doce Lar passou a ter novo significado, tornando o ato de morar mais adaptado ao ser humano.

Entre tantas mudanças, uma que definitivamente veio trazer mais vida para nosso dia a dia, foi a inclusão de pets nos lares.

Segundo o Sindan, Sindicato Nacional da Indústria de Produtos para Saúde Animal, durante o período da pandemia, o número de pets aumentou cerca de 30% nos lares do Brasil.

Ações de algumas empresas de venda de produtos animais (ração, brinquedos, roupinhas, caminhas...) dispararam no mercado da bolsa de valores.

Chegar em casa e ser recebido com alegria pelo seu cãozinho que pula e chora demonstrando saudades e amor nos faz sorrir. Mas ao entrar no quarto, encontrar o travesseiro destruído, ou o sofá da área roído, xixi no tapete persa da sala, o caderno do filho reduzido a confete, espalhado pelo quarto nos dá vontade de sentar e chorar. Damos uma bronca no pobre

animalzinho que abaixa as orelhas e sai de fininho, porque sabe que fez algo errado... a verdade é que a culpa não é do pobre. É nossa. Sem seu próprio espaço, desafios e distrações próprias, eles procuram se distrair com o que tem em volta!

Mas, temos como evitar a parte dolorosa da convivência com um bom projeto de design de interiores. Preparar o ambiente para servir ao animal, como fazemos para os nossos clientes.

Assim como o homem, os animais também têm suas necessidades inerentes a sua espécie e muitas vezes a sua raça, raças diferentes, comportamentos diferentes. Um labrador precisa gastar energia enquanto um poodle ama um colinho. Espécies com pelagem dupla, sofrem demais em lugares quentes, os de pelagem curta tem menos calor que os de pelagem longa, por outro lado, o de pelagem curta soltam muito pelo enquanto os de longa, quase não deixam pelos pela casa. Uns



latem mais que outros, ou são mais ativos....

Quando procuramos resolver os problemas ou desafios de acolher um pet em casa, pensamos nos estofados que tem que ser a prova de arranhões, tapetes que não retenham pelos, proteções para pés de mesas e cadeiras para sobreviver às investidas dos filhotes...

Mas este é o foco do dono do pet. Ao mudar o foco para o pet, conseguimos resolver todos os problemas, melhorar a qualidade de vida do pet e a relação entre o animal e o homem. Veterinários explicam que os animais nascem para viver ao ar livre, na natureza. Ao confiná-los em casa, é necessário que se tenha alguns cuidados básicos para não estressá-los e mantê-los saudáveis e sem stress, evitando as travessuras (como a destruição das almofadas do sofá, comer a correspondência, etc....).

Antes de tudo é necessário um espaço para os dejetos do animal - nunca na cozinha e longe de onde os alimentamos e de onde dormem. O espaço destinado ao soninho tem que ser aconchegante, para poupar o sofá ou cama. A escolha da ração é importantíssima para evitar a perda excessiva de pelos e cheiro das fezes.

Ao projetar o espaço, já devemos destinar esses lugares específicos para o animal, que depende da raça, tamanho e idade. Além é claro, da espécie. Odor, pelos, sujeira, bagunça e destruição são sanadas com um bom projeto.

Ou seja, precisamos um briefing a parte - e pesquisas para poder desenvolver adequadamente esses interiores e assim, ao mesmo tempo que damos mais conforto ao animal, poupamos transtornos com seus donos.

Vamos a alguns Pontos que deveremos incluir em nosso briefing, para acertar em cheio no projeto.

- Quais animais irão fazer parte do convívio do espaço, idades e raças.
- Problemas que esses animais apresentam hoje;
- Existe a possibilidade de se ter um espaço predeterminado para o pet ou ele poderá frequentar todo o ambiente?
- Quais os costumes já adquiridos pelo animal: onde comem, onde defecam, onde dormem.
- Costumam ficar sozinhos parte do dia ou da semana? Com que frequência? E como reagem a este período?
- O animal tem algum problema de saúde? Já fez algum tipo de intervenção cirúrgica? Precisa de algum cuidado especial?
- Como eles gostam de brincar? Tem brinquedos favoritos?
- Gostam de banho? Com que frequência tomam banho ou fazem algum tipo de higienização e onde (em casa ou no pet shop)?
- Como é feita limpeza dos restos (pelos, fisiológicos, restos de comida...)

- Qual o hábito (horário de comer? Dormem após refeição? Qual horário ficam mais agitados?)
  - Algo em casa que desperte ansiedade, incômodo, felicidade... para o animal?
  - Há a possibilidade de adotarem novos pets? De que espécie?
- Pontos importantes que não podem deixar de serem observados são:
- Evitar tecidos menos 'magnéticos' para pelos: como veludo, cotelê e chenille ou fáceis de 'puxar fios' como seda. Opte por tapeçarias lisas, couro ou fibras sintéticas.
  - Evitar mobílias e objetos de rattan, sisal, vime e opte por objetos e móveis com pés de metal, que são à prova de dentinhos nervosos.
  - Evitar pisos de madeira (riscam com facilidade e requerem limpeza imediata pois possuem os poros muito abertos). Mas caso queira usar, escolhas as madeiras mais duras como carvalho e mogno. Opte por piso laminado, porcelanato ou cerâmica.
  - Evite deixar seu pet correr pela casa toda. Opte por criar um espaço para brincar – onde não vai se machucar e nem estragar nada. Mantenha os brinquedos nesta área fora de vista, mas facilmente acessível. Quando for brincar com seu pet, venha a este local para que ele aprenda.



Imagem 1: Espaço para distração do gato. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)



Imagem 2: Brinquedo para gatinho. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)



Imagem 3: Diversão para gato. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

- Evite deixar o comedouro o dia todo no chão da cozinha. Coloque a quantidade certa e sirva nos horários da refeição, depois retire. Já o bebedouro, é necessário deixar à vontade. Uma boa dica é onde o animal come e dorme, ele não defeca. Portanto, o melhor lugar para seu amiguinho comer é mesmo na cozinha.



Imagem 4: Comedouro e estocagem de ração. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

- Evite paredes muito texturizadas – atraem pelo. Opte por tinta semi brilho ou acetinadas.

- Evite a caminha de seu pet fora do estilo da decoração. Pode parecer banal, mas fica mais integrado ao ambiente. Opte por caminha com material de boa qualidade, para evitar que fique feia com o uso e ou que tenha que trocar com frequência. Ou uma boa saída é na criação do mobiliário, projetar o local do soninho.



Imagem 5: Modelo de Caminha. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

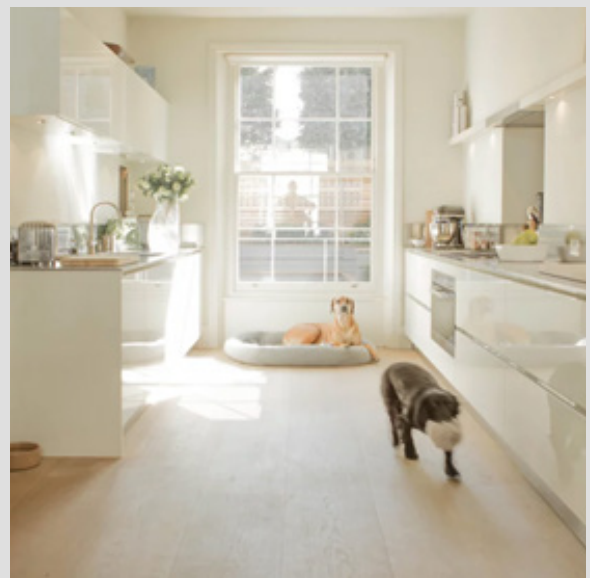


Imagem 6: Modelo de Caminha. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)





Imagem 7: Cama em mobiliário.  
Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

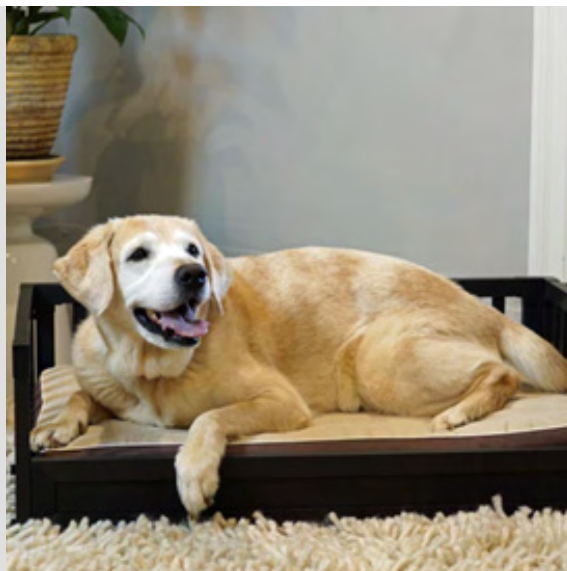


Imagem 8: Modelo de Caminha.  
Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)



Imagem 9: Cama (abre durante o sono e fecha quando não estiver em uso).  
Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)



Imagem 10: Caminha em jaulas que podem ser fechadas caso necessidade.  
Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)



Imagem 11: Cama espaçosa para mais de um animal embutida em móvel. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

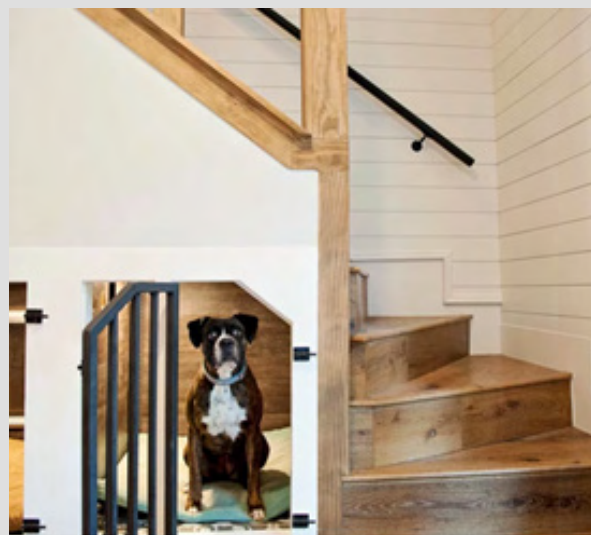


Imagem 12: Cama embaixo da escada. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

- Evite a dor de cabeça do animal sujar sua casa recém limpinha ao voltar do passeio diário. Tenha sempre na entrada papel para limpar as patinhas da sujeira da rua. Ou se puder, projete um local para a limpeza (banho ou limpeza das patinhas) de acordo com o espaço disponível.



Imagem 13: Cantinho para higienização.  
Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)



Imagem 14: Espaço para banho. Fonte: [www.houzz.com](http://www.houzz.com)

- Evite cortinas muito pesadas, animais gostam de poder olhar pela janela, sentir o solzinho que bate dentro de casa. Opte por tecidos leves ou persianas, deixe-as sempre abertas.

- Evite adornos de vidro, caros ou velas em mesas ou prateleiras muito baixas. O simples 'balançar' do rabo podem derrubá-los.

Já no âmbito comercial, em pets shops, agropecuárias, canis, shoppings que permitem a circulação de animais também devem ter cuidados específicos para a interação do homem-animal ser harmônica e não causar incômodo, nem para o outro e ainda ter segurança. É possível se alcançar ao conforto para ambos. Mas este, já é um outro capítulo...

Para um bom projeto incluindo pets, precisamos além do briefing um bom conhecimento das raças para poder suprir as necessidades de nosso cliente de 4 patas.





## PRAZER, SOU DESIGNER! COMO POSSO MELHORAR SUA VIDA?

Para muitos, falar em design ainda é pensar nos aspectos estéticos e funcionais. Mesmo que já discutido há alguns anos sobre a preocupação com os impactos ambientais e com a universalidade dos projetos, ainda vemos que os debates ainda são insuficientes.

Nada de ecodesign, nada de design universal, nada de design inclusivo, nada de design que não seja simplesmente DESIGN. Não devemos segmentar o design dessa forma, o design já deve adotar parâmetros de sustentabilidade e de universalidade do planejamento a execução e, claro, do final do seu ciclo de vida. Essas duas palavras devem ser parte do DNA do projeto.

O projeto deve ser feito para quem mais precisa, por esse motivo que se tornou ao longo dos tempos um instrumento de combate às diferenças limitadoras (físicas, sociais e emocionais), sendo responsável por tornar o produto / serviço acessível para todos os usuários. E é por isso que a princi-

pal missão do designer deve ser: AJUDAR! O design é para todos!

Os produtos e serviços desenvolvidos devem melhorar a vida das pessoas, pensando no usuário, não importa sua condição e é necessário buscar minimizar os impactos sociais e ambientais.

Não é aparência, o design está relacionado a funcionalidade, é uma atividade que deve buscar atender às pessoas fornecendo conforto, apoio, segurança e qualidade. Devendo, obrigatoriamente, atender como pré-requisito para o desenvolvimento de produtos: a sustentabilidade e universalidade. E sempre focados nas demandas dos usuários.

Ao abordar a relação design e saúde, é possível perceber que o design está por toda parte, desde o aprimoramento de grandes equipamentos à comunicação através da bula de remédio. Alguns desses elementos fazem parte





do escopo de outro segmento de atuação profissional, o foco da coluna está relacionado ao design de interiores, apesar de pouco explorado no meio acadêmico como uma área promissora de atuação e é sobre isso que iremos falar.

É necessário reforçar a presença do design no cotidiano e como é possível atuar para promover a melhoria dos serviços e interações com o ambiente. O designer tem um papel fundamental de pesquisar, idealizar, experimentar, desenvolver, promover melhorias e dar novas funções a objetos, devendo, antes de tudo, decodificar as demandas dos usuários e compreender como eles se relacionam com o produto criado.

Neste contexto, a área de design pode contribuir atuando nos vários níveis do desenvolvimento de um projeto, assim como apresentar ferramentas destinadas a conduzir, identificar e até mesmo solucionar parte dessas demandas da saúde.

O design ajuda a salvar e melhorar vidas, sendo parte fundamental para a saúde. Seja no aplicativo de saúde, seja no infográfico para explicar os números (como exemplo durante da pandemia da SarsCov-19), seja na máquina, seja no produto, na interface ou no design de interiores.

Ninguém gosta de buscar atendimento relacionado à saúde e se deparar com um ambiente conflitante que transmita uma sensação de agitação quando é necessário encontrar um ambiente que promova a calma e a segurança.

Essa preocupação entre a sensação, forma e função do espaço é um dos pilares essenciais do design. Aliado com a promoção da experiência do usuário e através da observação de todo o contexto e interação entre ambiente – produto – usuário e as consequências causadas por eles, otimiza o atendimento em saúde.

Para alcançar um bom design no ambiente de saúde é necessário atingir alguns aspectos: capacidade de associação, empatia, observação, questionamento.

O primeiro aspecto, capacidade de associação, é responsável pela união entre duas ou mais ideias que estão, até então, aparentemente desconexas, seguindo em direções opostas para alcançar algo novo.

O segundo aspecto é a empatia, a capacidade que o profissional tem de entender as necessidades de todos que compõe o atendimento à saúde (profissionais, pacientes e acompanhantes). É necessário colocar-se no lugar de cada um desses elementos para desenvolver um projeto que ajude na promoção da saúde.

Observação, princípio que faz com que o profissional busque compreender o fluxo do atendimento. O designer deve ser atento aos detalhes que fazem parte de um contexto em um nível mais profundo. Tais observações são o combustível

para explorar ideias e novos parâmetros para executar as atividades.

Nos dois aspectos (observação e empatia) torna-se fundamental envolver os colaboradores nos debates e, até, na cocriação do ambiente.

Quanto ao questionamento, o designer deve fortalecer essa característica e parte do princípio de que todo profissional criativo é questionador por natureza. Através do questionamento que é possível entender o fluxo processual dentro de um ambiente de saúde e propor soluções que ainda não foram implementadas. Nessa etapa é possível identificar falhas em procedimentos (comunicação, layout, execução de processos, retrabalho, entre outros).

Ao projetar adotando esses quatro aspectos, o designer analisa a jornada do paciente e dos colaboradores e consegue considerar cada ponto de contato de forma empática e entender suas interações.

Existem riscos que são inerentes às profissões da área da saúde, podendo ser maximizado de acordo com as características das atividades, das práticas, dos hábitos, do espaço, do tempo de exposição, do contato e da circunstância. Tendo como objetivo monitorar, controlar e mitigar os riscos decorrentes das atividades de saúde e/ou da exposição a organismos que podem causar danos ao bem-estar das pessoas, a reflexão sobre biossegurança vem ganhando preocupações cada vez mais veementes.

Identificadas como Infecções Relacionadas à Assistência à Saúde, as IRAS são mencionadas como um dos principais problemas de saúde pública e se referem às enfermidades adquiridas por profissionais de saúde e pelos pacientes durante a execução de procedimentos de cuidado da saúde (hospitalares, ambulatoriais ou domiciliares). Estas infecções comprometem a segurança e a qualidade assistencial dos pacientes, pois são responsáveis pelo aumento das taxas de morbidade, prolongamento do tempo de internação e aumento dos custos de internação.

A ocorrência da IRAS está diretamente relacionada à exposição com vetores de infecção, idade, condição clínica, tempo e tipo de exposição, tratamento e forma de atuação profissional.

O ambiente hospitalar pode ser considerado um potencial reservatório de infecção, e devido à necessidade dos profissionais de saúde utilizarem diversos itens no seu dia a dia, tais como: canetas, mobiliários, estetoscópios, celulares, jalecos, entre outros, estes se tornam vetores de contaminação hospitalar.

A primeira ação no controle das infecções associadas aos cuidados de saúde é identificar a provável fonte de contaminação em cada hospital. Com o aumento dos níveis de múltiplas bactérias resistentes aos antibióticos em ambientes hospitalares, o papel dos fatores ambientais na propagação das infecções hospitalares vem sendo cada vez mais estudado.

É possível por meio da adoção de elementos de design de interiores gerar melhorias da qualidade da assistência e diminua a infecção cruzada. Uma série de medidas que proporcionem e mantenham o bem-estar do indivíduo, o que demonstra a importância de causar sensações positivas aos enfermos, reduzir a ansiedade dos pacientes e de tornar o ecossistema mais amigável garantindo a eficácia dos procedimentos pelos profissionais usuários do espaço.

Alguns dos elementos são historicamente reconhecidos pelo setor biomédico, tendo sido adotados por Florence Nightingale (fundadora da enfermagem moderna), que buscou aprimorar a infraestrutura hospitalar. Entre esses elementos podemos destacar:

- Organização de dados estatísticos;
- Análise de dados;
- Adoção de gráficos para comunicação;
- Distanciamento entre macas;
- Ventilação e iluminação natural;
- Criação da estação de enfermagem;
- Aproximação da maca com a janela.

Perceba que a adoção desses elementos tem mais relação com a pesquisa e observação de fluxos processuais, análise de funcionalidade do serviço, e, experimentação. Perceber como a relação da tríade (ambiente – produto – usuário) ocorre é fundamental para aprimorar a prestação de serviço nos Estabelecimentos de Atendimento de Saúde.

Também é fundamental entender os elementos que compõe o ambiente, no design de interiores são os recursos que utilizamos para composição do ambiente, são eles: a linha, a forma, volume, textura, cor, luz, cheiro e som (alguns autores não consideram o cheiro e o som como elementos da composição do ambiente, mas em alguns casos utilizaremos deles para proporcionar experiências sensoriais com os clientes e para esses casos são necessários esses dois elementos, principalmente em projetos comerciais).

**Linha** – Considerado um dos elementos básicos do projeto, tem por característica uma enorme energia, nunca é estática. É na linha que esboçamos as primeiras características do projeto e é reduzida a informação visual há apenas o essencial. É essencial para o desenho e pode ser observada no mobiliário, nos materiais ou acabamento, mas dificilmente é encontrado na natureza (nos ramos secos de uma árvore, no contorno de uma montanha).

**Forma** – Consiste na organização das linhas, sendo classificadas como figuras planas e simples (podem ser facilmente descritas e construídas, tanto visual quanto verbalmente) e figuras complexas (orgânicas ou fractais). As três formas básicas são: círculo, quadrado e triângulo, a partir dessas formas derivam todas

as formas físicas existentes, elas auxiliam no reconhecimento das imagens representadas, dando sentido de orientação espacial.

**Volume** – Refere-se a um elemento em três dimensões. Para o design de interiores são os elementos que dão uma vida a um ambiente, quebrando a sua monotonia ou dando características mais estéticas. É o jogo (combinação) que fazemos no projeto do alto-baixo, largo-estrito, comprido-curto, grosso-fina, entre outros.

**Textura** – É o elemento visual facilmente percebido pelos sentidos (visão e tato), compreende a qualidade das superfícies e aspecto das coisas. Visualmente fazendo menção direta a aparência dos materiais pode ser: brilhantes, foscas, espelhadas, transparentes, sólidas, estampadas, listadas e etc. Fazendo menção ao tato (sensação ao toque) pode ser: liso, áspero, grosso, fino, rugoso, macio e etc.

**Cor** – A cor não é propriedade do objeto, pois através de substâncias materiais são capazes de comunicar sensações cromáticas que o olho reconhece e interpreta. A aplicação das cores em design de interiores busca promover sentimentos, amplitude ou diminuição de um ambientes, informar valores e crenças. Como é tema de outra disciplina não nos aprofundaremos nesse assunto.

**Luz** – Importante instrumento para ambientação é utilizada para destacar superfícies, valorizando objetos, criando efeitos.

**Cheiro** – Sensação captada pelo olfato a partir das partículas odoríferas pode causar boas ou más impressões em um ambiente. Pode provocar sensações, sentimentos ou evocar memórias, por esse motivo é utilizado para complementar à imagem de uma empresa ou lugar, para estimular alegria ou relaxamento nos usuários.

**Som** – Assim como o cheiro, é utilizada geralmente para projetos comerciais como complemento a imagem de uma empresa, podendo facilitar e promover a comunicação, estimular emoções e sensações, aprendizado, aumentar a produtividade, entre outras atribuições. O seu mau uso também poderá causar impressões e sensações negativas.

Em alguns debates, é visto que todos esses elementos vão exercendo influências nos comportamentos das pessoas, de deixar mais calmo a deixar agitado, da insegurança a segurança, promoção do conforto, entre outras relações. É um processo tão simples que a partir do momento que alguém arruma um ambiente para receber uma visita, ela faz pensando em causar alguma “impressão”, querendo alcançar algum resultado.

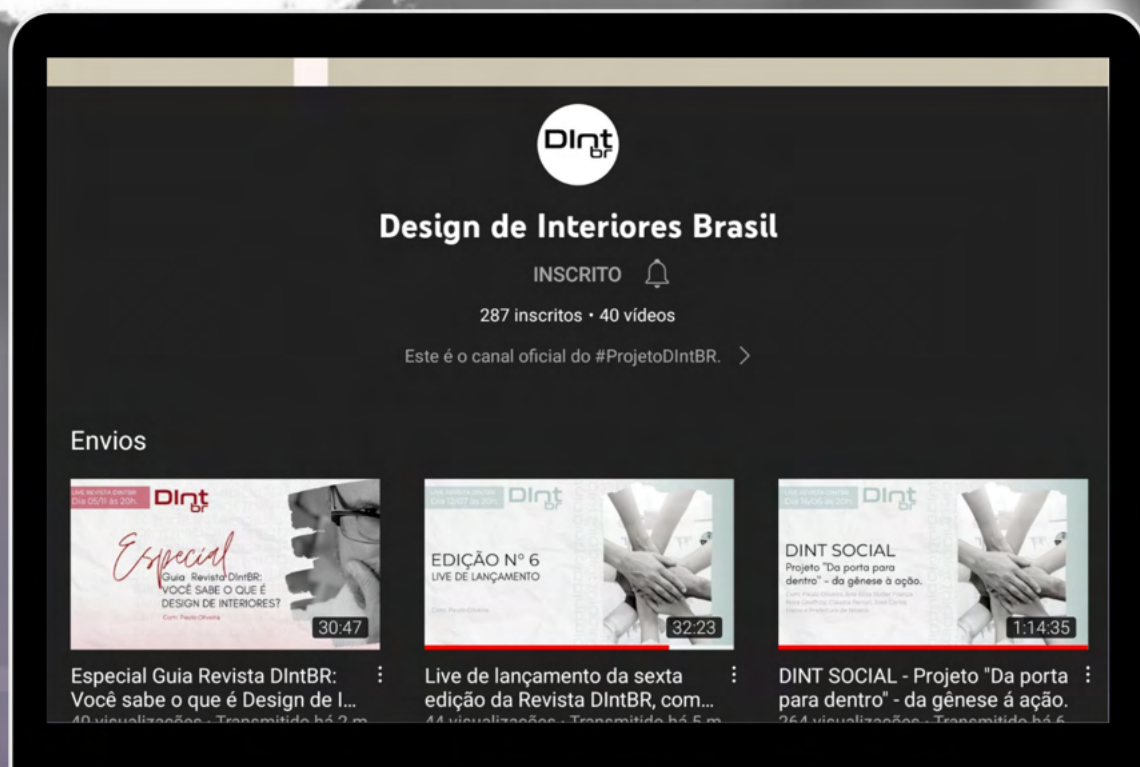
De tal forma deve ser pensado o ambiente de saúde, essa ação pode melhorar interação que envolva um paciente e um provedor de serviço da área da saúde.



Como designers devemos ser observadores da experiência e das interações humanas, em projetos que relacionam design e saúde, buscamos provocar boas experiências e que nossas ações promovam soluções humanísticas. Da escolha da cor à humanização de equipamentos médicos, devemos concentrar nossas soluções em afetar positivamente a vida das pessoas.

É necessário observar os parâmetros e ações que já deram certas no passado e que são referências para os dias de hoje, mas não devemos nos acomodar apenas nas soluções já apresentadas, mas é fundamental que possamos criar e encontrar novas soluções para os novos tempos.

# ACESSE O NOSSO CANAL NO YOUTUBE NO YOUTUBE



LINK NA BIO DO INSTAGRAM  
@DESIGNDEINTERIORESBR



**DESIGN DE INTERIORES BRASIL**



# 12. Projetos de Iluminação

Rodrigo Assis

[@rodrigo\\_horse\\_iluminacao](#)

## A ILUMINAÇÃO COMO CRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO.

Quando vamos construir um espaço ou talvez partir de um espaço já existente, temos diversas experiências a serem vividas e experimentadas, desde opções simples como cores de alguns objetos a se usar no espaço como até criar um mobiliário ou algum objeto que atenda às necessidades do cliente em questão. Quando se fala em iluminação, isso ainda se cria um aspecto ainda maior, pois com a luz você pode criar infinitas possibilidades para qualquer ambiente, desde uma simples sala de estar até um show do Rock In Rio, a luz se faz presente em todos estes espaços e precisamos dela não só para ver, mas também para trazer significado ao espaço.

Como já dizia Antoni Gaudí (1852 – 1926), “O homem não cria... ele descobre.” Com esta frase podemos repensar e ver as infinitas possibilidades de também descobrir novas formas de não só criar e construir, mas também descobrir possibilidades que no qual podemos resolver muitas situações.

Vou descrever aqui um projeto que realizei há uns três anos atrás para uma boate aqui em Goiânia, que no

qual utilizei aspectos da luz para resolver uma situação na qual não se achava solução do que poderia ser feito no espaço. A porta de entrada para o espaço era a mesma de saída, ele era formado por um corredor de 15 metros de comprimento por 3 metros de largura, sendo que havia 3 pilares no meio deste corredor, quando o público ia sair tinham que usar o mesmo corredor da entrada, que ficava do lado deles o guichê de pagamento. Como era um corredor estreito, não haveria possibilidade de colocar algum corrimão ou barreira para separar as pessoas que estavam entrando das pessoas que estavam saindo, pois entravam questões de segurança e ergonomia do espaço, então sugeri a ideia, que foi acatada para resolver esta situação, através da iluminação.

Um material que já é muito utilizado nos projetos cênicos e de uns tempos para cá vem ganhando bastante força no design de interiores é o uso de fita led digital (fig. 01), que no qual você não controla somente a troca de





cor em RGB da fita inteira, mas também de cada led, chamamos esta técnica também de pixel led, então o que foi pensado.

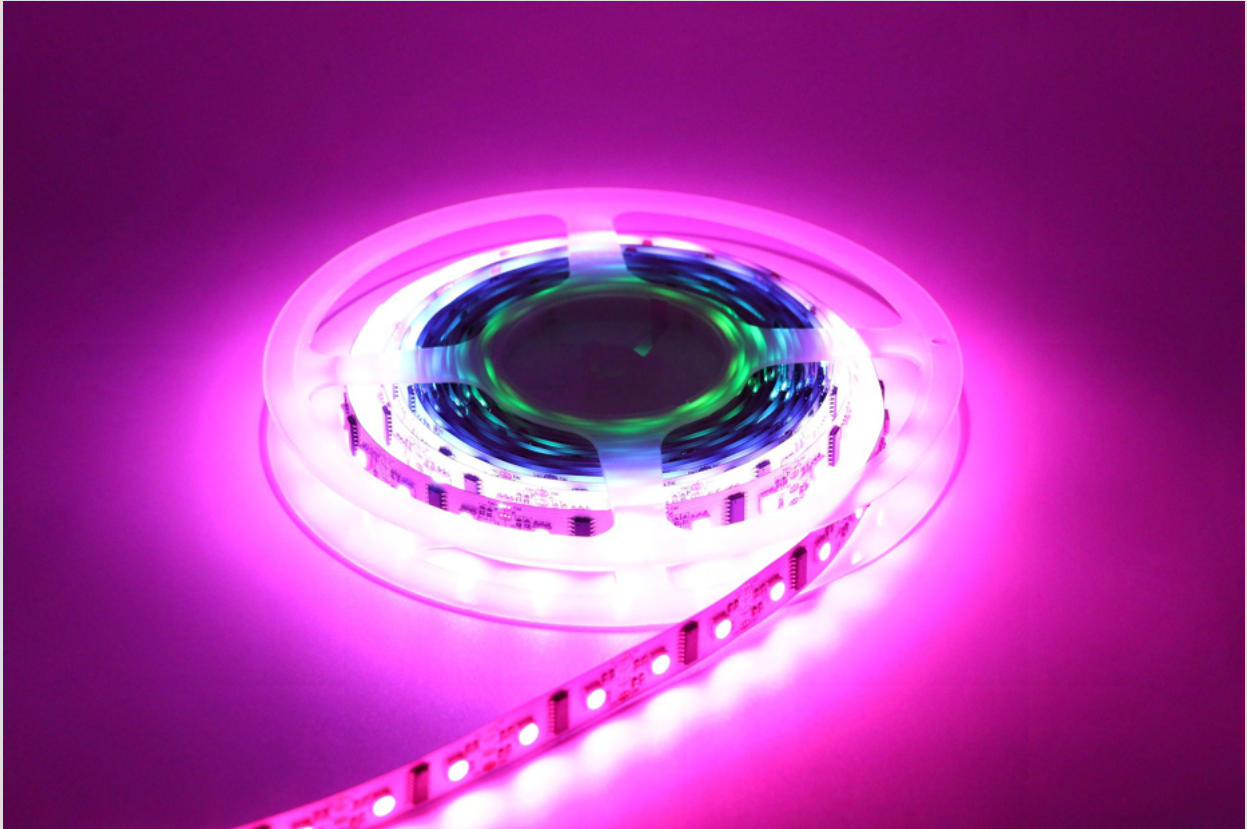


Figura 1: Fita digital. Fonte: pixabay.

Foi inserido duas fitas led de 15 metros, uma do lado direito e outra do lado esquerdo da passagem, sendo que elas ficavam acessas o tempo todo na cor azul, mas daí foi criada uma programação com o seguinte efeito, que no qual a fita do lado direito ia passando uma cor vermelha saindo da porta de entrada até o salão da boate, já a fita do lado esquerdo tinha um efeito vermelho vindo do salão até a porta de saída, elas trabalhavam como sinalização para indicar por onde o público deveria caminhar, neste caso não estamos aplicando a luz para iluminar um ambiente, mas para sinalizar e indicar qual caminho eles devem andar.

E olha que este tipo de trabalho e efeito você pode ver em diversas situações na iluminação, como semáforos, arandelas, contorno de piscinas, áreas de trabalho pesado... Não pense que a luz só exerça a função de iluminar, mas também de indicar e criar sensações, ela pode resolver problemas que no qual outras técnicas não vão conseguir suprir.

Podemos pensar a luz em diversas situações e como ela pode contribuir, independentemente de onde ela será inserida ou pensada, eu desenvolvo projetos de iluminação cênica de eventos e sempre passo por situações que tenho que criar possibilidades não só de criar conceitos e estéticas para o espaço, mas também para resolver problemas que outras áreas não tem como resolver ou talvez não se tenha verba suficiente para que ela possa ser feita, muita coisa

pode se resolver através da iluminação, acredito que o efeito e a técnica mais simples e mais próxima ao seu dia a dia, seria o de iluminar uma residência (fig. 02), algo que pode ser simples mas que traz diversas peculiaridades ao projeto, devemos analisar como esta família convive no dia a dia para criar atmosferas para o seu bem estar, não se deve pensar em somente iluminar, mas criar possibilidades e conforto para os moradores, exemplo disso é pensar na luz em cada ambiente e suas aplicações, como ambientes mais calmos que transmitam a sensação de relaxamento, você deve procurar uma iluminação mais suave, mais confortável, você não vai querer que uma pessoa que passou o dia no trabalho pesado e ao chegar em casa e procure relaxar fique e um ambiente, como a sala, com uma luz fria que no qual vai deixar seu organismo mais ativo.



Figura 2: Iluminação de interiores. Fonte: pixabay.

Vamos voltar um pouco na história e rever alguns dos grandes pesquisadores da iluminação que desenvolveram seus projetos para solucionar problemas na época e que se tornaram base para nossa base atual de conceitos da iluminação, uma grande iluminadora das artes cênicas é Jean Rosenthal (1912 – 1969) (fig. 03), ela é considerada umas das pioneiras no campo da iluminação teatral e ela produziu centenas de projetos de iluminação cênica, contribuindo muito para os chamados “light plot”, como muitos também chamam de mapa de luz, mas uma de suas maiores contribuições foi a utilização de refletores nas



diagonais e laterais do palco, pois quando ela vai trabalhar com grande bailarina e coreógrafa Martha Graham (1894 – 1991), ela vem buscar valorizar e destacar o movimento dos bailarinos em cena, daí esta técnica que ela utiliza se torna referência em projetos de diversos iluminadores e iluminadoras para a valorização da forma, hoje você utiliza esta técnica e as vezes nem sabe que ela foi a grande percussora deste trabalho. Usamos ela por exemplo para valorizar obras de arte como estatuas e monumentos, usamos para valorizar roupas em uma vitrine destacando assim a forma como sua roupa pode ser vista no dia a dia.



Figura 3: Jean Rozenthal. Fonte: [Revista Backstage](#).

Veja que ela criou uma técnica para resolver um problema da cena, mas esta mesma técnica se distribuiu em diversas outras possibilidades, como no design de interiores e suas vertentes, com isso vemos que as técnicas e possibilidades de luz não estão restritas em um só espaço, mas em um conjunto de ações que vai contribuir para o desenvolvimento de suas ideias e problemas a serem resolvidos.

Thomas Alva Edison (1847 – 1931) e Nikola Tesla (1856 – 1943), que apesar de terem suas desavenças com relação a corrente contínua e alternada, que no qual eu já fiz citação sobre a “guerra das correntes” em edições anteriores, foram importantes para soluções na iluminação para resolver “problemas” que no qual são de suma importância para o desenvolvimento de nossos projetos, enquanto o primeiro veio com sua primeira lâmpada incandescente, mais precisamente

no dia 21 de outubro de 1979, em Menlo Park, o segundo trouxe importantes pesquisas na área de energia sem fio, que no qual usamos todos os dias para carregar nossos smartphones e relógios, através desta técnica que hoje parece banal, mas na época foi algo revolucionário e até mesmo assustador para algumas pessoas. Veja que temos dois pesquisadores da luz e que vieram com estudos para iluminar o espaço e eles buscavam formas de criar tecnologias da luz que na época eram caras e dispendiosas como a luz a gás e óleo de baleia, hoje essas tecnologias desenvolvidas por ele se tornam objetos do cotidiano, mas elas são de suma importância não somente para iluminar espaços, como criar climas e resolver problemas que muitas vezes outras áreas do design de interiores não conseguiriam solucionar.

Podemos até mesmo passear pelo cinema e ver como a luz pode criar possibilidades de entendimento das cenas e suas perspectivas, podemos citar aqui os 4 filmes da saga Matrix, eles usam cores frias para representar o mundo real e cores com tons mais verdes para representar o mundo virtual que é a Matrix, podemos ver também através do filme “Dogville” (2003), a criação de espaços e roteiros de cena que sem o uso da iluminação, jamais poderíamos ter o mesmo entendimento da cena, como criar paredes, ruas e ambientes internos somente com a iluminação, já que muitos lugares como paredes e portas não se faz presente a luz vem para criar estes espaços e trazer soluções criativas e até mesmo estéticas para o espaço.

Veja que foi dialogado no texto possibilidades de usar a luz não somente como objetivo de observar o espaço, mas também criar ambientes e solucionar problemas que outras áreas do design de interiores talvez não poderiam solucionar, fica aqui reflexão que quero deixar para vocês, a luz é só para iluminar ou ela pode criar conceitos e resolver problemas do espaço?

Grande abraço e até a próxima.

### **Referências:**

ASSIS, Rodrigo. **Design da Iluminação: Iluminação cênica de um espetáculo teatral**. 2016, ed. América.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 2010, ed. Senac.

### **Sites:**

<https://www.revistabackstage.com.br/colunas/cezargalhart/o-pioneirismo-de-jean-roenthal-na-criacao-da-figura-do-lighting-designer> (visualizado 28/11/2021)





# 13. Projetos de Jardinismo

**Marcia Nassrallah**

[@marcia\\_nassrallah\\_ambientes](https://www.instagram.com/marcia_nassrallah_ambientes)

## COM O QUE VOCÊ TRABALHA?

Geralmente a frase completa é “Não sei se pode me ajudar. Com o que você trabalha mesmo?” Por incrível que pareça, esta ainda é uma pergunta comum para profissionais da área de Design de Interiores, de modo que antes de poder ajudar, tenho quase sempre que perguntar: “Em que posso lhe ajudar?” Ou “Do que você precisa?”. É imprescindível ouvir atentamente as necessidades e desejos, e só então esclarecer o que alguém com minha formação pode fazer para ajudar ou atender as necessidades do interpelador.

Para falar sobre o tema, não poderia deixar de falar sobre minha formação e depois sobre minhas experiências. Falar apenas sobre Jardinismo deixaria meu trabalho um tanto limitado e limites não existem quando o assunto é Design de Interiores ou Design de Ambientes.

Minha formação se deu na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Um curso rico em fomento – com quatro anos de duração e uma carga de 2.880 horas/aula, originalmente intitulado de Decoração (bacharelado), teve a nomenclatura

alterada para Design de Ambientes (Bacharelado) justamente no período em que lá estudei.

Esta área de formação prepara o profissional para ter uma percepção das necessidades do homem/espço – interno e externo – e solucionar o que for necessário ou desejado. São campos/espços de atuação: as residências, o espaço comercial, a indústria, as clínicas, os hospitais, as embarcações, escritórios, instituições, empresas, dentre outros, pois onde há pessoas, há espaço para aplicação dos preceitos do Design. Em todos esses estão incluídos também os espaços ajardinados, que podem ser internos ou externos.

Trata-se de uma função social e muitas vezes inovadora que visa além da percepção do que é esteticamente belo e harmônico, promover: saúde, conforto, bem-estar, segurança e acessibilidade. Longe de ser algo fútil e fugaz, promove o conhecimento da cultura e dos modos de viver dos povos ao longo da história.

Em todo esse



pensamento criativo há design e nele há muito espaço para pesquisa científica, produção e gestão de conhecimento. Felizmente a produção de conhecimento não se restringe apenas ao campo acadêmico, muitas vezes inacessível para grande parte da população. Hoje em dia muitos jovens formados na área compartilham nas redes sociais bons conhecimentos advindos de suas experiências e pesquisas, que aliás é um tanto diferente da teoria acadêmica. Acho isso fantástico pois sempre tive como conceito pessoal a ideia de compartilhar conhecimentos, mas sou de uma geração em que a maioria dos que detinham o conhecimento também o retinham a qualquer custo, mesmo quando tinham obrigação de transmiti-lo.

Esse comportamento gera travas no desenvolvimento humano e profissional de muitos. Felizmente algumas pessoas de minha geração pensam como eu e divulgam sem melindres seus conhecimentos e experiências, é o caso do Paulo Oliveira – criador e diretor presidente da empresa Design de Interiores Brasil da qual esta revista faz parte. O Paulo desde os idos de 2004 no Orkut – pai das redes sociais (para quem é mais jovem) – divulga conhecimento e fomenta a valorização da profissão. Em 2007 ele criou também o Blog Design, Ações e Críticas em defesa da profissão, com grande abrangência. Sobre a revista conforme o Paulo deixa claro “Essa é a primeira – e única – revista brasileira feita por designers de interiores, falando sobre Design de Interiores. Nossa intenção é desmistificar e levar informações de qualidade sobre a nossa profissão.” Ela faz parte do Projeto Design de Interiores Brasil – ou Projeto DIntBR – que é um aglomerado de produtos e serviços voltados para o Design de Interiores.

Outra colega especial no quesito compartilhar conhecimentos, é a Rosana Silva que também assina uma coluna nesta revista – Decoração – e criou em 2008 o Blog Simples Decoração. Como ela mesma explica: “...o Simples Decoração trabalha para que sua casa seja mais confortável, bonita, agradável e segura - não importa o tamanho da casa ou do bolso. Nossas dicas e explicação simples dos conceitos da Decoração e do Design de Interiores inspiram, esclarecem e ajudam você a transformar sua casa em um lar”. Quem conhece o Blog e seus outros canais, sabe que isso é verdade e ela realmente deixa a Decoração e o Design de Interiores ao alcance de quem deseja transformar a casa num lar. Segundo a Rosana, seu Blog “pretende ajudar para que os conceitos do bom Design de Interiores sejam compreensíveis, acessíveis e úteis a todos, independentemente do tamanho de seus lares e condição financeira, porque acreditamos profundamente nisso.” Não é atoa que em uma de suas redes sociais, ela tenha alcançado o expressivo número de 1,3 milhões de seguidores.

Por que citei esses dois exemplos? Para mostrar que como profissionais do Design de Interiores ou Design de Ambientes podemos ajudar outros mesmo

sem estar no campo acadêmico e isso é algo que eu e outros profissionais fazemos, sendo que esses dois citados acima, fazem com maestria há mais de 10 anos usando Blogs, Redes Sociais, Palestras, Workshops, Consultorias – obviamente que cada um com seu foco preferido.

Voltando a falar sobre minha formação, vou discorrer um pouco sobre o aprendizado que foi a base dos meus conhecimentos e das minhas afinidades ou maiores interesses e foco de trabalho. Sei que muitos preferem criar nichos, e isso deve ser bom. Mas eu prefiro oferecer o que tenho de melhor: uma mente curiosa que gosta de desafios e ávida por aprender coisas novas.

### Design de Interiores

Dentro do Design de Interiores gosto muito das residências como um todo incluindo os jardins ou varandas. Gosto de aplicar alguns conceitos como design afetivo, design biofílico, sustentabilidade e acessibilidade para todos. O bom de não ter um nicho específico é que um cliente não tem apenas um ambiente na casa e um espaço bem solucionado pede outros espaços bem solucionados. O Design de Interiores e a Decoração unidos e bem desenvolvidos transformam casas em lares afetivos.



Imagem 1: Perspectiva de estudo para sala de estar apartamento. Fonte: acervo pessoal da autora.



## **Visual Merchandising**

É a técnica de ambientar os espaços de venda com o intuito de encantar o cliente oferecendo ideias e soluções. Pode ser aplicado em qualquer ponto de venda, desde os mais simples aos mais sofisticados. Esta ambientação envolve todo o espaço de venda, desde a vitrine até o interior completo do ponto de venda. Várias técnicas de exposição de produtos são aplicadas levando em conta o público-alvo e o tipo de empreendimento.

É possível desenvolver projetos, ambientação, consultoria ou treinamento de funcionários. Aliás, o treinamento e o cuidado que se tem com o trabalhador é um dos fatores de maior impacto para o sucesso de um empreendimento comercial. Minha expertise nesta área advém de atuar por alguns anos na coordenação da ambientação de lojas de um grande Home Center; cursos livres com profissionais renomados, e como docente convidada, no Senac, nos cursos de Visual Merchandising, Vitrinismo e Técnicas de Exposição de Produtos; além de treinamento de funcionários em lojas e redes de lojas. O olhar apurado neste segmento não se concentra apenas no senso estético da exposição e da ambientação, mas significativamente na psicologia do consumo, no processo cognitivo comportamental do consumidor e do trabalhador do varejo.

## **Ergonomia**

A ergonomia é um dos pilares do Design de Interiores e sem a aplicação de seus preceitos nenhum projeto funcionará adequadamente. Encantei-me pela disciplina nos bancos da faculdade e acabei por fazer uma especialização lato sensu que me ajudou a desenvolvê-la de modo a aplicá-la em todas as minhas áreas de atuação. Todo projeto necessita ser pensado em termos de propiciar saúde, conforto e segurança aos usuários e por isso a ergonomia é tão importante. A interação homem/espço necessita de um pensamento funcional e lógico em que as três áreas da ergonomia são perfeitamente aplicáveis – ergonomia: física, cognitiva e organizacional. Esse olhar aplicado em cada projeto faz com que erros sejam mitigados.

## **Paisagismo**

Minha paixão por Paisagismo e Jardinismo advém de uma base extraordinária com professoras apaixonadas pelo tema. Com uma carga horária de 285 horas – rara de se ver em qualquer curso de graduação da área, não tinha como não me apaixonar. A partir daí, já com a base projetual, estética e harmônica, me especializei através de vários cursos com profissionais renomados; busquei especialização lato sensu, aprendi jardinagem, e me engajei na experiência prática que faz toda a diferença e que já dura mais de 15 anos. Mas as plantas são

um amor que vem desde a infância. É um campo rico em aprendizado no qual envolve ainda várias áreas dos saberes como a botânica, agronomia e biologia, por exemplo, bem como normas técnicas, legislação ambiental e ergonomia. Um campo excelente de trabalho que complementa muito bem o Design de Interiores já que os interiores necessitam de vegetação assim como seus exteriores. Mais do que nunca temos nos dados conta da importância das plantas em nossa vida e em nossos ambientes. Polêmicas à parte, na minha concepção e na minha experiência, Paisagismo é uma área distinta de Arquitetura Paisagística, portanto, por toda a bagagem de conhecimento e experiência me sinto honrada em ser conhecida como Paisagista também.



Imagem 2: Estudo de paisagismo residencial. Fonte: acervo pessoal da autora.

### **Desenho artístico e Perspectiva**

Durante a faculdade e com a grande quantidade de trabalhos que temos de desenvolver, esta habilidade se torna muitas vezes exaustiva. Mas é também apaixonante e há profissionais que se dedicam exclusivamente a oferecer este tipo de serviço para outros profissionais ou preferem apresentar para seus clientes lindas perspectivas de seus projetos, alguns clientes encomendam perspectivas para enquadrá-las. Há quem se dedique a ensinar outros interessados no tema. Eu passei muitos anos sem fazer desenho a mão, mas retomei com muita paixão. Desenho é treino e observação ou percepção do espaço real, por isso

estimula muito a criatividade. Uma das coisas mais interessantes do desenho a mão e que cativa tantas pessoas é que cada um tem seu traço pessoal, seu estilo ou marca.



Em resumo, um profissional da área de Design de Interiores é capaz de ajudar de diversas formas, tanto em nichos quanto em vários segmentos aos quais ele tenha afinidade, bem como na área de educação ou pesquisa científica.



Imagem 3: Estudo de fachada. Fonte: acervo pessoal da autora.

Quando você procurar um profissional da área veja se as afinidades dele combinam com as suas afinidades.

# AVISO

CREA / CONFEA

O CONFEA AUTORIZOU O INGRESSO DOS DIPLOMADOS EM DESIGN DE INTERIORES, DE NÍVEL SUPERIOR, NOS CREA/UFs.

VERIFIQUE NO SITE DO CREA DE SEU ESTADO SE SEU CURSO ESTÁ CADASTRADO.

SE NÃO ESTIVER, SOLICITE À COORDENAÇÃO DE SEU CURSO QUE FAÇA O CADASTRO COM URGÊNCIA.

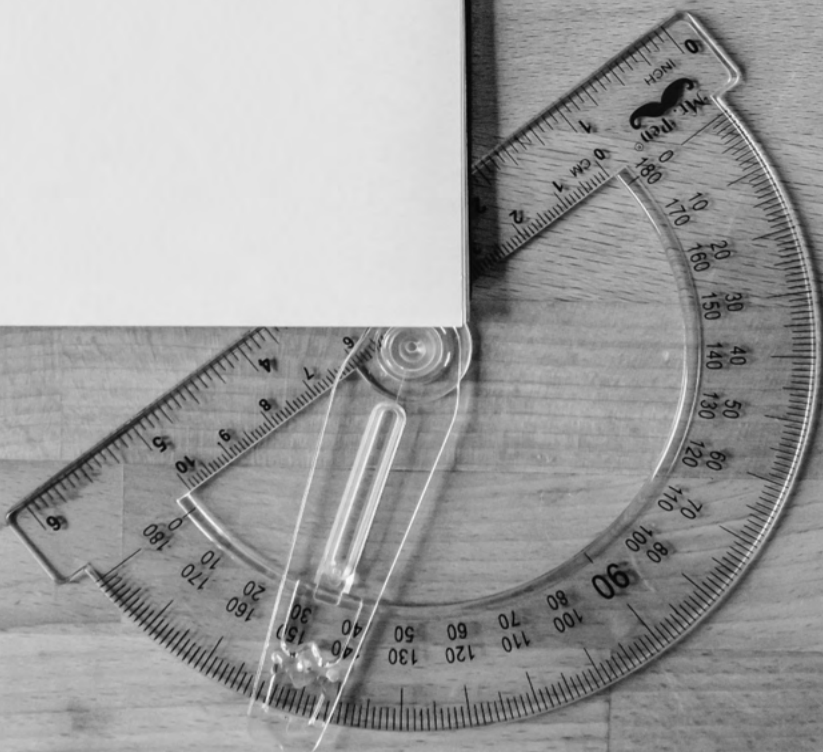
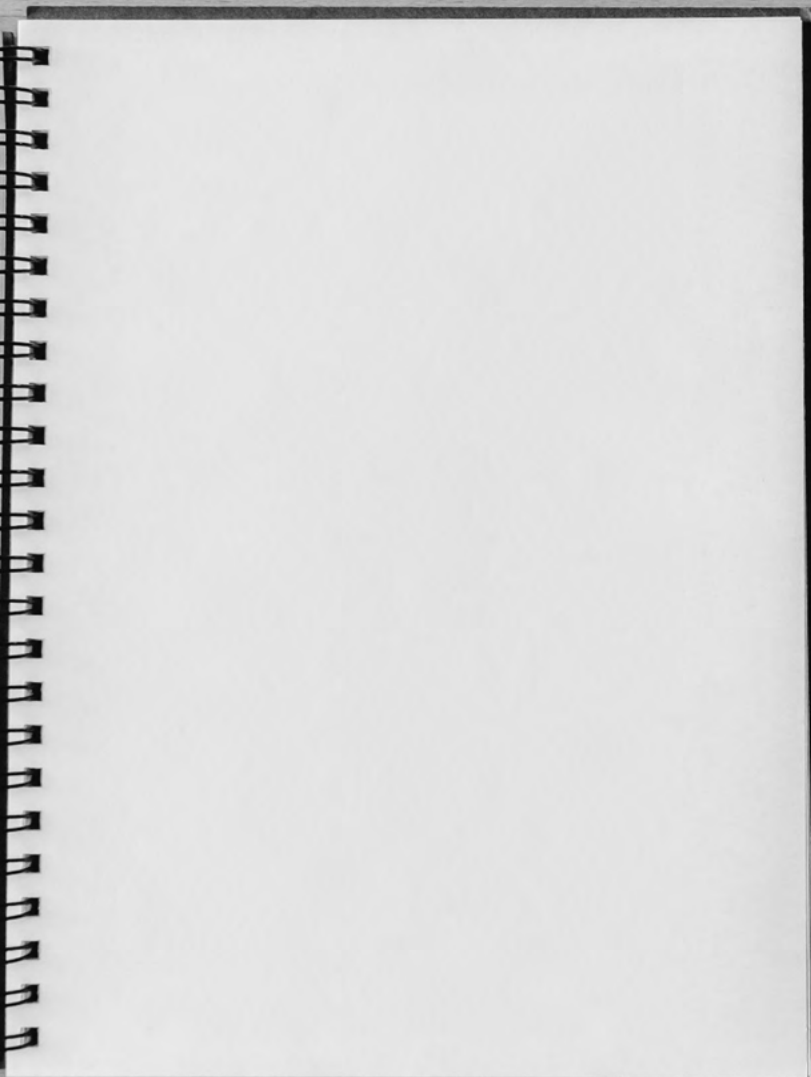
FAÇA SEU CADASTRO, OBSERVANDO A LISTA DE DOCUMENTOS EXIGIDOS.

E VAMOS MUDAR ESSE PAÍS!

REVISTA

Dint  
br





## DESIGN EFÊMERO: O DESIGN ALÉM DO PALPÁVEL.

Quando se pensa em Design de Interiores, é comum que a primeira resposta a isso seja algo mais estético, quando veementemente não se torna um questionamento sobre do que se trata Design, ou o que um Designer de interiores faz e o que o seu trabalho contempla. Pois bem, além de sanar as mais comuns dúvidas, também estamos aqui para acrescentar mais informação ao extenso leque de possibilidades que se torna o Design. Nesta coluna em específico quero trazer uma nova vertente que talvez muitos não conheçam, ou até tenham ouvido e consigam pela nomenclatura sintetizar do que se trata o efêmero aplicado ao Design de Interiores.

De forma sucinta o Design efêmero apresenta muita inovação e particularidade, de acordo com cada momento e situação, podendo ser utilizado de várias formas para causar impacto e reflexão sobre os mais diversos assuntos e conversações, podendo ser aplicado em todo ambiente, seja ele externo ou interno. De forma geral os

projetos efêmeros são modulados, isso quer dizer que são montados e desmontados, e esse processo utiliza muitas vezes materiais baratos e de fácil acesso.

O Design efêmero está presente nos projetos com um tempo de duração que na maioria das vezes é bem específica, ou seja, há um prazo exato ou inconstante em que o projeto efêmero estará disponível, exposto, utilizável e visível, essa é uma das características para algo ser efêmero, eles são temporários. A condição temporária de um projeto efêmero faz com que ele possa ser dotado de ousadia, e neste caso também é importante compreender que caso o mesmo seja aberto ao público, ele pode ganhar relevância cultural se tornando popular, perdendo o seu aspecto efêmero por se tornar permanente. Neste contexto podemos citar a Torre Eiffel, que foi projetada para ser efêmera, mas por sua



relevância local acabou ganhando fama e popularidade, se tornando um espaço fixo no tempo.



**Figura 1:** Construção da Torre Eiffel. Fonte: [Viajar Paris](#).

Outra característica é que os projetos são dotados de magnitude, e quando falo dessa forma, quero dizer que podem ser projetos gigantescos que impressionem e indaguem a mente humana a pensar como foi possível realizar tal feito, ou magnitude particular e individual, que é o foco de hoje nessa coluna, a experiência que o Design efêmero pode proporcionar, não se tornando apenas um momento aleatório e passageiro, mas uma experiência afetiva de valor.

A afetividade é uma grande aliada quando falamos em Design de Interiores em um contexto mais abrangente, pois estudamos a história individual e coletiva do espaço a ser usado, buscando identificar aspectos que fazem parte de forma intangível da vida das pessoas que vão se utilizar de tal projeto. No Design efêmero utilizamos a afetividade para alavancar e impulsionar um sentimento durante a experiência de um usuário, onde muitos dos sentidos podem tornar essa experiência mais agradável, desbloqueando memórias antigas por exemplo.

Essa afetividade está presente de forma mais forte em nossa mente, e quando isso é atrelado a um objeto material fica mais fácil para o profissional em questão entender e direcionar o projeto efêmero com mais eficácia, a fim de obter a melhor experiência possível para o seu cliente primário ou secundário. Vamos falar sobre algumas formas e maneiras de como Design efêmero pode



ser algo incrível, mesmo se tratando de algo passageiro e de curta duração.

O simples ato de abrir uma caixa ou um presente sempre foi um ato efêmero de pouquíssima duração. Agora pense como você poderia tornar esse momento mais afetivo e interessante, a partir do primeiro contato visual que é a embalagem, tornando a experiência de abrir um presente mais memorável. A experiência efêmera contempla também os sentidos do ser humano. Seria uma embalagem mais singular e afetiva ao usuário final, um aroma específico de seu gosto, que o lembre um momento, um lugar, uma pessoa, e até mesmo uma textura que estimule o toque e o sentir de forma mais memorável, acompanhados de uma música como arremate final. Tudo isso se trata de uma experiência única na vida, que pode ter o Design efêmero como algo a sempre complementar. O designer Sir Jony Ive teve uma ideia parecida, transformando a experiência de abrir uma caixa em algo memorável, e dessa forma nasceu o Unboxing, um ato efêmero simples que o Design transformou em experiência.



Figura 2: Unboxing. Fonte: [Lumi](#).

De forma notável ou não, o ser humano respira design, e o design efêmero em especial é o que está mais presente em nossa vida, e eu posso afirmar. As festas de modo geral são um exemplo disso, a cada aniversário que é comemorado há uma pessoa diferente, um ano diferente, uma vida, um estilo, um gosto, um momento de vida diferente. Ninguém quer estar em um ambiente festivo várias vezes com o mesmo layout decorativo por exemplo. Festas são sinônimos



de experiências únicas, e o design pode ajudar em todo o processo, seja lá qual for o intuito festivo.

Alguém mais pensou no maior evento brasileiro? Vou dar algumas dicas sobre ele: há muitas cores, texturas, formas, misturas de materiais, criatividade, estilos, sons, gostos, aromas, temperaturas, dimensões, proporções de pequeno e grande porte e há muita, muita, muita energia. A efetividade desse evento é grandiosa como ele, o que faz com que ele seja o maior e talvez o melhor exemplo de Design efêmero que posso citar hoje. Exato, o Carnaval. Também posso citar a copa do mundo, e o intenso patriotismo unido de várias formas, em vários lugares diferentes, o orgulho brasileiro estampado em cada rosto, cada sala, casa, fachada, em cada rua, no chão e nas paredes, o desejo único de vencer.



**Figura 3:** Carnaval de Olinda. Fonte: [Folha](#).

E no nordeste brasileiro, em? Que coisa mais linda é o São João e suas bandeiras decorando as ruas com muitas cores, formas e texturas, completando o ar noturno que é onde tudo faz sentido com a fogueira acesa. A festa afetiva com a crença, a experiência da dança, que tem base na voz, no tom, no molejo, nas vestes, na quentura da fogueira, e no coração, pois a cultura local é o que dá base e sentido em meio a tanto festejo bonito nesse Brasil. E falando em São João, não posso deixar de falar do maior São João do mundo, com todos os aspectos citados anteriormente, sendo muito bem representados em uma enorme estrutura efêmera que fica disponível durante 31 dias no mês de junho, em Campina Grande na Paraíba. Todos os aspectos culturais da história local, do povo, da região, do estado, são importantes para compor um bom projeto

efêmero, sem falar, obviamente na intuição que tal projeto deve atingir, não só falando do seu público-alvo, mas contemplando a todos que terão algum tipo de interação direta ou indireta com o projeto. Neste caso o Design deve sempre seguir de forma atenta a todos esses aspectos, a fim de obter um melhor resultado possível, criando experiências que ativem memórias, lembranças e façam com que tudo seja afetivo e interessante não somente aos olhos pela estética, mas também ao coração evidenciando valores pessoais e coletivos.



Figura 4: Quadrilha Junina. Fonte: [CVC](#).



Figura 5: São João em Campina Grande, Paraíba. Fonte: [CVC](#).

E para você que pensa que acabou, sinto em informar que nesta edição, a coluna de Design efêmero está sendo breve e sucinta. Vamos falar sobre outras faces da efemeridade. O design de interiores e o design efêmero estão presentes em nossas vidas de forma constante, como já disse. Por exemplo, as vitrines que vemos das lojas são projetos efêmeros também. Tudo é montado pensando

em como atrair o olhar do público, além de evidenciar o produto, mostrando os seus melhores aspectos, tomando como base principal o exposto, o público-alvo e outras características como: cores da estação, ou do estilo definido pela marca, história e relevância temporal e atemporal, local onde está inserida a vitrine, podendo ter conotação mais informal ou formal, elevando ainda mais o desejo do público por tal produto, além de se valorizar culturalmente.



**Figura 6:** Vitrinismo. Fonte: [Flickr](#).

Para você, fã de carteirinha de toda novela das nove. Você realmente acredita que tudo aquilo é real? Pois deixe eu lhe dizer, que a maioria de tudo o que você vê é pura cenografia, até algumas cidades, ruas e casas. Pois é isso mesmo que você acabou de ler, tudo design efêmero, montado e desmontado após as gravações, todo um processo de criação que faz com que tudo seja o mais fiel possível a vida real, te prendendo a fortes emoções aí no sofá da sua casa, fazendo com que você chore, se emocione, vibre com as conquistas dos personagens, e até fique entusiasmado com as tramas dos vilões. Há sentido



envolvido, e afetividade não só com os personagens, mas com os ambientes presentes nas telhas também. E cenografia não para nas novelas, os programas de entretenimento, jornais, filmes, séries, palcos de apresentações também são exemplos de design efêmero.



**Figura 7:** Cidade cenográfica, novela meu pedacinho de chão. Fonte: [Na duvida experimente](#).

Creio que diante de todo o exposto aqui, você já consiga entender um pouco sobre o trabalho de um Designer de Interiores em projetos efêmeros, e como podemos construir grandes e pequenas coisas, de forma passageira, mas significativa, gerando emoção e afeição a vários momentos vividos, momentos esses que levamos e passamos de geração em geração construindo valores. Nosso trabalho também contempla a felicidade, a saúde, e o bem-estar de cada um de vocês, e nada melhor do que criar experiências incríveis que valham a pena serem contadas e lembradas.





Foto de Karina Zhukovskaya no Pexels

## PROJETOS EDUCACIONAIS: O DESIGNER DE INTERIORES NO AMBIENTE ACADÊMICO.

O design de interiores conhecido como resolvidor de problemas para muitos autores, como exemplo Lobach (2001) que descreve o design pode ser como uma ideia, plano ou projeto para solução de um problema, e o ato do design, seria dar corpo a ideia e transmiti-la aos outros. Outro exemplo são os autores Dorst e Cross (2001) que relata ser possível observar sobre o que é e para que serve a prática de design é a ideia da “solução de problemas”. Partindo deste pressuposto o design ganha mercado e entra em várias categorias e nichos de trabalho, uma delas se faz presente no meio acadêmico desenvolvendo pesquisas e ensino do design em meio a várias áreas de conhecimento, não somente para as áreas de engenharia, arquitetura ou mesmo design, mas para o ensino das ciências em seu contexto geral.

O design embora pertença a uma área de conhecimento específica e

mais ou menos consolidada enquanto campo intelectual, ele é essencialmente interdisciplinar (VILLAS-BOAS, 2000, p. 33). Bürdek (2006) vai além, ao colocar que objeto de design é o resultado de um processo de desenvolvimento, cujo andamento é determinado por condições e decisões, e não apenas por configuração. Mesmo com o avanço do ensino formal no campo ao longo de todo o século XX, até os dias atuais, persistem conflitos relacionados à inserção do Design no meio acadêmico-científico, decorrentes da sua essência prática, humana e qualitativa (LUCCAS, et al, 2020). Para Bonsiepe, a resistência se dá porque projetos de design e ciência se valem de critérios essencialmente diferentes.

O ensino do projeto nunca atingiu padrões iguais aos do ensino de ciências. Esse fato



explica a dificuldade de incorporar a formação da competência projetual nas estruturas acadêmicas, onde as tradições e critérios de excelência científica diferem fundamentalmente das tradições e critérios de excelência das disciplinas projetuais. [...] Enquanto as ciências enxergam o mundo sob a perspectiva da cognição, as disciplinas de design o enxergam sob a perspectiva do projeto (BONSIEPE, 2011).

Para os autores Dorst e Cross (2001) a um paradigma perceptível ao esforço para encaixar o design dentro dos modelos das ciências exatas e naturais, juntamente com a busca para validação do campo como uma disciplina acadêmica que influenciou grande parte do conhecimento sobre o design atual. Luccas et al (2020) relata que há uma aproximação entre o design e a ciência. Bruchanan (1998) apresenta o design antes se resumindo a uma atividade técnica, a profissão se consolidou como uma prática liberal munida de conhecimentos abrangentes e pensamento crítico, atualmente o design se estabelece como uma disciplina própria de conhecimento, onde a pesquisa e ensino ganha papel fundamental, não mais apenas a prática, mas de forma abrangente e crítica no cenário que cerca suas atividades. Para a autora Gosch (2017) os profissionais que trabalham com imagens ou o meio ambiente produzido pelo homem, como os designers, além de saber ler imagens, têm o papel fundamental de criá-las para um determinado público. A autora ainda descreve que os cursos de graduação deve ensinar, como perfil desejado do formando, capacitação para apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observando o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades, bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural.

A pesquisa acadêmica assim como a prática de projeto em design se retroalimenta para desenvolver soluções inovadoras para problemas complexos e reais e ao mesmo tempo produzir conhecimento sobre novas formas de abordar sobre problemas e seus resultados (LUCCA, et al 2020). Para Stappers e Giaccardi (2018) a pesquisa através do design se define pela geração de conhecimento ao desenvolver a prática do design e a partir de seus resultados processuais. Acredita-se que através de um trabalho interdisciplinar entre Design e Educação pode-se construir uma sociedade melhor, com mais oportunidades para os futuros cidadãos, criando uma sociedade mais sustentável (PORTUGAL; COUTO, 2010). Scherer (2017) destaca que a concepção do processo de design começa com a pesquisa e não pode estar dissociado da prática, contudo, é necessário distinguir a pesquisa intrínseca na prática projetual da pesquisa científica, pois a primeira não tem compromisso com a comunicação científica, já a segunda é

necessária para prática projetual indiretamente e deve ser realizada para produção do conhecimento, ou seja, em universidades e institutos de pesquisa.

O design tem sua própria forma de produzir conhecimento e pesquisa, diferente tanto das ciências quanto das humanidades porque os problemas de design seriam pouco definidos (CROSS, 1982). Para Rowe (1991) o modo como os designers organizam seus pensamentos, por si só, já produziria a solução. Porém para Friedman (2003) o principal problema da pesquisa em design é a incapacidade dos designers em desenvolver teorias fundamentadas fora da prática. Partindo deste pressuposto, vamos observar o design de interiores nos campos de ensino e pesquisa de forma a esclarecer o conhecimento do design.

O ensino do design no Brasil foi constituído inicialmente nos moldes internacionais, segundo Santos et al (2020) a estrutura curricular imposta pelas escolas inglesas, alemãs e norte-americanas era complemento nas experiências dos artistas brasileiros que faziam residência artística na Europa. Ainda segundo o autor, a primeira escola a ensinar design de interiores como conhecimento científico teve seu currículo alinhada aos princípios da escola Bauhaus, dotadas de práticas pedagógicas do ensino formal e pelas práticas dos ateliês. A última década tem sido fundamental na consolidação e surgimento de cursos de graduação e pós-graduação, resultados que se fazem presentes na quantidade e na qualidade das pesquisas produzidas para o fortalecimento e maturidade do campo (SANTOS et al, 2020). Observa-se que mesmo com o advento de cursos técnicos, superiores e pesquisas, a ainda existe uma lacuna na literatura sobre design de interiores limitando o acesso de profissionais, alunos e pesquisadores para refletir sobre a prática do designer de interiores nos campos do saber e que reforça a ideia equivocada de que design seria superficial e limitado na academia.

Cardoso (2013) coloca que um dos principais desafios do campo do design é estabelecer uma tradição científica e o fomento a publicações consistentes, no que diz respeito à prática, à inovação e ao pensamento crítico sobre o pensar em design. Hernández (2020) ressalta que a profissão é ainda muito nova no Brasil e está em constante expansão, encontra-se em construção e em transição acadêmica, o que implica na existência de lacunas nas pesquisas acadêmicas. Por outro lado, a autora relata que a multidisciplinaridade e interdisciplinaridade do design oferecem um campo propício para o trabalho em conjunto com outras áreas de conhecimento, reunindo diversos saberes de domínios distintos, o que possibilita a produção conjunta de conhecimentos para um propósito comum. Porém, mesmo o design de interiores sendo multidisciplinar, ainda não há pesquisas no campo do design em meio às demais profissões.

Oliveira (2019) relata a inexistência de programas *stricto-sensu* em design



de interiores, o que impossibilita docentes e pesquisadores com formação em design de interiores a atuarem no ensino de cursos superiores, abrindo assim, portas para profissionais sem formação no campo do design, impedindo a ampliação de pesquisas. Segundo o autor, os cursos superiores dado a baixa carga horária como os tecnológicos focam em uma matriz tecnicista não aprofundando os conhecimentos teórico-prático, levando assim à falta de aplicação de pesquisas necessárias para a profissão. Landim (2010) descreve que para que haja evolução do design é necessário que este esteja alinhado por um desenvolvimento cultural e social por meio de estímulos e conhecimento da criatividade em vários níveis da educação. Segundo a autora, instituições que promovem programas de design não trabalham com indicadores precisos, até mesmo pela falta de pesquisa e referências de literatura na área, o que pode dificultar esses indicadores e correções futuras para ações que envolvam o design. O incentivo à pesquisa é quase nulo, uma vez que os cursos são direcionados a formar projetistas, o que culmina numa baixa produção de conhecimento específico sobre a área (OLIVEIRA, 2019).

A pesquisa no design tem se expandido e ganhando profundidade nos últimos anos, ainda que de forma simplista, mas vem ganhando seu espaço por meio de poucos que lutam e decidem disseminar conhecimento no território brasileiro e até mesmo fora do país. O campo de pesquisa que o design pode oferecer é vital para a indústria, inovação e competitividade (LANDIM, 2010). Além é claro, de divulgar, desmistificar e ensinar os campos de atuação do design, principalmente no meio acadêmico.

Os cursos de graduação precisam entrar em consenso quanto ao ensino, a prática leva à perfeição, mas a falta de pesquisa e principalmente de incentivo por meio da IES é clara quando falamos dos cursos tecnológicos, pois os mesmos não têm obrigatoriedade na aplicação de pesquisa como os trabalhos de conclusão de curso, ficando apenas em prática projetuais. Mesmo que o aluno formando se dedicara a prática diária de projetos atendendo seus clientes, existe a necessidade da literatura e pesquisa e embasamento de seus conhecimentos, o mercado está em constante evolução e contempla a interdisciplinaridade, contribui com os estudos na área do design e na sua atuação. Contudo é necessário se debater mais sobre dentro das universidades para que futuramente haja compreensão e maior disseminação de conhecimentos no campo do design.

## REFERÊNCIAS

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

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blü-

cher, 2006.

CROSS, Nigel. **Designerly ways of knowing**. Design studies, v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DORST, Kees; CROSS, Nigel. **Creativity in the Design Process: Co-Evolution of Problem-Solution**. Design Studies, vol. 22, n.5, p. 425-437, 2001.

FOUNDATION (Ed.). **The Encyclopedia of Human-Computer Interaction**. [s.l.: s.n.], 2018, p. 84.

GOSCH, Maruan C. **O ensino de História da Arte no Contexto do Design**. 2017. Disponível em: <<https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/apeux/article/view/16358>> Acesso em: 21 dez 2021.

LANDIM, PC. **Design, empresa, sociedade** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 191 p. ISBN 978-85-7983-093-8. Available from SciELO Books.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: Bases para configuração dos produtos industriais**. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001.

LUCCAS, Lucas F.; MAGALHÃES, Claudio de F. **Design, pesquisa, ciência e academia: conflitos e aproximações**. 2020. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-pesquisa-cincia-e-academia-conflitos-e-aproximaes-35881>> Acesso em: 21 dez. 2021.

OLIVEIRA, Paulo G. A **Ausência de uma Identidade Profissional Autônoma e Plena no Design de Interiores: Os reflexos no ensino, na pesquisa, no mercado e a identificação de sua origem**. 2019. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/330913870>> Acesso em: 22 dez. 2021.

PORTUGAL, Cristina; COUTO, Rita. **Design em situação de ensino-aprendizagem**. 2010. Disponível em: <<http://lide.dad.puc-rio.br/wp-content/uploads/2021/07/Design-em-situacoes-de-ensino-aprendizagem.pdf>> Acesso em: 20 dez 2021.

ROWE, Peter G. **Design thinking**. MIT press, 1991.

SANTOS, Victor Hugo C.; HERNANDEZ, Maria Hermínia O.; SANTOS, Emyle dos Santos. **Ensino e Prática do Design de Interiores no Brasil: Influências Nacionais e Internacionais**. 2020 Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/32458/1/encontros-e-conexoes-em-design-de-interiores-e-ambientes-repositorio.pdf>> Acesso em: 20 dez. 2021.

STAPPERS, Pieter; GIACCARDI, Elisa. **Research through Design**. In: INTERACTION DESIGN

SCHERER, Fabiano de V. **Sistematização e Proporção de Metodologia de Projeto para Sinalização Espaço – Usuário – Informação**. 2017. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/163751/001024826.pdf?sequence=1>> Acesso em: 22 dez 2021.



# 16. Materiais, Acabamentos e Equipamentos

**Rosângela Bimonti**

[@rosangela bimonti](#)

“Eu habito minha casa, mas moro em meu sonho”. (Ieda de Paula), ambientes otimizados com as necessidades de conforto, beleza, identidade do morador, onde encontrar a melhor iluminação ou os melhores custos, novas cores, novos materiais e produtos com materiais adequados, maravilha!

Ao contratar um designer de interiores adquire-se um aliado que, além de dar opiniões técnicas, criativas, arrojadas e funcionais, é de muita importância ter alguém de confiança para tratar e lidar com as pessoas envolvidas nesse processo, encontrar os melhores preços, muitas parcerias com outros profissionais da área, cuja contratação traz uma experiência de preparar o novo ambiente sem estresse, resultando que todos os itens tenham personalidade e estilo.

Todo esse processo terá que se submeter às normas técnicas que estabelecem parâmetros de qualidade, segurança e normalidade, o seguimento destas regras levam ao padrão de qualidade e segurança, são centenas de normas técnicas já editadas

pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), consideradas fundamentais para o trabalho dos profissionais de Design de Interiores.

As NBRs são normas técnicas brasileiras que estabelecem regras, diretrizes, características ou orientações sobre determinado material, produto, processo ou serviço nas construções, ganhou visibilidade nos episódios recentes de desabamentos, muitas vezes provocados por intervenções impetuosas que levaram a colapsos nas estruturas etc.

Essas normas exigem que intervenções como troca de piso, revestimentos, instalações elétricas, de ar-condicionado etc., e que alterem o projeto original da estrutura, sejam estudadas e levadas em conta na execução do projeto, nas especificações em geral, além de obter segurança ao profissional e ao proprietário.

Contratar um designer de interiores, é contar com profissional experiente e





familiarizado com todo o processo, além de indicar prestadores qualificados, que sabe antecipar os problemas e consegue coordenar todas as tarefas possíveis em paralelo, diminuindo ao máximo o prazo e os custos de execução.

O mobiliário e os espaços devem ser acessíveis a todos, independentemente da condição física, as NBRs ajudam o profissional concretizar diretrizes baseadas nessas exigências, por exemplo na altura de interruptores, dimensões das diversas áreas, as normas levam em conta diversas condições de mobilidade.

É importante pesquisar muito antes de fechar o negócio, avaliar se o profissional tem credibilidade, pedir referências a outros clientes, além das redes sociais.

Após avaliar a proposta, os itens com cuidado e escolher o designer, deve haver um encontro onde serão apresentadas plantas do imóvel, expor expectativas e necessidades para cada ambiente, informar o estilo e como será a percepção dentro da casa ou do ambiente, e deixar claro quanto será o investimento a seguir.

Após a contratação o designer irá até o imóvel para verificar todas as medidas, analisar e estudar o conforto, a incidência da luz natural e ventilação as áreas comuns, além da estética, devem ser consideradas a praticidade do imóvel, pensar no mobiliário, áreas para circulação, utilização para cada espaço, materiais e tecnologias mais adequadas.

Importante saber que o designer de interiores deve apresentar o anteprojeto para ter ideia de como o imóvel vai ficar depois de pronto, alinhar todos os detalhes, e outras propostas se houver, anotar tudo que gostou e o que pode ser modificado, é o momento também de mencionar outras ideias que ainda não haviam sido pensadas e que podem ainda ser desenvolvidas, após a definição do projeto final e aguardar a transformação, delegar para o designer cuidar dos orçamentos, contratação de terceiros em serviços como marcenaria, elétrica, pintura etc., além de gerenciar e acompanhar todo o processo de fornecedores desde a obra até a escolha, compra e recebimento dos mobiliários e objetos de decoração. O profissional vai cuidar de cada detalhe, instalação de equipamentos e móveis, testes de iluminação e tudo mais o que você imaginar necessário para, finalmente, assumir seu novo lar.

A função do proprietário nisso tudo será aprovar as demandas (preços, peças e projetos) e apreciar esse momento tão especial para todo mundo que está montando uma casa.

Todos devem conhecer sobre a profissão de Design de Interior para que pessoas não qualificadas exerçam e adentrem no mercado além de cometer abusos nos projetos e acabando por deixar uma marca negativa sobre todos os profissionais devidamente graduados.

Designers de interiores unem experientes visões locais e globais, todos os dias trabalha com as inspirações ao redor do mundo, criam traços que emocionam, melhoram espaços, os tornam perenes, muita paixão ao transformar em realidade o que não existia, acreditam no processo criativo, que brota ideias de forma espontânea e natural, em sonhos que inspiram ideias extraordinárias, nas cores que trazem diferentes sensações e podem ser experimentadas por meio dos grupos de cor e das diversas compilações, descritas como exemplo ao final desse artigo, selecionam os diversos itens a serem compostos, texturas que também inspiram novas sensações e as necessidades do alto desempenho nos materiais, buscam versatilidade e possui visões que envolve o mundo.

### **Revestimentos**

O grande bum do momento são as piscinas praia.

Nessa nova concepção de revestimentos de piscina e área externa, a Cristal Pool investe fortemente na inovação de seus materiais e vem há anos mudando os paradigmas do mercado nacional, por meio das infinitas possibilidades que apresenta a arquitetos e designers. Sua incansável busca pela perfeição se reflete em acabamentos superiores e produtos de alto padrão, que trazem sofisticação conforto e segurança nos mínimos detalhes.

A tecnologia Cristal Pool se utiliza de materiais originais e diferenciados, que passam por rigorosos testes de qualidade em Laboratórios internacionais. Revestimentos antiderrapantes, atérmicos, monolíticos e de acabamento polido, idealizados para assegurar a longevidade das piscinas com certificado de qualidade Cristal Pool.



Imagem 1: Piscina Praia por Cristal Pool. Fonte: [Cristal Pool](#).



Imagem 2: Piscina Praia por Cristal Pool. Fonte: [Ecosys](#).

## **Vidros para revestimentos de paredes e móveis**

Soltar a criatividade com os vidros impressos para revestimentos, pintados, espelhados ou ainda laminados coloridos, eles personalizam os ambientes como revestimento de paredes e móveis.

\*A Saint-Gobain Glass oferece estes beneficiamentos do vidro impresso para seus clientes parceiros, assim como todos os outros processamentos.

Interiores com vidro são desenvolvidos de acordo com as últimas tendências mundiais, os vidros da Saint-Gobain Glass possibilitam diversas aplicações no Design de Interiores.

Muito bom ousar nos projetos com sofisticação e abusar dos vidros impressos na personalização da casa, nas peças decorativas o vidro impresso, por ter a gravação de texturas diferenciadas em sua superfície, permite a composição de diversos objetos decorativos, como luminárias, fruteiras, pratos, sousplats etc.

## **Vidros nos pisos e degraus de escada**

A aplicação de piso e degraus em vidro proporciona um aspecto inovador ao ambiente, a textura dos vidros SGG DECOR-LITE® e SGG MASTERGLASS®, além de agregar beleza e translucidez ao piso, confere ao mesmo a característica de antiderrapante. Além disso, o piso com vidros impressos possui vida

útil muito maior do que um piso de vidro liso (Float), pois sua textura esconde eventuais riscos e arranhões, que naturalmente surgem no decorrer do seu uso. É necessário que os vidros impressos sejam laminados com PVB ou resina líquida, para garantir a segurança nessas aplicações.

### **Divisórias e Biombos**

Tanto em ambientes comerciais como residenciais, os vidros impressos da Saint-Gobain Glass dão um show à parte em divisórias e biombos. Sua translucidez e texturas diferenciadas fazem com que a divisória se torne um grande elemento na decoração dos ambientes.



Imagem 3: Escada em vidro por Saint-Gobain. Fonte: [Saint-Gobain](http://Saint-Gobain).



Imagem 4: Mobiliário em vidro. Fonte: [vidros.inf.br](http://vidros.inf.br)



## Knauf Aquapanel

Mais um material aliado aos projetos dos designers de interiores é chapa cimentícia Aquapanel, indicada para uso interno e externo de edificações, robusta e resistente à água, composta por cimento Portland, agregados leves e malha de fibra de vidro com tratamento anti-álcalis. A chapa cimentícia oferece todas as vantagens das chapas para construção a seco. Suas extremidades são cortadas em ângulo reto e suas bordas são reforçadas. Além disso, a chapa é incombustível.



Imagem 5: Revestimento em parede curva por Aquapanel. Fonte: [Sul Módulos](#).



Imagem 6: Spa com Aquapanel em Arte de Estar Bem de Die Gestalten Verlag. Fonte: [Sul Módulos](#).

## **Granito ou mármore: qual a melhor opção?**

O acabamento, seja um projeto residencial ou não, sempre quando desenvolvemos espaços, automaticamente já o fazemos visualizando prontos e acabados, o mármore e o granito, mármore ou granito, vamos falar um pouco deles.

### **Granito**

O granito é uma rocha muito resistente e de muita durabilidade, esse tipo de material possui diversos tons de cores, alguns deles são: cinza, marrom, preto, branco e vermelho. Sua dureza é de 6/7 Mohs, e, devido a este fator não se degrada com facilidade, possui de 0,1% a 0,3% de porosidade, ou seja, ele pode ser até 30x mais poroso. Então o cuidado deve ser redobrado. Uma solução indicada é passar impermeabilizante no granito pelo menos 3x ao ano. Isso ajudará na proteção contra a penetração de substâncias na pedra ou escolher as menos porosas, que normalmente são mais onerosas.

Dois pontos importantes a serem mencionados, conforme a raridade da rocha, mais alto é o seu preço, e por isso o granito em tons de preto ou branco pode ter um valor mais elevado que os de cor cinza, por exemplo, o segundo é ter consciência que alguns granitos possuem maior ou menor quantidade de minerais ferro-magnesianos, o quartzo e o feldspato compõem normalmente entre 85% e 95% da rocha, os mais claros podem oxidar após executado o serviço ou após extraídos da rocha, se tornando mais escuros ou mais amarelados.

### **Mármore**

O mármore é uma rocha natural de origem metamórfica, e uma das suas características são assim como o granito, a beleza. Porém, o mármore é um tipo de pedra mais porosa e que consegue absorver mais umidade.

Por isso, esse material é menos indicado para ambientes muito úmidos, ou aqueles com frequência de atrito como locais onde passam muitas pessoas.

No entanto, ele ainda é bastante utilizado não apenas na confecção de balcões, mas também de lavabos, revestimentos internos, artigos de decoração, soleiras etc.

### **Diferenças e semelhanças**

As semelhanças são muitas, a beleza e a durabilidade dos dois produtos podem confundir bastante o consumidor, bem como a manutenção, os tipos de

ferramentas utilizadas para o corte e o local em que ambos podem ser adquiridos. Geralmente este local é chamado de marmoraria.

Porém, um pode ser mais adequado para determinado tipo de ambiente que o outro. E dependendo da sua necessidade, investigar a fundo sobre as características de cada um deles pode fazer a diferença no final.



Imagem 7: Granito e mármore, pedras resistentes e duráveis. Fonte: [ImovelWeb](https://www.imovelweb.com.br/).



Imagem 7: Pedra resistentes que recebem forte calor. Fonte: [Lydia Neiva](https://www.lydia-neiva.com.br/).

## Revestimento com porcelanato extrafino

Assim como outros tipos de porcelanato, o extrafino é um material feito com alta tecnologia e que pode ser usado em vários locais. Ele passa por processos químicos com aditivos, que o deixam ainda mais resistente, durável e homogêneo. Sua espessura é reduzida, e pode variar entre 3 e 6mm, enquanto o porcelanato comum, geralmente, varia entre 8 e 12mm.

As placas são mais leves e de prático assentamento, e com acabamento retificado, permitem que o rejunte fique menos aparente.

O porcelanato extrafino é mais uma das possibilidades e pode ser usado para transformar ambientes, trazendo modernidade e praticidade. Além disso, ele apresenta características muito vantajosas para quem deseja fazer uma reforma e não quer se preocupar com sujeira e quebradeira.

Há uma variedade no tamanho e formato das peças, proporcionando a aplicação no chão e nas paredes. Outra possibilidade é a personalização de nichos e móveis, porém, levando em consideração as características técnicas para realizar esse tipo de obra.



Imagem 8: Oficina Portobello lança possibilidades no cortes. Fonte: [Archtrends](#).



## E ainda... Milão ditando tendências e novidades: A 58ª edição do famoso Salão do Móvel.

A cidade italiana converteu-se na capital internacional do design de mobiliário, com propostas que chegam de todos os cantos do mundo.

Este ano o evento foi dedicado ao gênio Leonardo da Vinci, filho adotivo da cidade.

Aconteceu de 5 a 10 de setembro após vários adiamentos em função da Covid-19, foram mais de 423 marcas expondo seus produtos distribuídos em quatro pavilhões a feira de móveis de Milão 2021, o principal salão de móveis na capital do design e da moda. Aí vão as novidades e tendências.

As cores terrosas, sóbrias e vivas se misturam em harmonia, muitas texturas que remetem à natureza, as linhas fluidas que elevam o espírito, novos designs orgânicos e exclusivos, explosão em sustentabilidade, imperfeições, armários-vitrines, tramas artesanais, reedições, modulares e multiuso e o efeito Cocoon que conta história através do mobiliário e peças que mergulham e são retiradas da vida e das experiências através das histórias contadas.

Na foto as luminárias Stranger, design Stephen Burks para a Dedon, funciona com placas fotovoltaicas e pode ganhar ares lúdicos ao receber “óculos”.

Na Alias, o estúdio Nendo, de Oki Sato, apresentou Okome, paisagem em forma de sofá modular.

Tokujin Yoshioka transporta leveza para qualquer material que trabalha, poltronas Matrix, criada para Kartell.

A poltrona Tippu foi criada por Zaha Hadid (1950-2016) em 2011 e foi desenvolvida postumamente pela Sawaya e Moroni como homenagem à arquiteta, que colaborou frequentemente com a marca. Apenas 24 unidades serão produzidas.



Imagem 9: Destaques do Salão do Móvel - edição 2021. Fonte: [Casa Vogue](#).

Stefano Boeri, sugere que a feira de móveis pode se tornar o símbolo do novo renascimento, ou seja, do pós-pandemia. Dessa forma, as empresas devem ser ágeis e se adequarem rapidamente às transformações da sociedade e principalmente atender às necessidades individuais de cada cliente.



Imagem 10: O desenho orgânico em móvel da Casual, consolidam-se as formas sinuosas e curvas, com a flexibilidade. Fonte: [Top View](#).



Imagem 11: Poltrona Mad Chaise Longue da Poliform. Fonte: [Top View](#).

## Tapetes em ambientes externos

### Modernos - Botteh Handmade Rugs

A Botteh caminha pela Índia, Paquistão, Tibet, Irã e Nepal e traz o que há de melhor em design no mundo, a marca traz como pilares a inovação e sustentabilidade com afinada curadoria das coleções, a excelência na alta qualidade e beleza dos tapetes e adornos feitos a mão, peças exclusivas assinadas por renomados designers.

O ambiente se transforma em um verdadeiro oásis, tapetes para uso externo e dar aquele aconchego e UP na decoração da área externa. É 100% ecológico, resistente, e de fácil manutenção. Tapetes inovadores que priorizam o conforto do toque e textura, além do design único e diferenciado.



Imagem 12: Tapetes coloridos feitos à mão em cores e texturas variadas. Fonte: [A1](#).



Imagem 13: Botteh Litoral Maragogi grey. Fonte: [A1](#).

## Designers de interiores são movidos a cores fundamentalmente

O Pantone Color Institute destaca as principais cores sazonais, seleciona a Cor do Ano Pantone, prevê tendências globais de cores. Por meio de previsões de tendências sazonais, psicologia da cor e consultoria de cores, mostra a emoção das cores em sua estratégia de design.

“A Cor do Ano Pantone reflete o que está acontecendo em nossa cultura global, expressando o que as pessoas estão procurando através daquela cor e o que podem esperar em resposta às suas expectativas”, acrescentou Laurie Pressman, vice-presidente do Pantone Color Institute.

“A criação de uma nova cor aconteceu pela primeira vez na história no programa educacional anual, a Cor do Ano Pantone e reflete a inovação e transformação globais que estão ocorrendo. Enquanto a sociedade continua a reconhecer a cor como uma forma intensa de comunicação e como uma forma de expressar e afetar ideias e emoções, de se envolver e se conectar, a complexidade deste novo tom de azul com notas vermelho-violeta aponta para as possibilidades expansivas que estão diante de nós. ”

À medida que avançamos para um mundo de mudanças sem precedentes, a escolha de PANTONE 17-3938 Very Peri traz uma nova perspectiva e visão da família de cor azul confiável e amada,” diz Leatrice Eiseman, Diretora Executiva, Pantone Color Institute. “Abrangendo as qualidades dos azuis, mas ao mesmo tempo possuindo um subtom vermelho-violeta, PANTONE 17-3938 Very Peri tem uma atitude alegre e positiva e uma presença dinâmica que encoraja a criatividade sem precedentes e a expressão imaginativa.

- LEATRICE EISEMAN, DIRETORA EXECUTIVA DO PANTONE COLOR INSTITUTE

O processo de seleção da Cor do Ano requer decisões cuidadosas e muita análise de tendências. Para chegar à seleção de cada ano, os especialistas em cores da Pantone no Pantone Color Institute vasculham o mundo em busca de novas influências de cores. Isso pode incluir a indústria do entretenimento e filmes em produção, coleções de arte em viagem e novos artistas, moda, todas as áreas do design, destinos famosos de viagens, bem como novos estilos de vida, estilos de jogos e condições socioeconômicas. As influências também podem advir de novas tecnologias, materiais, texturas e efeitos que afetam a cor, plataformas de mídia social relevantes e até eventos esportivos futuros que capturam a atenção mundial. Durante 23 anos, a Cor do Ano da Pantone influenciou o desenvolvimento de produtos e as decisões de compra em vários setores, incluindo moda, decoração e design industrial, bem como embalagens de produtos e design gráfico.

## Vivemos tempos de transformação



Uma nova cor foi incluída à nossa seleção de cores PANTONE FASHION, HOME + INTERIORS, e se chama PANTONE 17-3938 Very Peri, um símbolo do zeitgeist global deste momento e a transição pela qual todos estamos passando. Ao voltarmos a superfície depois de um intenso período de isolamento, nossas noções e padrões estão em transformação

Apresentando uma atitude despreocupada e uma curiosidade instigante, que anima o nosso espírito criativo, a inquisidora e intrigante PANTONE 17-3938 Very Peri nos ajuda a abraçar este cenário alterado de possibilidades, nos abrindo para uma nova visão para re-escrevermos as nossas vidas. Um mix entre a lealdade e a constância dos azuis e a energia e entusiasmo dos vermelhos, PANTONE 17-1938 Very Peri tem uma presença nova e dinâmica e uma energia brincalhona que encoraja a expressão pessoal. O mais feliz dos azuis e o mais caloroso, PANTONE® 17-3938 Very Peri traz a mensagem do empoderamento neste mix de novidades, colocando o futuro a frente numa nova luz.

Uma nova cor Pantone com presença encorajadora que incentiva a inovação e a criatividade



Imagem 14: Pantone apresenta a COR DO ANO. Fonte: [Pantone](https://www.pantone.com).

Pantone Connect, é uma plataforma de cores digitais para designers e disponível na web, via aplicativos móveis, e como uma extensão para a Adobe® Creative Cloud®, inclui quatro paletas de cores pré-carregadas diferentes com Very Peri. Essas paletas temáticas de Cor do Ano, juntamente com todas as outras cores pantone.

### **Balancing act**

É uma paleta de cores complementares com um equilíbrio natural entre os seus tons quentes e frios, apoiando e realçando uma a outra. O brilho de PANTONE 17-3938 Very Peri é intensificado dentro desta paleta calibrada artisticamente, que injeta um sentimento de vivacidade e visual vibrante.

### **Harmonias nas Proporções das Cores**



Imagem 15: Ato de equilíbrio por Pantone. Fonte: [Pantone](#).

## Wellspring

Uma mistura holística e harmoniosa de tons infundidos pela natureza, Wellspring destaca a compatibilidade dos verdes com pantone 17-3938 muito peri, e as propriedades saudáveis desses tons deliciosamente sutis e nutritivos.

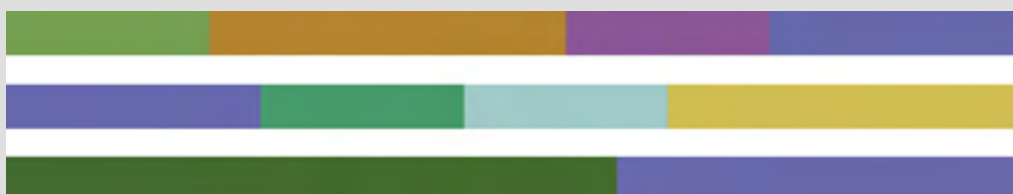


Imagem 16: A fonte por Pantone. Fonte: [Pantone](#).

## The star of the show

A presença dinâmica do PANTONE 17-3938 Very Peri vem através de The Star of the Show, o mais feliz e mais quente de todos os tons azuis com uma paleta de clássicos e neutros cuja essência de elegância e estilo discreto transmitem uma mensagem de sofisticação atemporal.

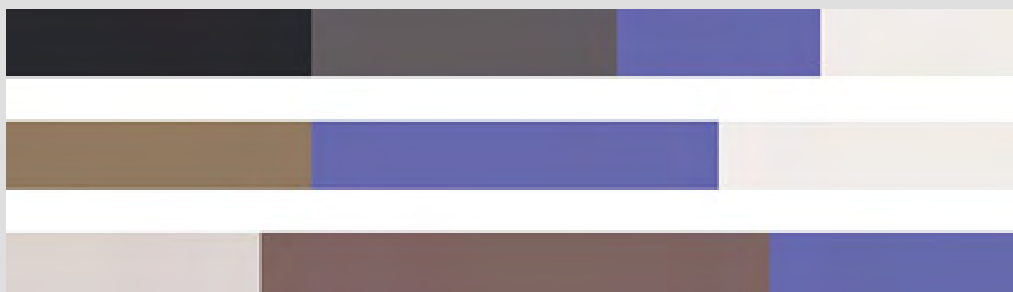


Imagem 17: A estrela do Show por Pantone. Fonte: [Pantone](#).

## Amusements

Diversões, uma alegre e caprichosa história colorida de diversão irreprimível e espontaneidade é amplificada pela confiança despreocupada e atitude alegre do PANTONE 17-3938 Very Peri, um tom azul cintilante cuja brincadeira enfatiza a expressão e experimentação desinibidas.



Imagem 18: Os Divertidos por Pantone. Fonte: [Pantone](#).



## COMO O DESIGN DE INTERIORES PODE AJUDAR A CONTAR OU RESGATAR HISTÓRIAS?

Reunião e análise das informações ou dos conhecimentos sobre o passado e sobre o modo como a humanidade se desenvolveu ao longo do tempo. Conjunto dos saberes de um povo, de uma ciência ou arte; de uma cultura, região ou de um indivíduo determinado. Conjunto dos acontecimentos que definem a vida de alguém. Reunião das informações acerca de um indivíduo.”

(Significados de História. Fonte: Dicio.)

Engana-se quem acredita que a História não se encaixa no tema dessa edição da Revista DIntBR, “Como posso ajudar?”. Ela tem mais a ver com o tema do que a maioria sequer imagina. Então, pelo curto espaço disponível nessa coluna, farei um resumo exemplificado de pontas soltas que tem relação direta com a história, que ocorrem durante a fase projetual e que são resolvidos através dela.

É fato que os ambientes contam

histórias. Elas podem ser pessoais, familiares, sociais, ideológicas, comunitárias, municipais, empresariais, institucionais entre tantas outras possibilidades. O que o designer deve ter em mente quando trabalha a parte da história (durante o briefing e na fase projetual) nos projetos de Design de Interiores é que ela é um importante elemento constitutivo do projeto: se a história não estiver presente, não há o sentimento de pertencimento – no caso de espaços residenciais – nem de identidade – nos outros tipos de projetos.

Começamos então analisando o uso de estilos nos projetos.

Cada estilo tem uma história própria que, geralmente, reflete a condição política e social dos povos. Por se tratar de ARTE, é bastante recorrente que a construção desses estilos estivesse baseada em demandas sociais





ou buscando refutar ou questionar questões que incomodavam a sociedade – além das cortes.

Ao inserir a Arte nos projetos – seja através de obras ou da adoção de um estilo, o designer contribuirá com a ampliação o conhecimento de seus clientes pois, jamais, deve-se colocar algo em um projeto sem que este seja explicado aos usuários dos espaços. Aqui, de certa forma, damos aulas de história da arte e dos estilos a eles onde, em alguns casos, é comum a solicitação de mudanças pois acabam não gostando de aspectos históricos relacionados ao período no qual aquela(s) obra(s) de arte ou estilo foram criados ou do real significado dela(s).

Um exemplo bastante comum disso é quando trabalhamos com estilos pós-revolução industrial junto à classe trabalhadora, especialmente à tão aclamada Bauhaus que desencadeou uma visão igualitária ao Design. Tanto no campo das criações quanto no campo de padronização dos espaços.

Por que os móveis são todos parecidos?

Por que é tão difícil encontrar algo “com a minha cara”?

Por que os espaços parecem tão iguais? (Lembrando que aqui entra outra aula: os modismos e tendências).

Existem ainda diversos outros questionamentos nessa linha e, quando o designer conta a história, eles percebem que a partir desse período foram tratados como massa e não como indivíduos. Isso se refletiu também na Arquitetura quando começaram as padronizações e diminuições dos espaços nos projetos ditos populares, destinados às classes trabalhadoras.

Padrão. Uma palavra capaz de gerar mais problemas para uma população já cansada, acachapada e, de certa forma, esquecida ao ser tratada “como é possível” pelos governos – o que sabemos não ser verdade, pois verbas para as áreas nobres das cidades sempre tem de sobra. E eles percebem isso.

*“Por que eu não posso ter um design bonito e acessível à minha condição financeira?”*

Aí eu pergunto a você designer: por que os móveis destinados à classe trabalhadora são trambolhos enormes que terão de ser encaixados nos espaços minúsculos das moradias populares? Por que são feios? Por que são de qualidade baixa?

Já parou para pensar nisso? Se não, é bom começar.

E, por falar em moradias populares, por que são padronizadas, em espaços reduzidíssimos que mal atendem uma família simples (pai, mãe e 2 filhos)?

Bom, já levantei a bola sobre alguns questionamentos e, se quiser saber mais sobre o que escrevi sobre a Bauhaus, sugiro a leitura de dois livros, que deixarei em destaque ao final desse texto.

Voltando à História nos espaços projetados, vamos começar pelos espaços residenciais pois são mais simples para explicar essa questão.

Por mais que o cliente seja desligado de laços familiares (e não se assustem pois isso é uma realidade em muitos casos), ele certamente possui a sua própria história. Então fica a pergunta: como podemos ajudar a contar essa história, ou torná-la presente, nos projetos, de uma forma agradável?

Existem diversas formas de responder à essa questão e, sem sombra de dúvidas, a mais fácil é através da exposição de retratos de familiares, amigos, pets etc. O tipo de exposição delas vai depender da quantidade de suportes existentes no projeto e, obviamente, se o cliente gosta de diversos objetos acumulados ou espalhados. Caso não haja bases suficientes, opta-se então pela exposição parietal. Importante lembrar aqui que nunca devemos expor essas imagens em áreas visíveis pelo espaço exterior, por questões de segurança. Ou seja, nunca próximo à porta onde eles irão receber encomendas, por exemplo. Para quem gosta de retratos essa é uma forma simples e prática de manter as ligações afetivas presentes. Vale ressaltar que essa prática é fundamental para aqueles usuários que tem Alzheimer ou demência.



Imagem 1 a 4: Algumas formas de exposição de imagens. Fontes: 1 - blissinimages; 2 e 3 - decorfacil; 4 - Pintirest.

Outra forma de trabalhar essa questão tem a ver com objetos que carregam laços afetivos e significados. É bastante comum herdarmos esses itens e móveis familiares ou ganharmos de presente de alguém muito querido(a). Da mesma forma que os retratos, devemos pensar em como expor esse material: bases de apoio, suportes, fixação e, claro, por se tratar de objetos antigos e “preciosos”, na segurança deles a fim de evitar acidentes, danos ou perdas.

Com relação aos móveis, devemos agir da mesma forma que os objetos. Porém, aqui, o problema é ampliado pois são elementos que farão parte do projeto e que ocupam espaço nos ambientes. Devem, portanto, estarem inseridos no layout, no estudo ergonômico e no conceito.

Objetos e mobiliários, herdados ou ganhos, trazem uma carga emocional muito forte e são bastante importantes para os clientes. Por isso, devemos ter um cuidado extra quando lidamos com eles no que diz respeito à sua identidade e verdade. É comum encontrarmos esses elementos danificados ou desgastados e, infelizmente, virou moda a prática de cobri-los com outros revestimentos, como as tintas principalmente. Pátinas, decapes, laca e outras técnicas de cobertura irão certamente trabalhar na contramão de quem deseja realmente manter e contar histórias pelo simples fato de, de certa forma, apagar a história visual daquele móvel. O cliente pode até olhar para um móvel “patinado” e lembrar de sua avó. Mas não conseguirá atravessar essa camada de cobertura e atingir os sentimentos mais profundos que ele deveria lhe trazer. E não adianta forçar, pois essa barreira simplesmente terá apagado todas as marcas do tempo, as texturas originais e, até mesmo, alterando a forma.



Imagem 5: Móvel antigo. Fonte: blog ao cubo.



Nesse caso, a melhor solução é buscar um profissional de restauração (literalmente) que mantenha as características originais o máximo possível. Mas, caso o cliente esteja determinado a cometer esse crime, é nosso papel explicar a ele sobre tendências e modismos e, especialmente, sobre essa questão. Se ainda assim ele insistir, tente convencê-lo de mandar fazer uma réplica e vender o original para algum antiquário. Estamos em uma época de apagamento histórico severo. Não podemos contribuir com mais isso. Caso deseje entender melhor o que escrevi acima, em meu blog publiquei um texto sobre isso em 2008: [DESTRUIÇÃO DA RESTAURAÇÃO](#).



Imagem 6: Móvel antigo pintado. Fonte: doce obra.



Imagem 7: Móvel antigo patinado. Fonte: momentum.

Leia e reflita sobre o assunto.

Pode-se optar também por utilizar outros elementos que trazem boas lembranças como, por exemplo, olfato, cores, texturas, natureza etc. imagine você que seu cliente foi uma criança de uma pequena cidade do interior e hoje mora em uma grande cidade onde os estímulos são outros e estão muito distantes daqueles presentes em sua memória afetiva. É o brincar na terra, subir em árvores, os aromas e cores das flores e frutas, os grandes espaços disponíveis, o cheirinho da casa dos avós... são tantas lembranças que nos fazem falta atualmente nos diversos ambientes que utilizamos. E todas essas lembranças são histórias de suas vidas.

Eu, por exemplo, tenho três lembranças muito fortes de minha infância e adolescência: estilingue, boneco Falcon e bicross e sim, quando finalizar a reforma de minha casa irei colocar esses elementos expostos pois foram fases



MUITO FELIZES de minha vida – mesmo com os tombos e sei lá quantos ossos quebrados e machucados adquiridos. Além disso, tem a questão das plantas – grandes paixões de minha avó materna e de minha mãe – as pessoas mais importantes de minha vida.

E assim devemos, na fase do briefing, descobrir essas memórias de nossos clientes para aplicar nos projetos, dentro do possível. É isso que irá criar a identidade deles com os espaços e o sentimento de pertencimento: as suas histórias.

E nos espaços comerciais e institucionais, como contar histórias? O processo é similar ao relatado anteriormente, porém, temos de ter a consciência de que estes espaços não são pessoais e sim coletivos – por mais familiar que a empresa seja.

Existem diversas formas de contar as histórias empresariais e institucionais sem cair em uma linguagem excessivamente personalista. Temos de ter em mente que esses espaços recebem um público bastante distinto – até mesmo aquela boutique bem específica recebe clientes com gostos variados. A personalização desses espaços deve, portanto, atender à identidade da marca – não a de seu dono.

Por isso é muito importante que o designer de interiores tenha a capacidade e conhecimento para interpretar os manuais de marcas e, quando esses não existem, mostrar ao cliente a importância desse documento para o seu negócio. É através dele que iremos identificar as cores, formas, padronagens e estilo que servirão de suporte para o desenvolvimento do projeto. Isso não quer dizer que somos obrigados a ficar presos nesses elementos, porém não devemos ignorá-los sob o risco de montar um McDonalds com identidade de um Burguer King.



Imagem 8: Logo oficial do MacDonal'd's. Fonte: McDonald's.



Imagem 9: Logo oficial Burguer King. Fonte: Burguer King.

Geralmente os manuais de marcas contém informações sobre a história da empresa que foram levantadas pelo designer que criou a marca. Mas, nem sempre esses dados são completos e precisamos explorar mais. E nessa exploração podemos descobrir dados que se tornarão bastante importantes no desen-

volvimento do projeto.

Um problema dos projetos personalizados de acordo com o cliente (e não com a marca) diz respeito à forma de exposição da história empresarial. Normalmente são utilizadas galerias de fotos, algumas pequenas e outras muito extensas – que quase ninguém olha, tornando-se um gasto desnecessário – em locais que poderiam ser utilizados para outras coisas. Mas uma forma bastante eficaz e que elimina esse uso excessivo do espaço tem a ver com a tecnologia: exposição digital de imagens em telões. Além das imagens, essa forma possibilita o trabalho gráfico tornando a apresentação muito mais agradável – sem perder a história.

Já nas empresas e instituições de grande porte é comum encontrarmos espaços destinados a um museu próprio onde, além das imagens, são expostos equipamentos, documentos e mobiliários que fazem parte do passado e contam a história do desenvolvimento delas. E, por falar em móveis, também é bastante comum a utilização desses móveis nos espaços de uso, especialmente nas salas de diretorias e presidência ou recepções.



Imagem 10: Museu da Nike. Fonte: Nike.



Imagem 11: Museu da BMW. Fonte: BMW.

Mas fica o alerta que já fiz sobre restauração: **JAMAIS** cometa o erro (e crime) que foi feito no Palácio dos Bandeirantes – sede do Governos do Estado de São Paulo. Eles até alegaram que o acervo (peças e móveis) foi preservado,



mas até agora não mostraram as peças originais. Porém, o problema não ficou restrito a essas peças soltas e sim, afetou diretamente os espaços e suas estruturas decorativas. As cores e texturas foram substituídas por um tom grafite e os desenhos e volumes apagados por uma cor chapada e uma iluminação que não valoriza em nada esses elementos. Isso é um CRIME e um desrespeito absurdo à história não só da edificação, mas contra a HISTÓRIA. Mas eles dizem que não... olhem essas imagens e tirem suas conclusões:



Imagem 12: “Restauração” do Palácio dos Bandeirantes - Sede do Governo de São Paulo. Fonte: Governo de São Paulo.



Imagem 13: “Restauração” do Palácio dos Bandeirantes - Sede do Governo de São Paulo. Fonte: Governo de São Paulo.

A solução mais adequada, digna e respeitosa? Um projeto de RESTAURAÇÃO, literalmente. As madeiras e vernizes estavam desgastados? Nada que um bom trabalho de lixamento e reaplicação de verniz (ou laca, dependendo do caso) não resolvesse, trazendo “nova vida” a esses elementos garantindo a sua integridade e história - incluindo marcas e manchas históricas com contam as HISTÓRIAS desses espaços.

*“Ah, mas tem os estofamentos e demais panejamentos desgastados”.*

OK! Mas também existem empresas especializadas em reproduzir os tecidos utilizados originalmente que, para isso, bastam entregar amostras deles.

*“Ah, mas a iluminação precisava ser atualizada”.*

OK também! Mas para isso não precisava retirar as luminárias originais trocando-as por luminárias que nada tem a ver com os espaços. A contratação de um profissional de lighting design solucionaria isso tudo garantindo a integridade e beleza das peças originais ao mesmo tempo em que adicionariam mais luz - para atender às demandas - além de garantir a economia de energia, sem poluir e descaracterizar visualmente os espaços (vide as calhas no teto da imagem 13).

Da mesma forma que atuamos junto a clientes individuais, empresariais e institucionais, demonstrei acima que podemos atuar junto ao poder público. Mas essa atuação não se restringe aos espaços governamentais pois temos conhecimento e competências adquiridas na academia para atuarmos em espaços públicos, nas cidades e bairros. E não se trata aqui de urbanismo – pois esse já se encontra implantado. Trata-se de um processo de redesign, de reaproveitamento ou redestinação de espaços já existentes adequando-os às demandas dos usuários (população). Em muitos casos esses espaços já contam histórias locais e, em outros, ela foi ignorada. Podemos, então, projetar espaços ou, numa ação mais importante, levantar movimentos públicos contrários à destruição de áreas e edificações que fazem parte da história local – infelizmente, uma ação muito comum nas últimas décadas: o apagamento da História em nome de um pseudodesenvolvimento. Na verdade, é “apenas” mais um crime sendo cometido com a conivência do poder público.

Eu poderia escrever sobre muitas outras formas de contar – ou construir - histórias através dos espaços, mas essa coluna ficaria por demais extensa. Acredito que os pontos principais eu já consegui alcançar sobre a importância da História nos projetos de Design de Interiores.

Então, fica evidente que a resposta à pergunta tema dessa edição – Como podemos ajudar? – tem muitas faces e formas. Basta disposição e ética para aplicá-la.



## **Livros indicados:**

SILVA, José Carlos Plácido da; PASCHOARELLI, Luis Carlos. **Bauhaus e a institucionalização do Design: reflexões e contribuições**. São Paulo, Estação das Letras, 2011.

WOLFE, Tom. **Da Bauhaus ao nosso caos**. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 1990.

CHAMADA PARA TRABALHOS  
COLUNA

# Conexão Acadêmica

É um espaço para que estudantes dos cursos de graduação e pós-graduação em Design de interiores possam tirar suas dúvidas relacionados aos cursos e profissão.

Encaminhe a sua pergunta para um dos seguintes perfis do instagram:

@abraao\_carlos

@designdeinterioresbr

ou para o e-mail

conselhoeditorial@revistadintbr.com.br

Iremos responder na próxima edição.

## Participe!

REVISTA

Dint  
br



Foto de Ksenia Chernaya no Pexels



## LÁUREA MÁXIMA



O Concurso que premia os melhores projetos de conclusão do curso de Design de Interiores do país, além de ser uma exposição de ideias inovadoras, também é um prêmio destinado aos melhores trabalhos de conclusão de cursos produzidos em 2021.

## CONHEÇA A ABD

Colaborar, acompanhar, formar, inspirar. Este é o papel que a Associação Brasileira de Designers de Interiores desempenha desde 1980. Hoje, cerca de 15.000 Designers de Interiores e Arquitetos - sejam eles técnicos, graduados ou estudantes ainda em formação - têm seus interesses defendidos e promovidos perante a entidades públicas, privadas e a sociedade civil em geral.





## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### CATEGORIA - TÉCNICO

Café & Cultura

#### PRIMEIRO LUGAR - VENCEDORA

CAROLIME DE SOUZA MACHADO

Fundação Escola Técnica Liberato Salzano Vieira da Cunha



#### INTRODUÇÃO

O Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo fazer com que o aluno demonstre, através da prática projetual, o desenvolvimento das competências adquiridas durante o Curso Técnico em Design de Interiores:

O trabalho proposto na disciplina de TCC em 2020 teve como objeto o Galpão de uma associação localizada na zona de inovação sustentável de uma capital da região sul do país. A ênfase do trabalho foi comercial, com temática de livre escolha do aluno e público-alvo adequado ao projeto.

As etapas de entrega e apresentação incluíram: Proposta de objeto de projeto, Briefing, Público-alvo, Referências imagéticas, Desenvolvimento de layout, Detalhamento dos ambientes, Memorial descritivo.

#### ESCOPO DO PROJETO

Ambiente projetado pensando nas pessoas que trabalham, estudam e precisam de um local para descansar em meio às correrias do dia a dia. Tanto na cafeteria ou no lounge, há locais para descanso com entretenimento através dos livros.

Neste espaço cultural, os expositores ficam a disposição para que os livros sejam vistos e compartilhados pelas pessoas que frequentam o local, seja para descanso, seja para buscar uma leitura em local.



WWW.ABD.ORG.BR



## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### **CATEGORIA - TÉCNICO**

Beatniks - Bar, Discos e Tatto

### **SEGUNDO LUGAR**

LARISSA CHRISTINA FELIX SILVA

Fundação Instituto de Educação de Barueri - Prof.  
Hércules Alves de Oliveira



### **INTRODUÇÃO**

O conceito de cultura é, em geral, um conjunto de saberes, técnicas, artes, religiões, hábitos e costumes de um povo. Normalmente, esse conjunto torna-se uma regra social dentro da comunidade em que está inserido, e tudo aquilo que se desvia dele é considerado estranho e anormal. O movimento de contracultura desafia os padrões de comportamento estabelecidos pela sociedade, e ao contrariar esses padrões tenta mostrar que há uma falha que deve ser identificada e corrigida, a fim de se estabelecer novos modos de vida e novas maneiras de encarar o mundo.

### **ESCOPO DO PROJETO**

O projeto se trata de um comércio misto, localizado em um bairro movimentado de uma metrópole, o espaço oferecido foi um box de 12x12m com um mezanino de 6x12 como medida padrão. O lugar é voltado para um público com estilo alternativo e idade entre 18 e 30 anos, o objetivo foi criar um local com uma atmosfera underground, direcionada para o estilo de vida do público alternativo e de pessoas que querem sair da rotina monótona do cotidiano e ter uma experiência diferenciada, para isso optou-se por mesclar 3 ambientes: bar, loja de discos e estúdio de tatuagem e assim ofertar três produtos diferentes, que normalmente não são oferecidos em um mesmo lugar.

Dividiu-se o projeto em etapas para facilitar sua execução, sendo elas: pesquisa e visitas técnicas, briefing, programa de necessidades e layout (materiais e mobiliário).



WWW.ABD.ORG.BR

## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### **CATEGORIA - TÉCNICO**

Plataforma 9 3/4 Acessórios

### **TERCEIRO LUGAR**

FERNANDA RIVELLO LAZAR

Instituto Federal de São Paulo - Campus Jacareí



### **INTRODUÇÃO**

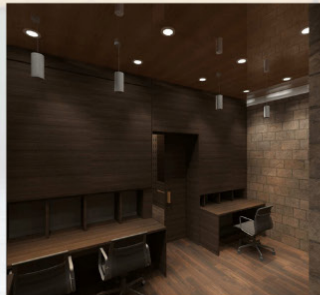
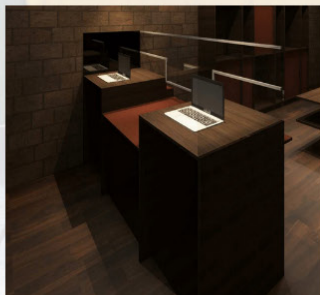
Imóvel escolhido para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso do Técnico em Design de Interiores localiza-se na região central de uma cidade de médio porte no interior do Brasil. O centro da cidade tem por características apresentar construções de pequeno e médio porte nas quais desenvolvem-se atividades de comércio e prestação de serviços. Vale ressaltar, que boa parte desses imóveis são antigas residências adaptadas no decorrer dos anos para atender às funções comerciais.

O projeto de interiores desenvolvido neste trabalho foi uma loja de acessórios para celulares (capas, películas, fones de ouvido, cabos e carregadores).

### **ESCOPO DO PROJETO**

A loja plataforma 9 3/4 acessórios é especializada em acessórios para celulares, tais como capinhas, películas de diversos materiais, fones diversificados, carregadores, entre outros produtos.

Um ambiente lúdico, personalizado, atrativos e tecnológico, guiando para lembranças do universo mágico do Harry Potter. Os valores da casa grifinória (honra, caráter e coragem) são os princípios da empresa. A loja possui aproximadamente, 45 m<sup>2</sup>. O partido do projeto é inspirado na saga Harry Potter, a ambientação foi baseada na cenografia dos filmes com ênfase na casa grifinória e a época que passa a história, trazendo em sua paleta de cores o vinho, dourado e tons terrosos nos mobiliários, revestimento e iluminação.



WWW.ABD.ORG.BR



## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### **CATEGORIA - TECNÓLOGO**

Residência Paraíso - Um estudo sobre ergonomia na residência de um casal de idosos

### **PRIMEIRO LUGAR - VENCEDORA**

SABRINA STEFANY DOMICIANO DA SILVA  
Instituto Federal de São Paulo - Campus Jacareí



### **INTRODUÇÃO**

O trabalho aqui apresentado tem como perspectiva a adequação de uma residência para a fase da terceira idade de um casal, habitante de uma cidade do interior. Por meio de um olhar sensível às modificações da condição física de responder aos estímulos e desempenhar tarefas, impostas pelo tempo, o processo de projeto estruturou-se sobre um levantamento ergonômico detalhado. Procurou-se identificar as condicionantes ambientais e também as demandas ergonômicas e de acessibilidade para que o casal – de terceira idade – possa manter a autonomia na realização das atividades do dia a dia, e também consiga receber a família e os amigos com conforto, em um ambiente que convida ao lazer e ao bem estar.

### **ESCOPO DO PROJETO**

Com seu programa voltado ao setor social, em pavimento único, o fluxo se iniciará na área externa, unindo-se ao interior, direcionado através do corredor levando a sala de jantar e cozinha, ambas de uso compartilhado. Cria-se uma segunda sala de uso flexível, integrado- a à sala de estar e ambas se ligam ao jardim projetado no quintal através de grandes portas de vidro. Destaca-se que toda reforma e alterações estruturais propostas deverão ser acompanhadas por um profissional devidamente habilitado, arquiteto ou engenheiro.



WWW.ABD.ORG.BR



## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### **CATEGORIA - TECNÓLOGO**

Projeto de Design - A biofilia como elemento compositivo no apartamento 23

#### **SEGUNDO LUGAR**

LARISSA ELLEN SILVA

Instituto Federal de São Paulo - Campus Jacareí



#### **INTRODUÇÃO**

O projeto realizado para o apartamento do condomínio Villaggio di Antonini,, propõe soluções de design de interior embasado em alguns princípios do design biofílico. A participação dos futuros ocupantes do apartamento durante todo o processo de projeto foi essencial para a sua concepção. O uso da vegetação e de outros elementos que remetam ao ambiente natural configuraram-se em vetores de fortalecimento da biofilia, hipótese proposta por Edward O. Wilson, a qual sugere a necessidade inerente aos humanos de estar em contato com a natureza.

#### **ESCOPO DO PROJETO**

Foi elaborado o anteprojeto do apartamento, com todas as especificações que se fizeram necessárias, além da modelagem de maquete 3D virtual, com inserção das premissas do design biofílico, conforto e ergonomia, pautado nas informações levantadas no processo de briefing. Como contribuição para o campo do design de interiores, desenvolveu-se um projeto colaborativo com a participação efetiva dos usuários, que garante conforto, funcionalidade e beleza, e destaca os atributos benéficos que a biofilia aplicada propicia aos ambientes.



WWW.ABD.ORG.BR

## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### CATEGORIA - TECNÓLOGO

Milieu Restaurante

#### TERCEIRO LUGAR

DAIANY GUIMARÃES DE LIMA

Universidade Estácio de Sá - Campos Niterói



#### INTRODUÇÃO

restaurante Milieu se localiza em uma região praiana em um dos bairros mais famosos devido a concentração de restaurantes, e privilegia do pela vista do mar.

Tem como alvo o público juvenil e sênior, sua estrutura é composta por um salão térreo e um mezanino.

Inspirado pela natureza e pela culinária inventiva do chef Michel Brás, o projeto consiste em valorizar os elementos da natureza que se encontram presente nos pratos do chef Michel Brás, resultando para os clientes uma experiência de bem estar e conscientização ambiental.

#### ESCOPO DO PROJETO

O Projeto traz o estilo contemporâneo rústico sustentável, que busca maximizar a sensação de natureza, através de materiais naturais, industrializados sustentáveis e paleta de cores que transcreve a natureza.

O conceito biofílico aplicado consiste em uma forma inovadora da criação de ambientes naturais para a interação espontânea do cliente com o espaço, visando seu bem-estar físico e mental. O paisagismo muito presente no projeto tem a função de explorar a sensação da natureza, o que agrega o principal valor do projeto. Retomar a necessidade e a satisfação da relação humana com a natureza.



WWW.ABD.ORG.BR



## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### **CATEGORIA - BACHAREL**

Projeto - Ambiências poéticas: espaços de convívio de faculdades de letras - A

### **PRIMEIRO LUGAR - VENCEDORA**

CAROLINE SOUZA COSTA

Universidade Federal do Rio de Janeiro



### **INTRODUÇÃO**

A proposta de reconfigurar alguns ambientes na Faculdade de Letras nasce da busca por sua melhor expressão espacial, um aspecto intrínseco à própria escola: a receptividade e o acolhimento à diversidade. Tendo como base de seus estudos o diálogo, a faculdade demonstra na prática, pois articula e acolhe outras unidades acadêmicas e seus múltiplos usuários, além de estar inserida em território que favorece tal papel. No intuito de tornar alguns de seus espaços mais receptivos, revela-se como um modelo de mudança a ser seguido, criando ponte entre a faculdade e o futuro da universidade, sempre em renovação, servindo de inspiração para outros campi e polos.

### **ESCOPO DO PROJETO**

Num espaço voltado para o estudo da língua pátria e de nossa literatura, bem como de outros idiomas com suas respectivas produções literárias, floresceu a proposta de projeto de revitalização de uma importante Faculdade de Letras do país. Trata-se de uma edificação de meados da década de 1980, constituída de formas simples e modernistas, distribuídas em blocos racionalmente organizados com preocupações consistentes do uso de recursos naturais, como iluminação e ventilação. A edificação possui mais 32.000 m<sup>2</sup>, distribuídos em três pavimentos e está localizada em uma Instituição de Ensino Superior de natureza pública, que ao longo do tempo não sofreu substancialmente nenhuma intervenção de modificação dos seus espaços originais.



WWW.ABD.ORG.BR



## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### **CATEGORIA - BACHAREL**

Projeto - Ambiências poéticas: espaços de convívio de faculdades de letras - B

### **SEGUNDO LUGAR**

YASMIM BARBOSA PINHEIRO  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro



### **INTRODUÇÃO**

A Faculdade de Letras é elementar no processo de capacitação dos indivíduos formando profissionais qualificados e cidadãos críticos. O curso busca através da diversidade de línguas unir pessoas trazendo a ideia da permuta do conhecimento e da cultura criando uma atmosfera permeável que vem se construindo ao longo dos anos. A ideia de revitalizar os espaços traz uma grande importância para esse local, trazendo um projeto inclusivo, contemplando as diferentes necessidades dos usuários, promovendo espaços com mobiliários, equipamentos e acessórios levando em consideração os parâmetros antropométricos e promovendo o acolhimento.

### **ESCOPO DO PROJETO**

Num espaço voltado para o estudo da língua pátria e de nossa literatura, bem como de outros idiomas com suas respectivas produções literárias, floresceu a proposta de projeto de revitalização de uma importante Faculdade de Letras do país. Trata-se de uma edificação de meados da década de 1980, constituída de formas simples e modernistas, distribuídas em blocos racionalmente organizados com preocupações consistentes do uso de recursos naturais, como iluminação e ventilação. A edificação possui mais 32.000 m<sup>2</sup>, distribuídos em três pavimentos e está localizada em uma Instituição de Ensino Superior de natureza pública, que ao longo do tempo não sofreu substancialmente nenhuma intervenção de modificação dos seus espaços originais.





## CONHEÇA OS VENCEDORES E FINALISTAS

### CATEGORIA - BACHAREL

Design Sensorial: Onde a experiência, a criação e o encantamento se encontram

### TERCEIRO LUGAR

MARIA CAROLINA DE OLIVEIRA DUARTE

Universidade do Estado de Minas Gerais

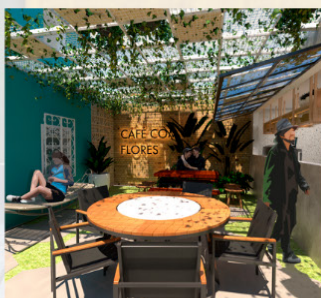


### INTRODUÇÃO

A vida hoje está mais acelerada do que nunca. Não saboreamos o café da manhã, não usufruímos a 01 hora do almoço com calma, não nos encantamos com os pequenos momentos que é o que faz a vida valer a pena. Pensando nisso, desenvolvi este projeto com o intuito de a loja ser um ponto de calma em meio ao caos da cidade, onde as pessoas podem sentar na grama ou nos bancos e contemplar o som dos pássaros, o acalento do sol e saborear com calma um bom café.

### ESCOPO DO PROJETO

A expressão foi adotada pela literatura arcade para simbolizar o poeta que se deslocada vida agitada e corrida da cidade e vai para a calma zona rural. Pensando em uma paleta de cores com tons terrosos e texturas de materiais naturais, queria trabalhar com um esquema de cores complementares a esta. Por esse motivo, optei por manter a cor azul original da fachada da casa para se unir com o verde da natureza, trazendo o equilíbrio visual das cores. A atmosfera do Terra Brasilis conta com uma playlist criada especialmente para a loja com sugestões do público alvo, tendo gêneros como MPB, Bossa Nova, Pop e Folk Rock. Desta forma, a experiência pode se estender ao celular do cliente ao seguir a playlist no Spotify.



WWW.ABD.ORG.BR



## **Escritos de Design: Um percurso narrativo.**

**Dijon de Moraes**

O design, por ser uma atividade abrangente e transversal, açambarca em si conteúdos multidisciplinares presentes desde a liberdade das artes à técnica das engenharias. Isso faz com que o design seja um terreno rico e fértil, para pessoas de perfis e habilidades distintas. Por esse motivo, o design atrai, no seu amplo espectro de atuação, perfis propícios à criatividade, inovação e inventividade, além de habilidades tecnológicas e artísticas, áreas essas que, no design, dialogam com as sociais e humanas, culturais e antropológicas, por meio do comportamento, emoção e fruição dos produtos e serviços concebidos pelos designers que buscam a promoção de um mundo melhor.

Este livro narra o meu percurso no design, desde as influências recebidas na infância, passando pela formação acadêmica e atuação profissional, bem como discorre sobre os aspectos teóricos e conceituais como professor universitário, o que também me levou à gestão superior como reitor. Essa trajetória profissional e de vida se entrelaça e se alimenta sempre guiada pelo design.

Espero que este percurso narrativo possibilite maior conhecimento sobre essa fascinante atividade profissional, por meio da vida e obra de quem viu e viveu, a seu modo, o design.

ISBN: 9786555062465

Páginas: 558

Formato: 20,5 x 25,5 cm

Ano de Publicação: 2021

Editora Blucher



**Design:  
Conceitos e Métodos.**  
**Tai Hsuan An**

O livro Design: Conceitos e Métodos foi escrito para os leitores que estudam, pensam, discutem, lecionam e praticam design, quaisquer que sejam suas áreas específicas. Ele reúne grande variedade de informações sobre questões muito abrangentes a respeito do design, com conceitos, fundamentos, teorias, ideias, sugestões e métodos apresentados e explicados com exemplos, imagens e linguagem acessível.

ISBN: 9788521210108

Páginas: 318

Formato: 21x26 cm

Ano de Publicação: 2017

Editora Blucher



Andréa Franco Pereira

# MADEIRAS BRASILEIRAS

Guia de combinação e substituição

2ª edição



Blucher



## Madeiras Brasileiras: Guia de Combinação e Substituição. Andréa Franco Pereira

Este guia apresenta dados de 90 espécies, ordenadas a partir do degradê de suas cores, um dos aspectos sensoriais mais importantes da madeira para uso em design, decoração, arquitetura de interiores e marcenaria.

A escolha das 90 madeiras foi baseada nas 150 espécies nativas mais comercializadas no Brasil em 2008, 2009 e 2016 e na disponibilidade de imagens e dados técnicos. O guia inclui madeiras ameaçadas de extinção, proibidas de serem exploradas ou produzidas em plantios florestais.

O livro é acompanhado de um mostruário de fichas que apresenta cada uma das madeiras com imagens em tamanho real das fases tangencial ou radial e em aumento de 10 vezes da fase transversal, permitindo que as espécies sejam comparadas entre si, possibilitando sua combinação ou substituição por uma outra espécie.

ISBN: 9786555060614

Páginas: 140

Formato: 17 x 24 cm

Ano de Publicação: 2020

Editora Blucher





# **Design de Ambientes em Pauta volume 1**

**Edson José Carpintero Rezende  
(Org.)**

Este livro surgiu a partir de uma inquietação de um grupo experiente de professores do curso de Design de Ambientes da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, juntamente com alguns convidados. A produção de um livro, que pudesse ser utilizado no curso, foi um dos motivadores deste trabalho. Foram vários encontros que resultaram em dez capítulos que retratam tanto a expertise desenvolvida em sala de aula, quanto a vivenciada no mercado de trabalho. Foi um trabalho longo construído com muito carinho e dedicação, para uma área ainda carente de publicações deste tipo.

Por meio de uma leitura agradável e consistente pretende-se oferecer um livro direcionado ao público do Design de Ambientes, representado por alunos de graduação e pós-graduação, professores e profissionais da área e também de áreas afins. O material disponibilizado é oriundo de pesquisas e vivências e visa ser útil, principalmente na formação de futuros profissionais. Cada grupo de autores trouxe uma contribuição, em uma área de escolha, na tentativa de promover uma reflexão a respeito de várias temáticas que permeiam o Design de Ambientes.

IISBN:978-65-86087-06-2

ISBN DIGITAL: 978-65-86087-18

DOI: 10.24824/978658608706.2

Número de páginas: 154

Formato: 16 x 23 cm

Ano de edição: 2020

Editora: EDITORA CRV



## CORES QUE VEMOS, CORES QUE SENTIMOS

A PSICOLOGIA DAS CORES ATRAVÉS DOS AMBIENTES

Bete Branco



## CORES QUE VEMOS, CORES QUE SENTIMOS - A psicologia das cores através dos ambientes.

**Bete Branco**

Escolher as cores para um ambiente é muito mais do que enfeitá-lo.

As cores, além de belas, são estímulos da natureza capazes de alterar nosso comportamento, nosso organismo e de representar nossa personalidade.

Conhecer as propriedades de cada cor com suas tonalidades e seu mecanismo de interação com o ser humano, nos dão um caminho seguro para a utilização ideal dessa beleza natural.

Este livro propõe, de forma leve e didática, um passeio revelador pelos princípios físicos e psicológicos das cores que descobri em trinta anos de trabalho como designer, pesquisando, experimentando e observando os resultados aplicados.

Confrontei minhas intuições com os estudos da física, da cromoterapia, da neurociência, da semiótica e da psicologia, para oferecer o que tanto os profissionais quanto os próprios usuários precisam para escolher e usar cores em seus ambientes de forma eficaz e prazerosa.

Porque mais importante do que usar belas cores é usá-las bem.

ISBN: 978-65-5872-172-7

Número de páginas: 206

Formato: 15.5 × 23 cm

Ano de edição: 2021

Editora: UICLAP



**Claudia Ferrari**  
**Ana Eliza Roder França**  
**Paulo Oliveira**

## **PROJETO DA PORTA PARA DENTRO: COMEÇANDO A COLHER FRUTOS!**

Em 16 de junho de 2021 realizamos, em nosso canal no Youtube, uma live com as designers de interiores Ana Eliza Roder França, Nora Geofroy e Claudia Ferrari e com o advogado José Carlos Freire, subsecretário da SMHRF de Niterói, sobre o projeto Da Porta Para Dentro. O Projeto é uma realização da SMHRF (Secretaria Municipal de Habitação e Regularização Fundiária de Niterói) com apoio da ABD (Associação Brasileira de Designers de Interiores), das Universidades UVA (Universidade Veiga de Almeida) e UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro) e órgãos públicos parceiros (CODIM, CEAM, Secretaria de Acessibilidade, Secretaria do Idoso e Clin).

Tudo ainda era bastante novo para os envolvidos pois estava no início. Era uma sementinha que acabara de ser lançada ao solo. Com isso, ainda não haviam dados concretos de seus efeitos – salvos aqueles relacionados à surpresa e desconfiança da população envolvida: uma parcela da popu-

lação que somente sabe da existência da palavra Design, mas não faz a menor ideia sobre o que é e, principalmente, que eles também têm direito ao acesso a ele.

De uma forma bastante resumida, o projeto visa levar o Design de Interiores para a população contemplada com as Habitações de Interesse Sociais – do antigo Minha Casa, Minha Vida e, atualmente, Casa Verde e Amarela e outros programas de habitação da secretaria. Se ainda não conheceu o projeto assista à nossa live nesse link. (<https://www.youtube.com/watch?v=t8XmNsucrFA>).

Queremos aproveitar o espaço dessa coluna especial para apresentar os frutos que começaram a ser colhidos.

### **Transformar os espaços em lugares de viver!**

Tudo começou com oficinas e palestras realizadas pela equipe da prefeitura para:

1. Apresentar o projeto;
2. Mostrar que o Design de Interio-



res é, além de acessível, um direito de todos;

3. Demonstrar o processo de análise e criação dos espaços;

4. Explicar os elementos e conhecimentos principais aplicados em um projeto de interiores;

5. Mostrar como o Design pode atuar na melhoria de qualidade de vida dentro dos espaços.

Devemos ressaltar aqui que nesse tipo de projeto **é nosso dever trabalhar a CIDADANIA** junto aos atendidos. Isso também faz parte de nossa responsabilidade social.

Após esse trabalho em grupo, passou-se à fase de entrevistas individuais com visitas às residências para entender os problemas e partir em busca das melhores soluções – lembrando que estamos falando de pessoas de baixa renda com poucos recursos para investir em um projeto e em materiais, móveis e equipamentos.

É importante ressaltar que os projetos habitacionais visam, desde sempre e de forma bastante clara, a economia para as construtoras e governos, distanciando-se das reais necessidades dos futuros usuários. Por fim, via de regra, as prefeituras apenas entregam esses imóveis sem se importar com quem vai habitá-los.

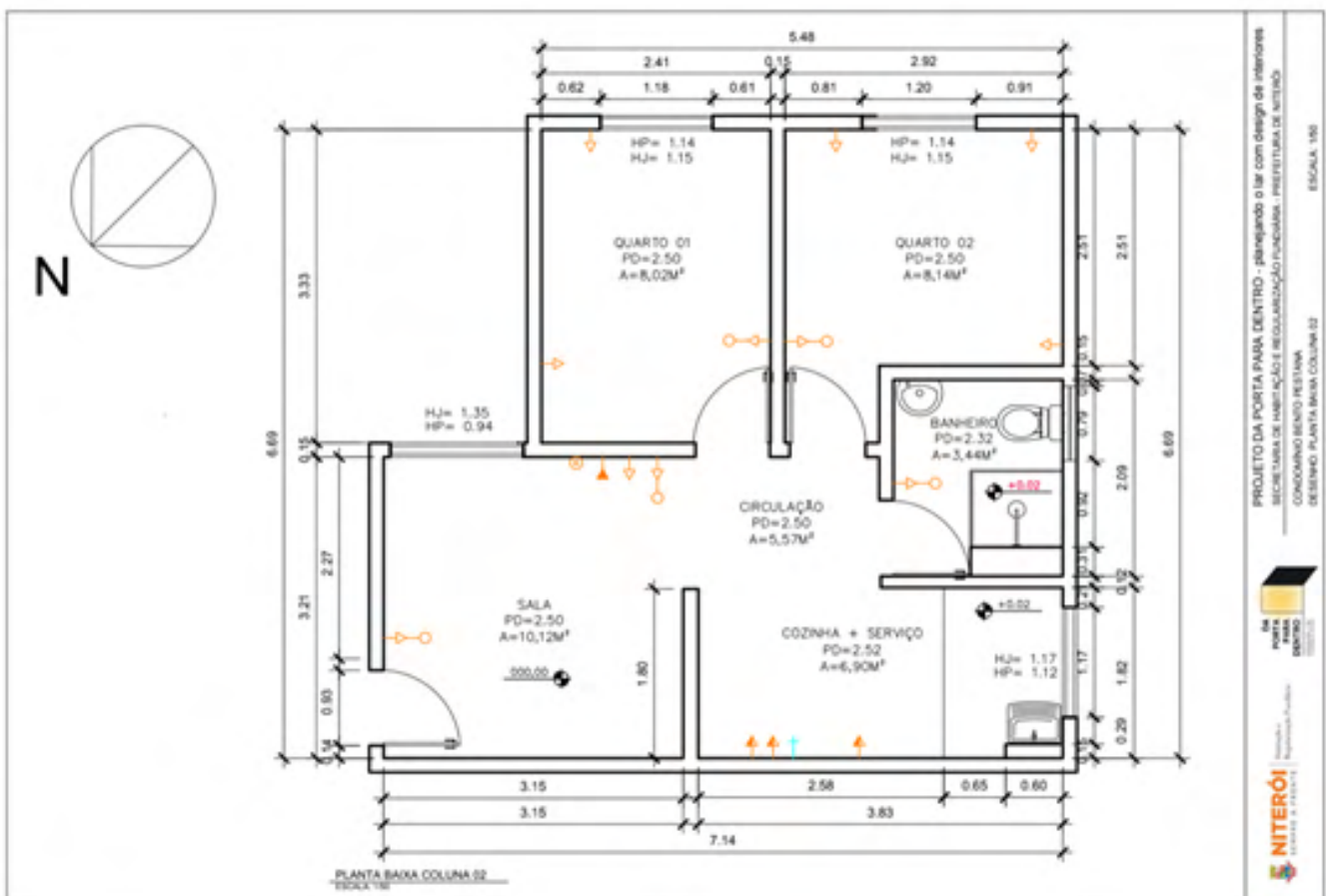


Imagem 1: Foto de planta baixa de moradia popular.

As plantas são padronizadas, falta individualidade, humanidade e respeito à

essa população. Por isso vemos, nos conjuntos habitacionais de residências, a implementação de “puxadinhos”, na maioria das vezes de forma irregular, com construções sem projetos e de baixa qualidade/segurança. Mas são esses usuários, sozinhos, tentando adaptar as edificações às suas reais necessidades afinal, após entregues as chaves, são novamente abandonados pelo poder público.

E esse trabalho é realizado através de uma equipe multidisciplinar onde, além dos designers de interiores, os assistentes sociais têm papel fundamental afinal, são eles quem conhece cada uma daquelas famílias, já tiveram contatos e vivências anteriores em vários aspectos do seu trabalho social.

A dignidade das moradias só é alcançada quando conseguimos entendê-la, senti-la e chamá-la de LAR. Isso em qualquer classe social, mas fica muito mais evidente nas classes mais baixas. A dureza, frieza e dimensões reduzidas, em conjuntos grandes e cheios de blocos de apartamentos causa, no mínimo, estranhamento para esses novos habitantes que agora fazem parte de um coletivo: o condomínio.

Quando conseguimos levar os usuários a focar nos espaços internos das habitações com o objetivo de promover o aumento da qualidade de vida, autoestima e sentimento de pertencimento do morador com o lar, as coisas melhoram radicalmente em suas vidas.

Devemos ter em mente que esses usuários, geralmente, saem de casas maiores e diferentes umas das outras para as casas ou apartamentos padronizados e bastante reduzidos dos conjuntos habitacionais. Com isso ainda vem um conjunto de problemas: móveis grandes para espaços reduzidos, poucos cômodos para abrigar a família toda, ausência de planejamento térmico nos projetos das edificações entre tantos outros problemas. O que vemos é um amontoado de móveis e objetos que transformam o que deveria ser um lar, um lugar de descanso e bem-estar, em um tormento.

Alie-se a isso o desconhecimento deles sobre ergonomia e layout, falta de espaço, circulação complicada, guarda de coisas já inutilizáveis e temos um problema imenso que eles se vêem obrigados a conviver diariamente. Isso é desagradável, provoca brigas familiares, tira aquela vontade gostosa de “voltar para casa” após um dia exaustivo de trabalho.

É nesse ponto que entra o trabalho dos designers de interiores do Projeto Da Porta Para Dentro: através do Método do Design (obviamente, de forma simplificada em conteúdo e linguagem, pois são consultorias acompanhadas que estão sendo feitas) busca-se trabalhar com eles os conceitos básicos do Design de Interiores que podem melhorar e muito suas residências. Ergonomia, layout, cores, luz, conforto, mobiliário, economia e organização são os principais pontos

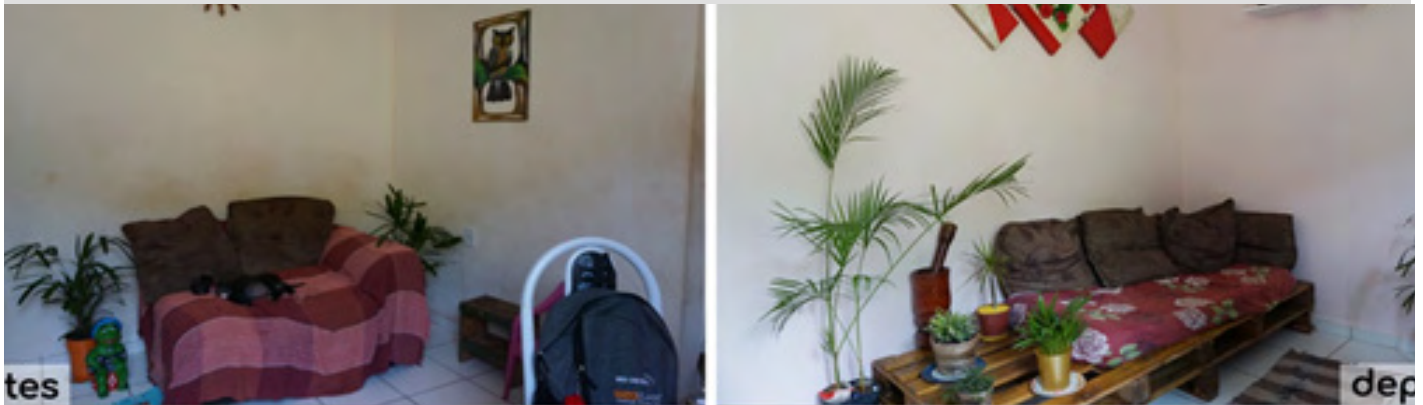
abordados nas consultorias.

Além disso, ainda temos a necessidade deles de adaptar a nova moradia às suas identidades, apropriarem-se dos espaços e deixá-los com a sua cara. Isso é importante para a sua autoestima. Para o sentir-se bem. Para gostar de onde se está. Para se sentir acolhido. Para conseguir chamar aquele espaço de LAR.

Então entram os designers de interiores para entender essas necessidades relacionadas ao espaço e aos usuários. Mais que entender, traduzir esses dados em projetos que sejam (i) acessíveis financeiramente (muitas vezes precisamos adotar o DIY -Do It Yourself), (ii) que respondam às necessidades dos usuários, (iii) que organizem os espaços, (iv) que garantam a segurança e o conforto, (v) que firme a identidade dos usuários promovendo o sentimento de pertencimento.

Após a entrega e explicação do relatório de consultoria (que contém dados básicos sobre o projeto: layout, cores, organização, iluminação), os usuários ficam livres para implanta-lo no seu tempo e disponibilidade financeira. Quando finalizada a implantação eles recebem nova visita do designer de interiores para verificação in loco da realização do projeto. Obviamente ocorrem adaptações por questões diversas, mas, normalmente, os elementos principais (ergonomia e circulação) são seguidos.

A seguir algumas imagens de projetos executados pelos próprios moradores:

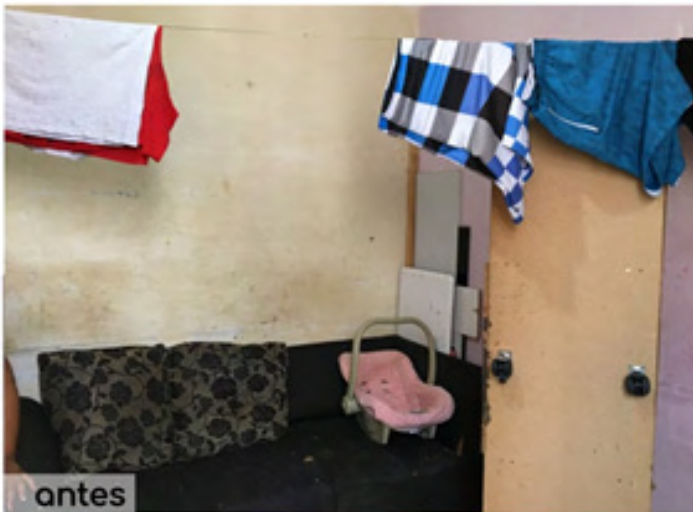


de Márcia, 60 anos, 3 netos e 1 bisneta. Faltava lugar para todos dormirem. O sofá deu lugar sofá-cama feito de pallet de reaproveitamento. De dia: sofá, à noite: cama.

espondores: Cláudia Esteves Ferrari  
intêrrios: Alana Cristina do Costa Barro (SFRS), Anna Carolina Araújo Ramos (SFRS), Bruno Marinho (SVA), Juliana Viana Gatti (SFRS), Juliana do Rocha Missel (SVA)  
s orientadoras: Letícia Correia (SVA), Nora Isotta (SVA) e Nora Geoffrey (SFRS)

DA  
PORTA  
PARA  
DENTRO  
planejando e lar  
com design de interiores

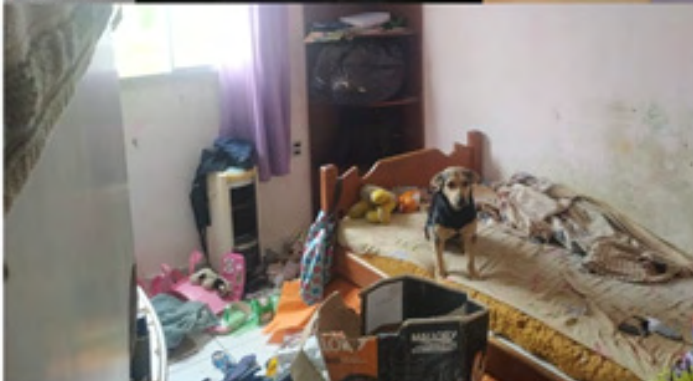




antes



depois



Casa de Indiaro e André e os 4 filhos. Faltava setorização dos ambientes. As principais soluções foram: reposicionamento de móveis para aumento do espaço de guarda e renovação por meio da pintura.

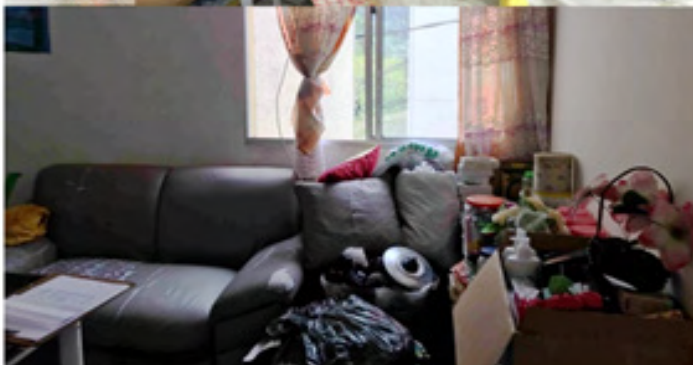
Designer responsável: Cláudia Estefânia Ferrari  
 Alunas voluntárias: Anna Brito (SFRJ), Bianca Barros (SVA), Larissa Santos (SFRJ)  
 Professoras orientadoras: Letícia Cordeiro (SVA), Letícia Viana (SVA) Nara Iwato (SVA) e Nara Geoffrey (SFRJ)



antes



depois



Casa de Ana Lucia, João Carlos e Rafael. A principal solução foi a reorganização dos objetos e utensílios. O trabalho foi guiado por uma reflexão sobre utilidade, desapego e local de armazenamento de cada item.

Designer responsável: Cláudia Estefânia Ferrari  
 Alunas voluntárias: Beatriz Martins (SVA), Catharina Pedrosa Lopes (SFRJ), Letícia Anderson (SVA), Luísa Vilabo Monte (SFRJ)  
 Professoras orientadoras: Letícia Viana (SVA), Nara Iwato (SVA) e Nara Geoffrey (SFRJ)





As casas mostradas acima foram atendidas na atuação do projeto realizada nos condomínios Bento Pestana 1, 2 e 3, onde também foi gerada uma ação denominada “Minha Casa Tem Design” com objetivo de dar ferramentas para que os beneficiários dessem continuidade nas mudanças já iniciadas.

A ação “Minha Casa Tem Design” contou com instituições parceiras da ABD (Associação Brasileira de Designers de Interiores), como Coral e C&C na doação de tintas, prateleiras, barras e bancos de acessibilidade para banheiros. E também os moradores receberam doação de plantas do viveiro de mudas da CLIN (Companhia de Limpeza de Niterói) e outras doações de objetos decorativos e utilitários de munícipes.

A responsabilidade social do designer de interiores – que está na Lei nº 13.369/2016 – vai muito além de postar fotos fazendo caridade (aliás, isso nem de longe é responsabilidade social). Ela se concretiza quando lemos ou ouvimos depoimentos como esses:



“Eu tinha um armário que eu já ia jogar fora, só que com a consultoria, conseguimos transformar meu armário, coloquei uma cortina e a porta do armário (que só tinha uma) virou prateleiras e uma mesa de estudos. Eu estudava na cama, era horrível, era difícil e agora eu tenho um lugar pra estudar. Meu armário está lindo. O que eu achava que ia pro lixo teve vida.”

**Kethelen, 22 anos, estudante, mora com a avó no condomínio Bento Pestana 2**

Designer responsável: Cibúllia Estefânia Ferrari

Alunos voluntários: Anna Brito (UFPA), Bianca Barros (UNV), Larissa Santos (UFPA)

Professoras orientadoras: Letícia Cordeiro (UNV), Letícia Viana (UNV), Nora Inata (UNV) e Nora Geoffrey (UFPA)

DA  
PORTA  
PARA  
DENTRO

planejando e lar  
com design de interiores



"Eu gostei, foi uma ideia maravilhosa, porque eu já queria uma ideia para mudar minha casa, para ter mais espaço. A ideia de trocar o meu quarto com o quarto das crianças, para ter mais espaço, até porque eu e meu marido não tínhamos privacidade, pois o (filho) pequeno dormia com a gente, que no outro quarto não tinha espaço para ter mais uma cama. Agora já estão todos os 4 (filhos) no quarto deles e eu estou no meu com privacidade."

DA  
PORTA  
PARA  
DENTRO

planejando e faz  
um design de interiores

Adriana, 36 anos, diarista, mora do condomínio Bento Pestana 1 com o marido e os 4 filhos

Designer responsável: Cláudia Esteves Ferrari

Alunos voluntários: Beatriz Martins (UNV), Catharina Pedrosa Lopes (UFRR), Letícia Anderson (UNV), Luísa Villela Moniz (UFRR)

Professoras orientadoras: Letícia Viana (UNV), Nara Teato (UNV) e Nara Geoffroy (UFRR)



"A principal mudança de todo esse design que passou por aqui na nossa vida, foi o seguinte: nos fez nos organizar mais, abrir mais luz... Olha, você acredita que veio mais vento aqui pra dentro de casa? Mais espaço... eu não contava que um sofá de pallet de doação viraria uma cama, de dia um sofá e de noite, uma cama. Olha... esse design foi maravilhoso! Eu aprendi que as pequenas coisas que a gente tem em casa e às vezes a gente dispensa, dá pra tornar um design maravilhoso."

DA  
PORTA  
PARA  
DENTRO

planejando e faz  
um design de interiores

Marcia, 60 anos, diarista, moram com ela 3 netos e 1 bisneta, condomínio Bento Pestana 3

Designer responsável: Cláudia Esteves Ferrari

Alunos voluntários: Alana Cristina da Costa Barro (UFRR), Anna Carolina Araújo Ramos (UFRR), Bruno Marinho (UNV), Juliana Viana Gott (UFRR), Juliana da Rocha Missei (UNV)

Professoras orientadoras: Letícia Cordeiro (UNV), Nara Teato (UNV) e Nara Geoffroy (UFRR)

É fácil fazer posts com aquela frase clichê que diz que “o maior reconhecimento do profissional é ver o brilho nos olhos do cliente” quando trabalhamos com quem tem dinheiro para gastar.

Mas garantimos que a satisfação que sentimos ao ver claramente o encantamento, o riso descontrolado regado à lágrimas de emoção e receber um abraço carregado de gratidão é muito melhor.

E, certamente, será valoroso para a nossa profissão mas, especialmente, para essa população, quando tivermos o Design de Interiores **reconhecido e inserido nas POLÍTICAS PÚBLICAS** em todas as esferas de governo: municipal, estadual e nacional.



@DESIGNDEINTERIORESBR

REVISTA

**Dint**  
br

A PRIMEIRA E ÚNICA REVISTA  
BRASILEIRA EXCLUSIVA SOBRE  
DESIGN DE INTERIORES.