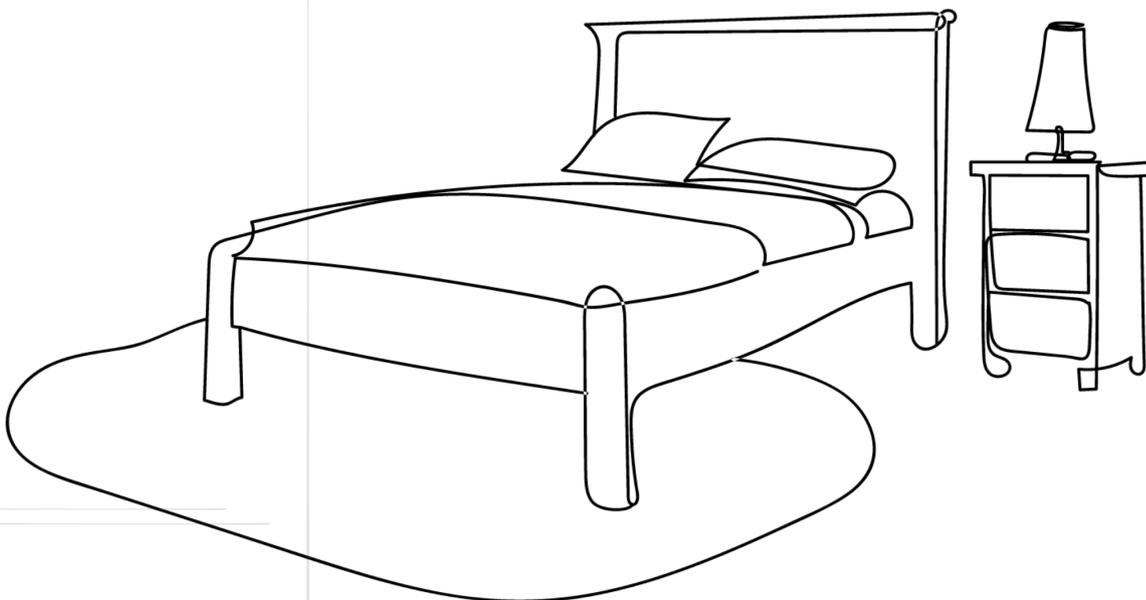


ANO III - Nº9  
ABR/MAIO/JUN - 2022  
ISSN: 2675 - 7567

# Não é Só um Desenho



Revista  
**Dint**  
br

@DESIGNDEINTERIORESBR

REVISTA

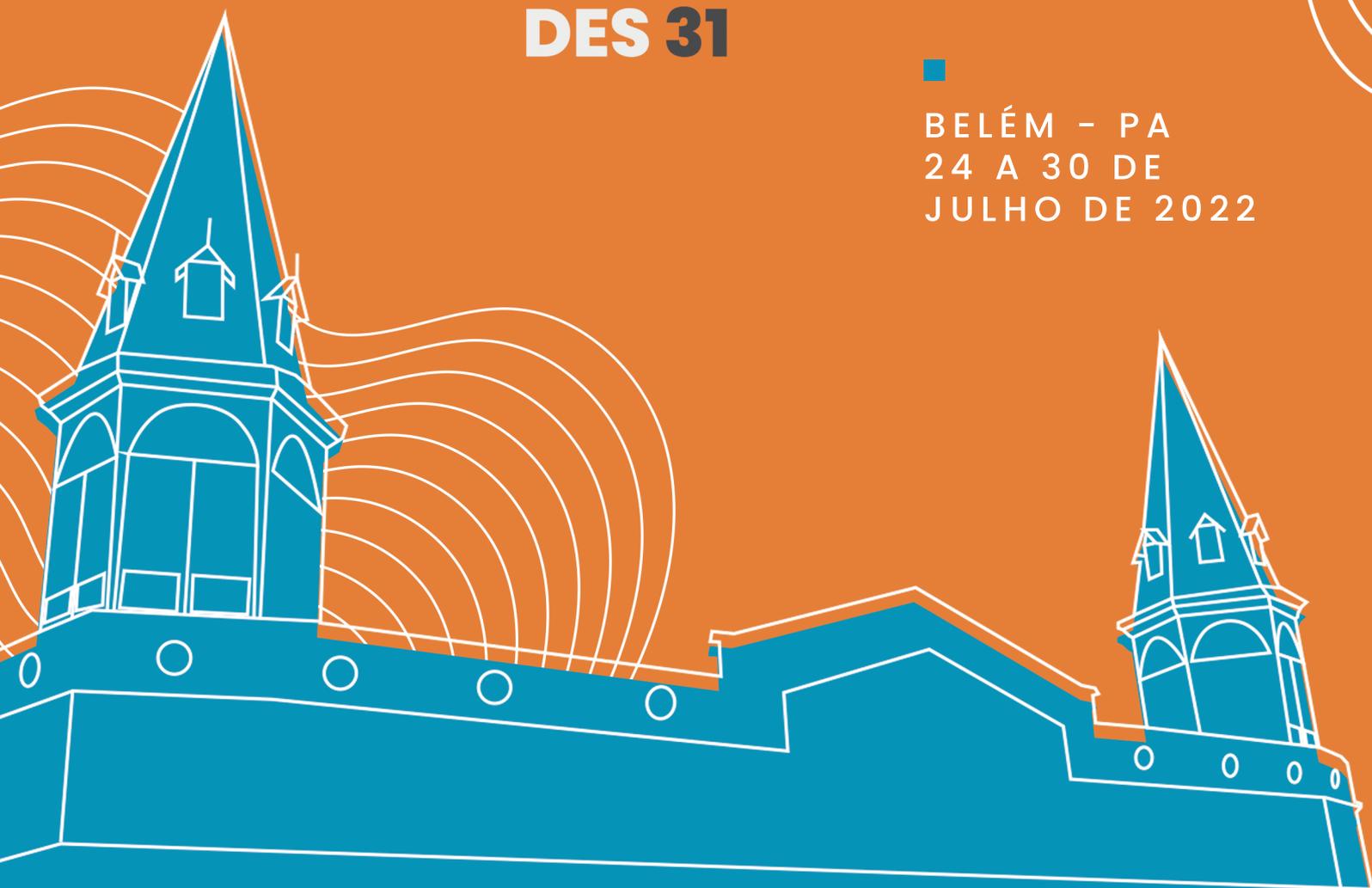
Dint  
br

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

■  
31° ENCONTRO  
NACIONAL DOS  
ESTUDANTES  
DE DESIGN

  
RE  
DES **31**

■  
BELÉM - PA  
24 A 30 DE  
JULHO DE 2022



 @NDESIGN31

## 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:

Ana Célia Carneiro, Bárbara Falqueto de Lima, Bete Branco, Bruna Dória, Cássia Mascarenhas, Denise Borges Alonge, Laura Camargos, Neandro Nascimento, Nadja Mourão, Maira Pires Corrêa, Paulo Oliveira, Rafael Rodrigues de Moraes, 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>7</b>
Não é só um desenho...	
	Paulo Oliveira
<b>2. Causos</b> .....	<b>11</b>
Restauração, reforma, construção, reconstrução, significado, ressignificação...	
Seus espaços interiores precisam de quê, exatamente?	
	Neandro Nascimento
<b>3. Produção Acadêmica</b> .....	<b>18</b>
Design de interiores, ética e redes sociais.	
	Maira Pires Corrêa, Bárbara Falqueto de Lima
<b>4. Cores</b> .....	<b>25</b>
Nunca é só uma “CORzinha”.	
	Bete Branco
<b>5. Design Social</b> .....	<b>33</b>
Criatividade, design e as tendências para novos ambientes.	
	Nadja Mourão
<b>6. Design para a felicidade</b> .....	<b>41</b>
Caixa de emoções.	
	Ana Célia Carneiro
<b>7. Arte e Design</b> .....	<b>48</b>
Linguagem, desenho e concepção.	
	Cássia Mascarenhas
<b>8. Projetos para Idosos</b> .....	<b>53</b>
O Design de Interiores no ambiente do idoso.	
	Maria Laura de Almeida Camargos
<b>9. Identidades Culturais Contemporâneas</b> .....	<b>60</b>
Design/arquitetura de interiores: um campo promissor ou uma área fadada ao fracasso?	
	Bruna Dória

<b>10. Projetos para Educação</b> .....	<b>70</b>
Projetos de interiores para ambientes acadêmicos.	
	Nadia Matos
<b>11. Materiais, Acabamentos e Equipamentos</b> .....	<b>79</b>
	Rosangela Bimonti
<b>12. Bibliografia Indicada</b> .....	<b>91</b>
	Revista DIntBR
<b>13. Opinião</b> .....	<b>96</b>
O desenho: uma abordagem semiótica.	
	Denise Borges Alonge, Rafael Rodrigues de Moraes

ACESSE O NOSSO CANAL  
NO YOUTUBE  
NO YOUTUBE



LINK NA BIO DO INSTAGRAM  
@DESIGNDEINTERIORESBR



DESIGN DE INTERIORES BRASIL

## Não é só um desenho...

É... a nossa Revista DIntBR entra, nessa edição, em seu terceiro ano.

São dois anos de trabalho árduo por parte de toda a nossa equipe que vem superando as limitações impostas nesse novo tempo que estamos vivendo por causa da pandemia da COVID-19, que tanto afeta – ainda - a vida de todos.

Lá no início, muitos acreditavam que a população iria sair “mais humana” depois dessa pandemia. Infelizmente não é bem o que temos visto acontecer, especialmente nas redes sociais. Mas, desde o começo, foquei em observar as alterações no dia a dia das pessoas, das profissões, da academia, das cidades, estados e federação e, especialmente, dos gestores públicos.

Ok, a parte pública virou um turbilhão que envolve muita politicagem (que é bem diferente de POLÍTICA) de todos os lados e não vou adentrar nesse assunto pois não é o foco da revista, salvo os afetos ao mercado de trabalho e formação acadêmica.

Tivemos uma virada brusca na forma de ensinar e na de trabalhar. E precisamos muito falar sobre isso pois as alterações impostas pela situação serviram para aumentar consideravelmente a visão distorcida sobre a nossa profissão. Dentre elas, a que é “fácil desenhar” e, com isso, não há por que cobrarmos “tão caro por um desenho”.

O fator que reforçou isso foi o trabalho remoto. O distanciamento social necessário tirou dos clientes a vivência do trabalho dos designers de interiores, aquele do dia a dia em que fazemos as reuniões presenciais, visitamos os locais de obras para levantamentos e medições, conversamos com prestadores de serviços para explicar o projeto, visitamos as lojas para definição das especificações e/ou compras de materiais, revestimentos e equipamentos. Enfim, eles passaram a receber desenhos finalizados sem perceber a complexidade do que é esse “projetar”, o manuseio dos softwares e todo o processo anterior de levantamento de dados e conceituação necessários para se começar a desenhar.

Já na academia, a situação foi pior. Os professores tiveram de, além

de aprender a lidar com tecnologias não comuns à práxis profissional cotidiana, reconstruir suas práticas pedagógicas adaptando-as para o ensino remoto – que é muito diferente do EaD.

No EaD as aulas são gravadas e editadas, os materiais disponibilizados em cartilhas com conteúdos muito aquém do mínimo necessário para a formação de um profissional abaixo do mediano. Já no ensino remoto, as aulas são ao vivo, via alguma plataforma disponibilizada pela IES, que traz sim algumas complicações principalmente no tocante à adaptação. Porém, essa modalidade traz a presença real, mesmo que virtual, do professor e as constantes trocas de conhecimentos, experiências e interações com os alunos – fator fundamental para o aprendizado concreto. E quem não é professor não imagina como nos esgota o ensino remoto. É muito mais complicado que o presencial pois, ao final de cada aula, parece que passou uma carreta por cima da gente. Mas os resultados são excelentes!

Diante de tudo isso vimos um crescimento de profissionais em busca de visibilidade nas redes sociais, muitos a qualquer custo. E o que vimos não é nada bom nem para a nossa profissão, nem para eles mesmos. Pior, não se trata nem de racionalização – real - dos projetos como alguns tentam passar a impressão. O que vimos foi, na verdade, um show de irresponsabilidade profissional e, até, acadêmica por parte desses que apresentam o Design de Interiores como algo simples, fácil, que não precisa respeitar ou seguir métodos ou normas. Foi um verdadeiro show de “basta ter bom gosto”... desenhar para que se existem os softwares que “desenham por nós”?

Formação acadêmica? Aperfeiçoamento e atualização constantes? Basta seguir as dicas desses “experts influencers” que tudo está resolvido. Não precisa nem mesmo contratar um profissional, basta fazer um cursinho de 10h que uma bacharel anda vendendo no Instagram dela para qualquer incauto(a) que você já se torna um(a) “dizáiner de interiores” capaz de resolver todos os problemas relacionados à análise, projeto e execução.

## **BI-ZAR-RO!**

Isso sem contar os incontáveis perfis que repetem padrões equivocados de briefing, análise, método, projeto e execução – um exemplo clássico são as imagens de Neufert pipocando por todo lado como se fosse o suprassumo da Ergonomia e pudesse ser aplicado, acriticamente, para TODOS os usuários. Sobre iluminação é melhor eu nem escrever...

Seja como for, tudo isso que temos visto somente reforça o tema dessa edição e que precisamos, ainda, refutar: que o Design de Interiores “é só um desenho”. Isso não somente desmerece a formação acadêmica como reforça a pecha de que somos profissionais desnecessários como desva-

loriza a profissão junto ao mercado. É um desrespeito à profissão inadmissível!

Precisamos, como classe profissional, nos unir e repudiar esse tipo de atitude. Caso contrário, deixaremos esses dar munição de mão beijada para aqueles que – ainda – querem destruir a nossa profissão aqui no Brasil. E sim, ainda querem!

Desde a edição de janeiro muitos de nossos colunistas tiveram problemas relacionados à COVID-19 e outros, igualmente graves. Com isso, nessa edição estamos com um número de colunas bastante reduzido. Uma pena pois o tema proposto é fundamental para que o mercado entenda que em nossa profissão não há espaço para “achismos” nem para “receitas de bolo de caixinha” e entenda a real necessidade de uma formação acadêmica sólida, de forma presencial. Que nossos projetos não são feitos em um passe de mágica pois seguem métodos, leis e normas técnicas além de todo o processo criativo, analítico e que não, não fazemos tudo em programas de desenho 3D.

Porém, temos a estreia de três novos colunistas: Laura Camargos, que vai escrever sobre projetos para idosos e Denise Borges e Rafael Rodrigues que assumem juntos a coluna Representação Gráfica.

Enfim, Design de Interiores “não é apenas um desenho”.

É um complexo jogo de elementos que precisam ser muito bem coletadas, analisados e solucionados que, apenas um desenho, não o define.

Boa leitura!

## #EstamosJuntos!

**PAULO OLIVEIRA**

Editor da Revista DIntBR  
Presidente Projeto DIntBR

CONHEÇA O NOSSO GUIA INFORMATIVO SOBRE

# DESIGN DE *Interiores*

Dint  
br

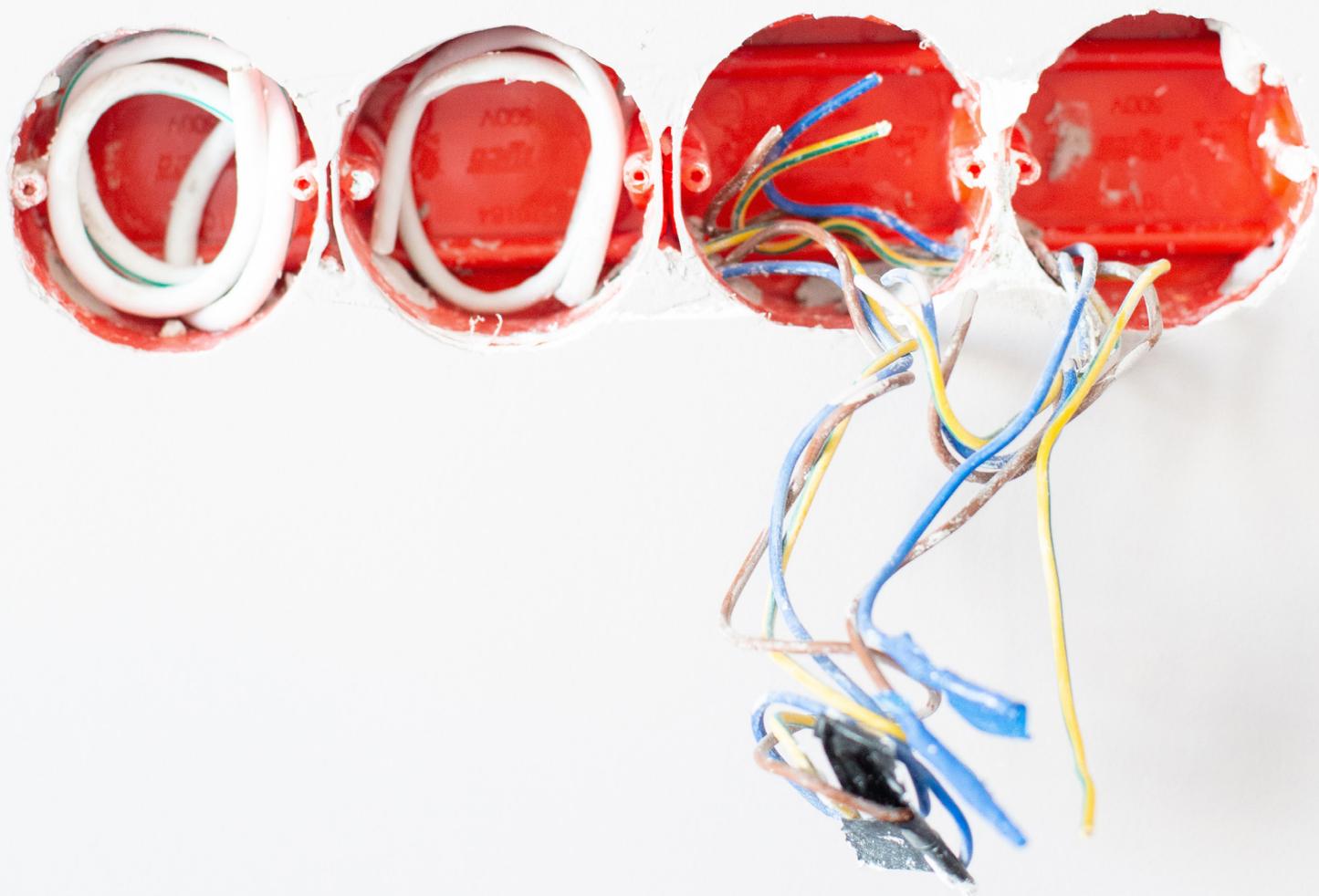
Você sabe  
o que é  
Design  
de Interiores?

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)



### **RESTAURAÇÃO, REFORMA, CONSTRUÇÃO, RECONSTRUÇÃO, SIGNIFICADO, RESSIGNIFICAÇÃO... SEUS ESPAÇOS INTERIORES PRECISAM DE QUÊ, EXATAMENTE?**

Estávamos eu e minha esposa, em um momento de descanso e lazer, assistindo um canal de TV por assinatura, que transmite programas cujas temáticas tratam de arquitetura, design de interiores e paisagismo, em diferentes instâncias de restauração, reforma, construção, reconstrução... quando, de repente, em um dos episódios, surge uma indagação sobre o que a profissional havia feito com a cadeira da falecida avó da cliente (ou “vítima”, como é dito em alguns destes programas).

Nunca havia imaginado que se abriria espaço para um momento tão reflexivo, diante de um programa como estes, que se instaurou no instante seguinte à resposta da profissional que afirmara ter restaurado, para que se preservasse a memória da avó tão querida, tanto pela neta como por seu marido.

Nesse momento você está se perguntando sobre a reflexão...e eu lhe

explico!

A cadeira, na verdade, foi reformada e não restaurada, pois não contava com o mesmo tecido, nem cor, nem padrão, nem textura de outrora.

Agora, talvez, você entenda como uma certa implicância minha...e eu lhe explico que não é, considerando que você compreenderá ou se permitirá uma reflexão junto comigo!

O fato de haver uma declaração de memória afetiva associada ao objeto, que faz a cliente, atual usuária, lembrar de sua querida avó, denota um registro sensível, remetendo a lembranças sobre aquela pessoa, íntima e emocionalmente ligadas, conforme descrito na entrevista inicial, o que requer, a princípio, uma fiel representação do objeto em questão.

E é a partir daí que me baseio na etimologia e no significado das pala-



vas para realizar minhas análises junto com você, traçando, inicialmente, uma analogia entre restauro e reforma, sendo o primeiro relativo a trazer de volta ao original, ao primitivo, e o segundo relativo a dar nova forma, reconstituir, voltar a dar uso ou até melhorar.

O restauro, que traz de volta a prima forma, deve restituir, teoricamente, as lembranças, as memórias, pois tem base no registro construtivo pleno, cor, textura, padrão...enquanto que a reforma torna o objeto usual, novamente, em um novo contexto, sem resguardar as características originais. Não necessariamente, em efeito, geram a plenitude dos sentimentos advindos da relação com um objeto que passou por restauro fiel.

Então, na situação supracitada, se o objeto será desvinculado, mesmo que parcialmente, de sua história original, ele passa a ser ressignificado em um novo contexto, com uma nova constituição de família, em uma nova casa. No caso do restauro, o objeto preservaria sua história, mesmo que em um novo contexto histórico, preservando, também, sua significância.

Em um de nossos projetos, o cliente pediu algo parecido. Ele e sua mãe se mudaram para um apartamento maior e gostariam de aproveitar alguns móveis de família, que remontavam desde histórias de vida a pedidos de familiares, para que não se desfizessem dos mesmos.

Havia, claramente e declaradamente, uma intenção de economia, pois o “novo” apartamento era antigo e precisava de reformas, mas não de construção ou reconstrução, se é que você me entende. Pinturas e reparos em paredes, tetos, janelas, armários e bancadas de cozinha, por exemplo, gerariam um investimento além do valor do imóvel, consumindo alguma reserva e, ainda precisariam de uma assistência profissional, para resolver bem os espaços generosos, com os móveis a serem aproveitados. Por isso fomos contratados.

A maior preocupação do cliente era a relação dos móveis existentes, com os novos que haveriam de ser comprados, no novo contexto contemporaneizado que o apartamento deveria possuir, reunindo os gostos de sua mãe e os dele.

Em tempo, vale aqui um parêntese para que se trate de personalidade e como ela é construída. Sim! Não podemos tratar da restauração, reforma, construção, reconstrução, significado, ressignificação...somente de equipamentos de interiores e de espaços, mas sim de seus usuários, que carregam histórias passíveis de reconfiguração ou de algum estágio de transformação comportamental, física ou psicológica.

A personalidade é um processo ativo e constante de construção pessoal, que decorre ao longo da nossa vida, e uma elaboração da nossa história, da forma que sentimos e interiorizamos as nossas experiências, acompanhando e refletindo a maturação psicológica.

Para Jacques Lacan (1901-1981), psicanalista francês, responsável por construir base significativa para a psicanálise, por exemplo, em uma de suas primeiras publicações, aborda a personalidade como um modo de desejos, necessidades e crenças, o desenvolvimento biográfico e a organização de reações psico-vitais responsáveis pela concepção de si mesmo.

Não somos e não necessariamente desejamos ser psicanalistas, mas devemos buscar, nas vertentes da psicologia e em outros meios correlatos, suporte para nossas entrevistas com os clientes, levantamento de dados, análises iniciais e consequente elaboração de briefing.

Precisamos saber para quem estamos projetando. Se possível e quando necessário, devemos nos ater a um maior aprofundamento no reconhecimento da personalidade a ser representada, inclusive se real ou simbólica, e quais seus significados ou ressignificações serão necessários para representar o(s) cliente(s) no projeto.

Bem...retornando o projeto aqui destacado, a maior dificuldade ficou por conta da verificação de perfil da mãe de nosso cliente, que se mostrava arredia ao ser interpelada por um de nós, para que falasse sobre seus gostos, necessidades e crenças, apesar de todas as informações (ou, pelo menos, o suficiente) terem sido passadas pelo seu filho, considerando que não houve revisão de projeto, após a apresentação definitiva.

Algumas destas necessidades, desejos, gostos e crenças passavam pela historicidade e relação com alguns dos móveis a serem reutilizados. A mesa de jantar, presenteada por um tio já falecido. A vitrina, que guardava louças de época, utilizada em uma das moradas. A cômoda com proporções de bufê, que acomodava uma estátua de Nossa Senhora, O bufê cristaleira, que serviria de guarda livros e colecionáveis, para o espaço de leitura e fruição.





Os espaços, foram constituídos com base na ressignificação de novas vivências, em um novo contexto, sem que se perdesse a historicidade, as memórias, as lembranças, a serem despertadas em cada setor, em cada área destinada a seu uso, sua função. Na sala de estar, os registros de passado, na vitrina, e os registros de presente, na TV, que os clientes assistem juntos, sempre que possível. No espaço de leitura, os momentos de lazer e estudo, em meio a olhares direcionados aos livros, aos souvenirs de viagens e pequenos bonecos colecionáveis. Anexo à área de refeições, o espaço de oração, bem próximo do acesso aos quartos, para que as refeições e o repouso sejam abençoados. Algumas paredes foram deixadas livres para que fossem ocupadas, gradativamente, com quadros.

Os móveis complementares, adquiridos, devem coadjuvar com os existentes, respeitando as características e propósitos atribuídos aos espaços.

Assim, o apartamento, o imóvel, se liberta de tais nomenclaturas frias e passa a comunicar lar, com registro de vida, com calor de relações, com sentimentos, emoções e sensações em cada parte, como um organismo vivo que se integra, integra e se entrega aos seus usuários.

Curiosamente, em dois momentos seguintes ao do programa de TV, me vi envolvido em situações onde o reformar, restaurar e (res)significar ganhou outras conotações.

Em uma delas, bem similar ao que se refere aos interiores e seus equipamentos, se tratava de forma veemente da originalidade dos veículos antigos.

Um entusiasta defendia que um veículo antigo só poderia ser denominado restaurado se fosse reconstruído com peças originais ou, no máximo, atuais mas fabricadas como as de época, para aquele modelo. Nunca com utilização

de adaptações ou peças diferentes das de época, das que integravam o modelo original do veículo. Qualquer coisa instalada, diferente do original, caracterizaria reforma.

Nesse caso, estar-se-ia considerando uma reconstrução, contemplando a forma primitiva ou original, portanto, uma restauração, que traz a significância de renascimento, ou seja, tal qual como fora fabricado.

Do contrário, caracterizar-se-ia uma construção a partir de algo que foi original um dia, mas que se permitira adotar novos recursos para ressignificar e recontextualizar aquele veículo em uma nova categoria como, por exemplo, os chamados restomod, que preservam suas características originais de carroceria, mas com plataforma e motorização modernas.

Dependendo da cultura de uma região, alterações são mais ou menos aceitáveis, e já não estamos mais falando sobre habitação ou veículos, diga-se de passagem. Algumas posturas e posicionamentos podem ser mais radicais ou mais flexíveis, seja qual for o contexto.

Em uma outra situação, conversava eu com um amigo, cuja mãe havia falecido fazia um ano, e ele dizia, em um determinado momento, que precisara se reconstruir, enquanto pessoa, e reconstruir sua vida, sem sua mãe. Eu mesmo a amava como se fosse uma segunda mãe, para mim.

Automaticamente, por ser um momento posterior aos anteriores, me veio em mente o pensamento sobre restauração, reforma, construção, reconstrução, significado, ressignificação...agora, de vida.

Então, nesse momento, inicialmente, perguntei a ele: você deseja, realmente, uma reconstrução?

E ele respondeu: “não entendi”!

Sugeri, a ele, a reflexão: que tal pensar, simplesmente, em uma reforma de vida? Uma das peças, fundamentais desse sistema, infelizmente, não está mais conosco e não há reposição. Como diria Lulu Santos: “nada do que foi será, de novo do jeito que já foi um dia”. Essa história precisa de uma nova trajetória, um novo significado, agora, com outros componentes. Além do mais, uma reconstrução, a partir de algo construído de forma tão sólida, seria desnecessário. O melhor caminho a seguir, seria de uma boa reforma, pessoal e de vida.

Ele me olhou, silenciou por alguns segundos, e entendeu o que eu quis dizer.

Às vezes, o caminho que parece ser o mais fácil é o de demolir ou permitir a implosão. Pôr abaixo tudo que parece não fazer sentido, e construir do zero! Mas, enquanto temos estrutura ou base sólida, para aproveitar, melhor. O trabalho é menos árduo e menos oneroso, principalmente se temos ciência e consciência sobre tudo que está contido em determinado contexto, para que possamos discernir entre restaurar, reformar, construir, reconstruir, significar, ressignificar...e

agora não estamos mais falando, somente, de Design de Interiores, mas sim, de vida, nossa e de nossos clientes!

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



# 3. PRODUÇÃO ACADÊMICA

Ms. Maira Pires Corrêa (UEMG)

Ms. Bárbara Falqueto de Lima (UEMG)

## DESIGN DE INTERIORES, ÉTICA E REDES SOCIAIS.

Estamos vivenciando uma era caracterizada pelo enorme conjunto de tecnologias que interagem nos domínios físico, biológico e digital (SCHWAB, 2016). No Brasil, como em todo o planeta, essa nova realidade já vem modificando a forma como nos relacionamos, convivemos e trabalhamos (SILVA *et al.*, 2018). Assim, as ações humanas têm convergido cada vez mais para o uso de dispositivos tecnológicos, onde o contato com o mundo se dá por meio de aparelhos que permitem a interação online.

Hoje, o conteúdo produzido e compartilhado a cada minuto na web é enorme. E, diante da pandemia do coronavírus, as relações virtuais tornaram-se ainda mais relevantes na vida da população. O impacto gerado pelo isolamento social fez com que as mídias digitais se tornassem o principal meio de comunicação no globo. O uso da internet cresceu de forma exponencial, entre pessoas de diversas faixas etárias, contextos econômicos

e níveis educacionais. Indivíduos que jamais se imaginaram conectados no ciberespaço estão se atualizando e reinventando. Conseqüentemente, a ligação do homem com o mundo digital, seja no campo pessoal ou profissional, chegou a um patamar jamais visto na história.

É importante frisar que a presença das mídias digitais vai além das conexões interpessoais e afeta o cotidiano da sociedade de forma muito mais significativa do que se imagina, haja vista que a rede mundial de computadores têm o poder de influenciar o comportamento e o modo de viver da sociedade. Nesse cenário, as redes sociais têm se destacado como um meio importante para a perpetuação, divulgação e reestruturação de negócios devido à agilidade e alta capacidade de alcance global em todos os setores econômicos.

A expressão rede social denota um grupo de pessoas conectadas umas às outras. O uso da palavra rede pode

ser atribuído ao formato que esses grupos geralmente apresentam: um conjunto de vértices unidos por arestas, onde os vértices representam as pessoas – homens ou mulheres de diferentes nacionalidades, idades, localidades etc. – e as arestas representam as ligações existentes entre elas, podendo ser relações de amizade, afinidades profissionais ou proximidade geográfica, entre outras (NEWMAN, 2003).

Seja como for, as diversas conexões formadas entre as pessoas estão, também, interligadas, fazendo com que cada componente esteja, de algum modo e em algum grau, conectado com todos os demais. Pode-se dizer, portanto, que a principal característica das redes sociais é a sua capacidade de conectar pessoas.

Por esse motivo são chamadas de redes sociais as diversas plataformas virtuais disponibilizadas na internet que têm o objetivo de conectar pessoas e facilitar o compartilhamento de informações entre elas. Serviços como o Facebook, o Instagram e o LinkedIn permitem que milhões de indivíduos ao redor do mundo se conectem em rede e dividam informações sobre os mais diversos assuntos, como anúncios de emprego, convites para festas, oportunidades de negócios e mais (JACKSON; WOLINSKY, 1996).

A popularização mundial das redes sociais pode ser explicada, ao menos em parte, pela expansão do acesso à web ocorrida nos últimos anos. Em acordo com relatório apresentado no fim de 2018 pela União Internacional de Telecomunicações da Organização das Nações Unidas (ONU), mais da metade da população mundial já possui acesso à internet (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION – ITU, 2018). Nota-se que desde o primeiro semestre do ano de 2020, esse processo foi ainda mais acelerado pelas imposições do COVID-19.

De qualquer modo, certo é que as redes sociais passaram a ocupar um lugar privilegiado na vida das pessoas, alterando, definitivamente, não apenas a forma de se relacionarem umas com as outras, mas também o modo de se relacionarem com o mundo (BENKLER, 2006). O papel que o uso cada vez mais intenso das redes sociais pode desempenhar no contexto geral de transformações sociais vem despertando debates de grande interesse, seja na esfera da ciência, no âmbito jurídico, das artes, entres outros.

No campo do design de interiores, empresas e empreendedores, têm remodelado seus planos de negócios e o uso da web têm auxiliado a expansão da categoria de forma cada vez mais dinâmica. Com isso, o comércio virtual tem ganhado força graças ao desenvolvimento do setor de tecnologia e recursos online. Atualmente, tornou-se essencial investir numa boa composição de redes sociais, sendo um diferencial competitivo nas estratégias de marketing. Segundo dados da Associação Brasileira de Designers de Interiores – ABD (2022), o

profissional da categoria pode e deve divulgar seus trabalhos em plataformas como Pinterest, Youtube, LinkedIn e Instagram para expandir seu alcance, captando mais clientes (Figura 1).



**Figura 1:** Estratégias de marketing digital. Fonte: Pinterest.

Entretanto, vale dizer que o mal uso dessas ferramentas pode causar transtornos e constrangimentos, principalmente se forem divulgadas informações duvidosas ou enganosas. Deste modo, é importante pensar sobre os impactos que as redes sociais vêm promovendo na ética das interações comerciais no setor. Assim sendo, cabe refletir sobre as questões ético-morais estabelecidas pelo comportamento humano diante do uso da internet e das redes sociais, pois, indubitavelmente, o crescente uso dessas ferramentas tem afetado a vida pessoal e profissional da população em todo o planeta de forma ampla e profunda. E, como em qualquer segmento profissional, o designer de interiores deve estar atento à forma como utiliza o espaço virtual na divulgação do seu trabalho. Além disso, é importante pensar em como o relacionamento e o entrelace com os clientes tem afetado o comportamento da classe.

Na conjuntura atual, os complexos problemas éticos vinculados à tecnologia no cotidiano pessoal e profissional do homem são desafiadores. Segundo Coimbra (2002), a conduta humana, em tempos já passados, parecia mais simples. Os rígidos preceitos morais e o controle social facilitavam, a seu modo, o comportamento correto em conformidade com padrões estabelecidos. Hoje, porém, a realidade e as situações são bem diferentes. A globalização surgiu com enorme avassalamento tecnológico. A vida e as atividades se diversificaram tanto, a ponto de nos deixar perplexos. Diante das transformações por que passa a

humanidade, há de se questionar a perenidade da ética: “o que significa viver e agir eticamente em tantas situações novas e embaraçosas? [...] como enfrentar incertezas, ceticismos e, em muitos casos, até incompreensões no exercício da conduta ética?” (COIMBRA, 2002, p.11).

A ética pode ser considerada como a ciência do comportamento moral humano. Trata-se do pensamento filosófico sobre as questões morais e os juízos de valor (STEPKE; DRUMOND, 2011). De acordo com Moraes e Figueiredo (2009), a palavra ética tem origem no grego *ethos* e contribui para estabelecer os deveres nos relacionamentos humanos e seus valores em relação ao mundo. Tomar uma decisão ética pressupõe necessariamente liberdade, cuidado, respeito, honestidade e responsabilidade (STEPKE; DRUMOND, 2011). Ser ético significa ter atenção para consigo mesmo, com as outras pessoas e o meio ambiente.

Conforme Stepke e Drumond (2011), a tecnologia colocada a disposição do próprio homem, torna-se cada vez mais imprescindível para a sua sobrevivência. É inegável que a internet e as redes proporcionam agilidade na comunicação entre as pessoas. Em contrapartida, surgem preocupações quanto às aplicações relativas às informações falsas e inapropriadas que possam ser divulgadas. Logo, o uso dessas ferramentas traz consequências tanto positivas quanto negativas nas relações sociais. “Tudo acontece tão rapidamente que vale uma reflexão sobre seu uso consciente e ético” (SANTOS; CORRÊA; REZENDE; 2018, p.15). Contudo, destaca-se que um dos grandes desafios da humanidade é a necessidade de combater o uso indiscriminado e irresponsável da internet. Infelizmente, a web tem sido usada para interesses escusos e oportunistas, com prejuízos não apenas materiais, mas também morais. E, apenas o uso ético das informações garante o verdadeiro bem comum, o crescimento e o desenvolvimento social (SANTOS; CORRÊA; REZENDE; 2018).

De acordo com a ABD (2021), a atividade de design de interiores é exercida predominantemente por autônomos, em horário variável, de forma individual ou em equipe. Quanto às bases profissionais, estas variam de acordo com o perfil individual. Nem todo designer de interiores mantém um endereço comercial fixo. “É muito comum encontrar profissionais que trabalham na modalidade *home office*, fazendo uso de espaços de *coworking* quando há a necessidade de um local mais formal para atender o cliente” (NOLA; CORRÊA, 2020, p.131). Ressalta-se que a pandemia do coronavírus amplificou significativamente a atividade no espaço virtual, demarcando novas fronteiras para o setor. A relação entre os clientes e os designers de interiores também se modificou. Como o processo de trabalho é dinâmico e ágil, muitas tarefas podem ser realizadas online (NOLA; CORRÊA, 2020), tais como a elaboração do briefing e a apresentação

de projetos por vídeo chamadas. Consultorias e projetos realizados totalmente à distância também têm sido realizados com mais frequência. Ademais, a publicação de trabalhos em sites e redes sociais é importante para a visibilidade, pois atrai clientes e um público fiel que segue o profissional, aprecia e compartilha suas criações.

Porém, vale dizer que grande parte das fotografias publicitárias sofrem algum tipo de alteração digital, seja uma simples correção de cores à constituição de uma cena completamente nova com o auxílio de Photoshop e outros programas. Com isso, determinados procedimentos de tratamento da imagem não deixam claros os limites entre a liberdade criativa e a questão ética na publicidade, em que os designers incorporam diversas técnicas de manipulação digitais sem questionar as implicações éticas. Defende-se a liberdade da comunicação e o uso das figuras de linguagem, mas os órgãos de defesa do consumidor e a sociedade cobram responsabilidade por parte dos responsáveis pela divulgação de conteúdos nas comunicações (CARDOSO, 2012).

Além disso, é comum encontrar perfis de designers de interiores com publicações não autorais. Todavia, é fundamental revelar de forma clara a origem de materiais compartilhados quando não são de criação própria. Isto porque quando alguém publica uma ideia ou um projeto original, deve ter seu nome vinculado à imagem divulgada. Também é possível contratar uma agência ou um consultor para gerenciar todas as redes sociais dos escritórios de design. Nesse caso, não deve-se deixar de avaliar se o conteúdo produzido expressa a realidade do serviço prestado ou se apenas cria uma imagem fictícia da empresa.

Desta forma, destaca-se a necessidade dos profissionais que atuam neste setor incorporarem valores ético-morais nas práticas de trabalho quanto à utilização das redes sociais. A ética profissional não deve deixar de ter sua importância ressaltada diante de qualquer contexto (ANDRADE, 2017), seja ele o ambiente presencial ou virtual. Isto porque a ética proporciona um exercício diário de responsabilidade, honestidade, comprometimento e confiabilidade em todos os campos do mercado de trabalho, inclusive no eixo do design.

Contudo, as redes sociais constituem um espaço virtual aberto, gratuito, livre e democrático. No entanto, faz-se necessário reforçar que problemas que interferem no comportamento ético-moral e na responsabilidade dos indivíduos quanto às publicações digitais demandam cuidado. Quando o uso dessas ferramentas provoca algum tipo de dano para alguém, pode constituir um cibercrime. Diante desse panorama, espera-se que as redes sociais sejam utilizadas da forma mais apropriada pelos designers de interiores, tornando-se uma ferramenta de comunicação cada vez mais positiva na valorização da categoria.

## REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESIGNERS DE INTERIORES (ABD). [2022]. **Como se promover como designer de interiores nas redes sociais**. Disponível em: <https://abd.org.br/como-se-promover-como-designer-de-interiores-nas-redes-sociais>. Acesso em: 21 fev. 2022.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESIGNERS DE INTERIORES (ABD). [2021]. **CBO 2629 – designer de interiores (nível superior)**. Disponível em: <https://abd.org.br/cbo-2629-designer-de-interiores-nivel-superior>. Acesso em: 10 nov. 2021.
- ANDRADE, Inacilma Rita Silva. **Ética geral e profissional**. Salvador: UFBA/Faculdade de Ciências Contábeis/Superintendência de Educação a Distância, 2017.
- BENKLER, Yochai. **The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom**. New Haven: Yale University Press, 2006.
- CARDOSO, João Batista Freitas. **O limite entre a ética e a criatividade: a manipulação da fotografia digital na publicidade**. Comunicação & inovação, São Caetano do Sul, v.13 n.24, p.55-64, jan./jun. 2012.
- COIMBRA, José de Ávila Aguiar. **Fronteiras da ética**. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.
- INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION (ITU). **Measuring the information society report**. ITU Publications, v. 2, ICT Country Profiles, 2018.
- JACKSON, Matthew; WOLINSKY, Asher. **A strategic model of social and economic networks**. Journal of Economic Theory, v. 71, n. 1, p. 44-74, 1996.
- MORAES, Dijon de; FIGUEIREDO, Clarisse. **Ética e estética na produção industrial: caminhos possíveis para o design no novo século**. In: Cadernos de Estudos Avançados em Design: sustentabilidade I. Coleção do Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design. Barbacena: EdUEMG, 2009, p. 39-58.
- NEWMAN, Mark. **The structure and function of complex networks**. SIAM Review, v. 45, n. 2, p. 167–256, 2003.
- NOLA, Luiz Henrique de Sena; CORRÊA, Maira Pires. Cap. IX. Pag. 127-136. **Atuação do designer de ambientes**. In: REZENDE, Edson José Carpintero (org). Design de ambientes em pauta. Curitiba: Editora CRV, 2020.
- SANTOS, Dimitri; CORRÊA, Patrícia; REZENDE, Edson. **Computação pervasiva: ética, privacidade e segurança na era da internet das coisas**. In: 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Joinville: 2018, p.1-16.
- SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2016.
- SILVA, Elcio B. et al. **Automação e sociedade: quarta revolução industrial, um olhar para o Brasil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.
- STEPKE, Fernando Lolas; DRUMOND, José Geraldo de Freitas. **Ética em engenharia e tecnologia**. Brasília: CONFEA, 2011.



### NUNCA É SÓ UMA “CORZINHA”



**Imagem 1:** “MÚLTIPLAS POSSIBILIDADES” - Ilustração: Bete Branco Design e Cores.

Naturalmente, para aqueles que se preparam e agem como verdadeiros profissionais, com respeito e responsabilidade para com seus clientes, chega a ferir, quando alguém nos “pede” apenas uma dica, apenas um desenho ou, no meu caso, “apenas uma corzinha”!

Imagino que assim como eu, de tanto ouvir isso, a maioria dos meus colegas designers nem se sintam mais ofendidos. Mas nos sentimos reduzidos a meras “vizinhas gentis e de bom gosto”, com todo o respeito. Mas nossa profissão, o design de interiores, vai muito além de bom gosto e gentileza!



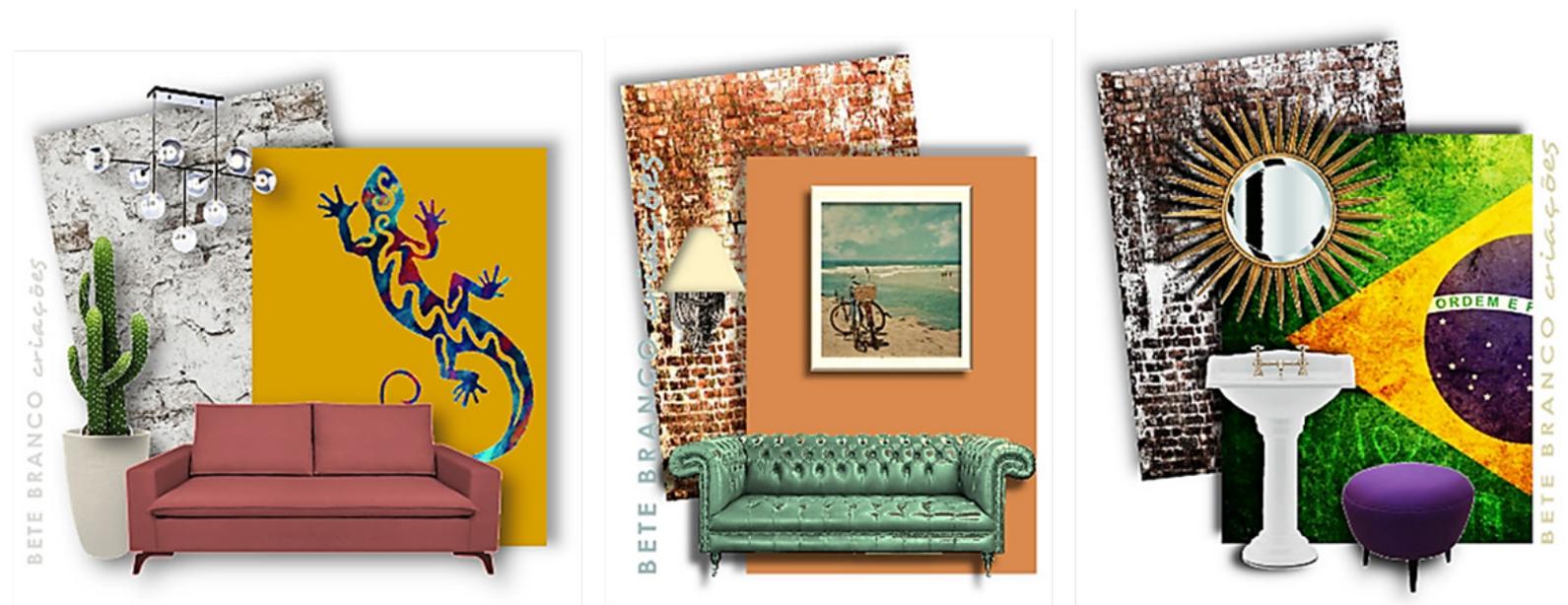


Apreendi com a jornada profissional que nossos exemplos de erros e acertos fazem o próprio cliente colaborar na reflexão sobre suas necessidades, até para expressar-se melhor conosco.

E as demandas que nos chegam podem ser classificadas em BAIXA, MÉDIA E ALTA COMPLEXIDADE.

Em um trabalho com as cores nos ambientes, considero:

DE BAIXA COMPLEXIDADE – é o caso de uma proposta de cores para um ambiente individual, ou seja, só um cômodo, para apenas um usuário e com função específica para esse ambiente.



**Imagem 3:** “PARTINDO DO ESTILO” – Ilustração: Bete Branco Design e Cores.

Nesse caso, mesmo parecendo simples, preciso conhecer a faixa etária, os hábitos e temperamento do cliente, suas necessidades, o tipo de mobiliário que usa ou vai usar no ambiente, os efeitos naturais (calor, luminosidade e barulhos) que influenciam sua permanência e, naturalmente, o seu estilo de decoração. É nessa hora que muitas “vizinhas gentis e de bom gosto” ou mesmo profissionais pouco engajados em sua função, caem no erro de sugerir o que eles mesmos gostam ou apenas o que está “na moda”. Este é o maior risco na escolha de quem vai orientar o serviço.

DE MÉDIA COMPLEXIDADE – considero neste caso, ambientes coletivos, ou seja, quartos de casal (dois indivíduos diferentes, buscando bem-estar, equilíbrio e renovação constante no relacionamento); quartos para crianças de diferentes idades e/ou sexo; as áreas sociais, pois lá todos os moradores querem se sentir representados, precisam ser estimulados a uma convivência saudável e, suas visitas precisam associar tudo isso à decoração para se sentirem mais seguros e confortáveis. Não parece, mas um ambiente em desarmonia com o

grupo que ali vive não passa sinceridade.



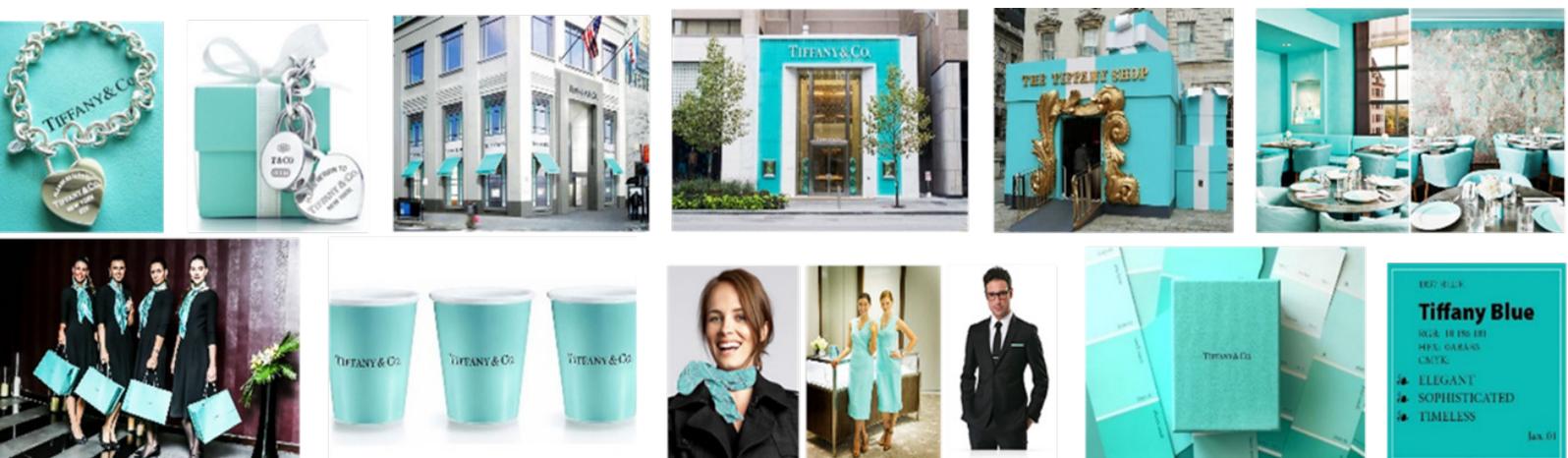
**Imagem 4:** “INDIVIDUALIDADES PRESERVADAS” – ilustração: Bete Branco Design e Cores.

O mesmo para ambientes coletivos de trabalho ou estudos – pessoas de diferentes comportamentos precisando conviver em harmonia, sentindo todos os benefícios daquele ambiente. O que já era difícil para um usuário, multiplica-se pelos tantos usuários do coletivo. Em casos de estudo e trabalho começamos a trabalhar com as cores harmônicas às funções e objetivos do grupo e do ambiente, sem deixar de ouvir as impressões de cada um. Com um pouco mais de paciência, sagacidade e criatividade chegaremos a um consenso.

Em ambientes coletivos, onde há riscos de conflitos e competitividade principalmente, temos cores a evitar em grande quantidade ou ênfase, pois tendem a provocar reações descontroladas, exacerbadas e individualistas, como a cor vermelha, por exemplo.

DE ALTA COMPLEXIDADE – sem dúvida podemos associar aqui os grandes coletivos como indústrias, escolas, hospitais e clínicas, setores de alimentação como restaurantes e lanchonetes, entre outros que são constituídos de vários setores, com diferentes funções e necessidades, que trabalham com o público direta ou indiretamente e que, para tanto, costumam estar também vinculados a uma cor de marca - o símbolo de sua corporação, que representará seu estilo

empresarial, que lembrará sempre a todos os funcionários a sua cultura institucional e, que vai com essa imagem selecionar naturalmente o seu público alvo. São trabalhos desafiadores, principalmente os relacionados à saúde, pois tudo relacionado ao físico e ao emocional através das cores pode ser alterado sutilmente. Nos hospitais, quando possível, podemos adotar conjuntos de cores específicas para cada setor como maternidade, ortopedia, queimados e CTI, por exemplo, relativos ao tipo de repouso, aos tipos de dores ou à angústia que cada um dos setores costuma impor aos seus internos. Isso, sem esquecer da iluminação e da coloração de paredes que pode ser evitada diretamente sobre os pacientes para não influenciarem no diagnóstico visual, como palidez ou vermelhidão, por exemplo. Apenas lembrando, a alegria é fundamental à recuperação e hospital não é lugar de doença, mas sim de cura.



**Imagem 5:** “TIFFANY – UM CASO COMPLETO DE SUCESSO DE UMA MARCA ATRAVÁS DA FIDELIDADE À SUA COR” – Montagem: Bete Branco Design e Cores.

Em indústrias encontramos uma maior diversificação de departamentos, funções, normas e expectativas de produtividade e segurança que em qualquer outro setor. Para que haja uma boa produtividade em cada departamento, precisaremos adequar os ambientes com cores que motivem atenção, boa comunicação, foco, organização, responsabilidade, bom relacionamento e até uma certa competitividade em alguns casos, como vendas. Temos cores para tudo isso, mas não podemos fazer uma “colcha de retalhos”! Precisamos chegar a uma equação, ou “harmonia cromática” para cada setor e suas expectativas, sem esquecer que as cores da marca da empresa, em seus tons exatos, precisarão estar em composição com as cores de estimulação, nem que sejam apenas nas maçanetas ou nas cadeiras.

Certa vez fui chamada para fazer um projeto de cores para uma indústria de “negro de fumo” (subproduto do petróleo), em SP. O “negro de fumo”, usado como componente e corante para asfalto, produção de pneus, entre outros, deixava a empresa com um aspecto imundo! A empresa havia sido comprada por uma multinacional estrangeira que disse que “não investiria mais nenhum cen-

tavo na empresa e nem colocaria sua marca exposta enquanto essa aparência não fosse corrigida e viesse a representar condignamente todos os investimentos que haviam feito em filtros e equipamentos de proteção ambiental”. Então a diretoria deles no Brasil foi procurar a empresa de tintas onde eu trabalhava, especializada em tintas marítimas e industriais, que formou uma equipe de assistência técnica e me incluiu para fazer um projeto de cores. E fomos para lá, colorir toda a indústria, por dentro e por fora e os gigantes tanques de petróleo e derivados que enfeitavam a paisagem à beira da rodovia. Interessante para mim é sempre notar a felicidade dos funcionários quando veem o trabalho começando. É a prova de que o embelezamento de um ambiente motiva positivamente a todos!



**Imagem 6:** “ORGANIZAÇÃO ESTÉTICA COMO REPRESENTAÇÃO DE QUALIDADE” – Imagens: pt.dreamstime.com + ivcsp.com.br

E foi assim com bancos, hospitais, redes de lojas, redes de restaurantes e muitos outros, cada um com suas demandas específicas. Além das consultorias e projetos de cores para os ambientes, era muitas vezes necessário fazer atualizações nas cores das logomarcas, dos uniformes, das embalagens e até da frota de veículos da empresa. E, também, pensar da programação cromática como um “cartão de visitas”, aceso de dia e à noite, através de uma iluminação artificial que destacasse suas cores na fachada!

Percebi também que, quanto mais sofisticadas e atualizadas as empresas, mais valor dão e mais investem em soluções estéticas, quando bem respaldadas por um projeto com visão comportamental e mercadológica. E por isso as cores são cada vez mais motivos de aprofundamento de estudos em todos os setores.

Apesar de todos esses critérios que desenvolvemos como profissionais, ainda vemos uma grande imaturidade entre os profissionais e as escolas de design que priorizam as ideias bonitas, mas muitas vezes vazias de qualidade e incoerentes!

Quartos de bebê com berços encostados em estantes que só servem para

acumular poeira em cima dos recém-nascidos; decorações em cinza para pessoas depressivas; plantas e mais plantas para quem mal consegue parar em casa ou não sabe cuidar delas; cozinhas integradas para quem não gosta de lavar louças, enfim, uma infinidade de incoerências que o mercado não filtra e nós, profissionais, muitas vezes nos tornamos chatos quando queremos alertar.



**Imagem 7:** “QUANDO A FALTA DE COR OU A COR ERRADA NÃO AJUDA NO BEM-ESTAR” – Imagens: DrogariaSantoRemedio +Drauzio Varela + MaleWitch.

E para finalizar, acho que somos nós os profissionais responsáveis e coerentes que teremos que educar nossos clientes, com muita delicadeza e paciência, para que fique nítido que há muito mais conteúdo em nosso trabalho do que possa transparecer um “simples desenho”.



## CRIATIVIDADE, DESIGN E AS TENDÊNCIAS PARA NOVOS AMBIENTES.

A criatividade, o método de desenvolvimento e a apresentação, são etapas do processo criativo que fundamentam o design. A forma como são utilizados determinam a eficácia dos resultados e promovem a função dos designers. Este texto reflete sobre este assunto, considerando que o projeto de design é muito mais do que uma ideia, um layout, é um processo que se inicia na criatividade. Apresenta-se, inclusive, exemplos de tendências em moradias, que surgiram pelo potencial criativo.

Inicialmente, busca-se entender o que é a criatividade. Nos dicionários, o termo originado do latim *creare*, é a capacidade humana de criar, produzir ou inventar. Ser criativo é possuir a habilidade de gerar ideias originais, que podem solucionar problemas. É observar o entorno e ver além do comum, ou seja, “pensar fora da caixa”.

No ato criador não há um começo e um final definidos, trata-se de uma cadeia de relações, que requer atenção, desprendimento e dinamismo. “A

criatividade é uma capacidade sistêmica que se manifesta nas soluções (ideias, produtos, conceitos, questões, processos, etc.) novas e providas de valor, influenciada por diversos fatores contextuais, do ambiente social e cultural” (ZAVADIL et al., 2016, p.2).

Pensava-se, na antiguidade, que a criatividade era um dom divino, um estado místico de receptividade de mensagens dos deuses, divindades. Na idade média foi considerada como estado de loucura - coisas da época! No entanto, na atualidade, para os pesquisadores, a criatividade é infinita. Dessa forma, enquanto houver pessoas, haverá espaço para criatividade. Porém, há muitas definições para a criatividade.

Em estudos de Estrada (1992) a criatividade pode ser aplicada em qualquer dos quatro valores fundamentais: verdade (atividades relacionais às ciências); beleza (atividades relacio-



nadas à estética); utilidade (atividades relacionadas as tecnologias) e bondade (atividades relacionadas às relações humanas). Contudo, Peterson (1991) diz que o ócio, quando em doses certas, é fundamental para o processo criativo como um todo. Ou seja, depois de intensas buscas, o descanso, o distanciamento da questão, conduz a solução.

Paul E. Plsek, em *Creativity, Innovation And Quality* (Criatividade, Inovação e Qualidade) mostra como a maioria dos pensamentos criativos podem ser explicados como ocorrendo da mesma maneira, essencialmente por meio dos mesmos mecanismos psicológicos. O autor aponta três itens essenciais como iniciadores ou catalisadores de criatividade: 1º) Atenção: Concentrar no problema; 2º) Fuga: Buscar alternativas fora do contexto comum; 3º) Movimento: Explorar as novas possibilidades.

Na figura 1, apresentam-se em modelo esquemático, os três pontos da criatividade, que estruturam os métodos de pensamento criativo.



**Figura 1:** Esquema aberto dos passos para o pensamento criativo. Fonte: Elaborado por Nadja Mourão, 2019.

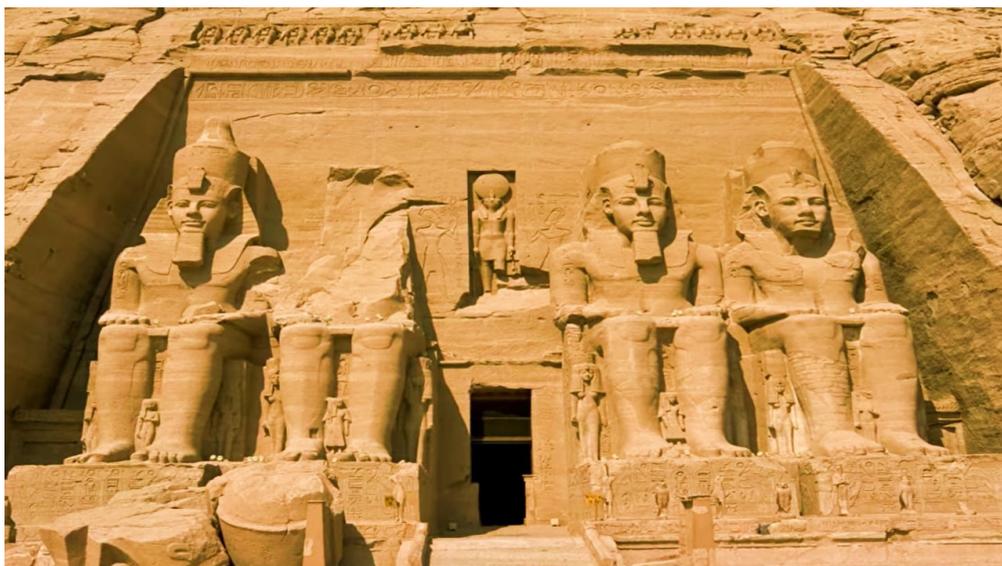
O processo criativo é considerado como processo projetual, principalmente na fase de geração de ideias para uma solução. Dessa forma, o design é em si uma atividade criativa e o desenvolvimento de projeto faz parte de um processo criativo, em rede entre diversos elementos para novas ideias.

Muito antes da existência do termo design, suas atribuições eram empregadas conforme as necessidades para o desenvolvimento de um produto para atender aos desejos do ser humano. O propósito de elaborar técnicas às finalidades, fez do ser humano um criador de objetos.

Leroi-Gourhan (1993) relata que a técnica, nesse contexto, se refere a um conceito abstrato voltado a entender os resultados da ação do ser humano sobre a natureza ao seu redor. Essa ação teria um caráter previsível e retilíneo, especificamente a um desígnio.

Considerando os trabalhos egípcios e de outros povos da antiguidade, pode-se dizer que os primeiros traços do design estão contidos nas pirâmides, na simbologia das pinturas, nos adornos reais, nos objetos em ouro, entre outros. A fundição de metais para produção de adornos e joias, por exemplo, pode ser uma das origens que envolvem o desenvolvimento do design, segundo Borde (2010).

Na imagem a seguir, na figura 2, um exemplo dos templos escavados na rocha, como em Abu Simbel, que Ramsés construiu. Há registros da escrita egípcia inseridas na base das imensas esculturas, como recurso de comunicação e de expressão dos desejos daquela civilização.



**Figura 2:** Templo de Abu Simbel/Egito. Fonte: [Youtube](#).

É fato que a criação dos objetos, o desenvolvimento da agricultura, a construção de moradias, e outras iniciativas para atender as necessidades humanas, são alguns resultados da evolução da nossa espécie. Atribui-se aos primórdios do design os procedimentos que atendem, além da função, aos anseios de estética e forma, elementos estruturais da concepção do design.

Nos dias de hoje, é comum a presença do design em todas as áreas, e por isso, os procedimentos desenvolvidos para os resultados passam despercebidos. Os designers, em sua formação, adquirem o conhecimento de ferramentas que contribuem na resolução das necessidades dos usuários. Essa afirmação simplesmente quer dizer que “os designers, parcialmente reproduzem a materialidade e os valores da cultura da qual eles são um produto, assumindo-a, incluindo suas configurações de necessidade, como fundamento para a ação do design” (FRY, 2005, p.63).

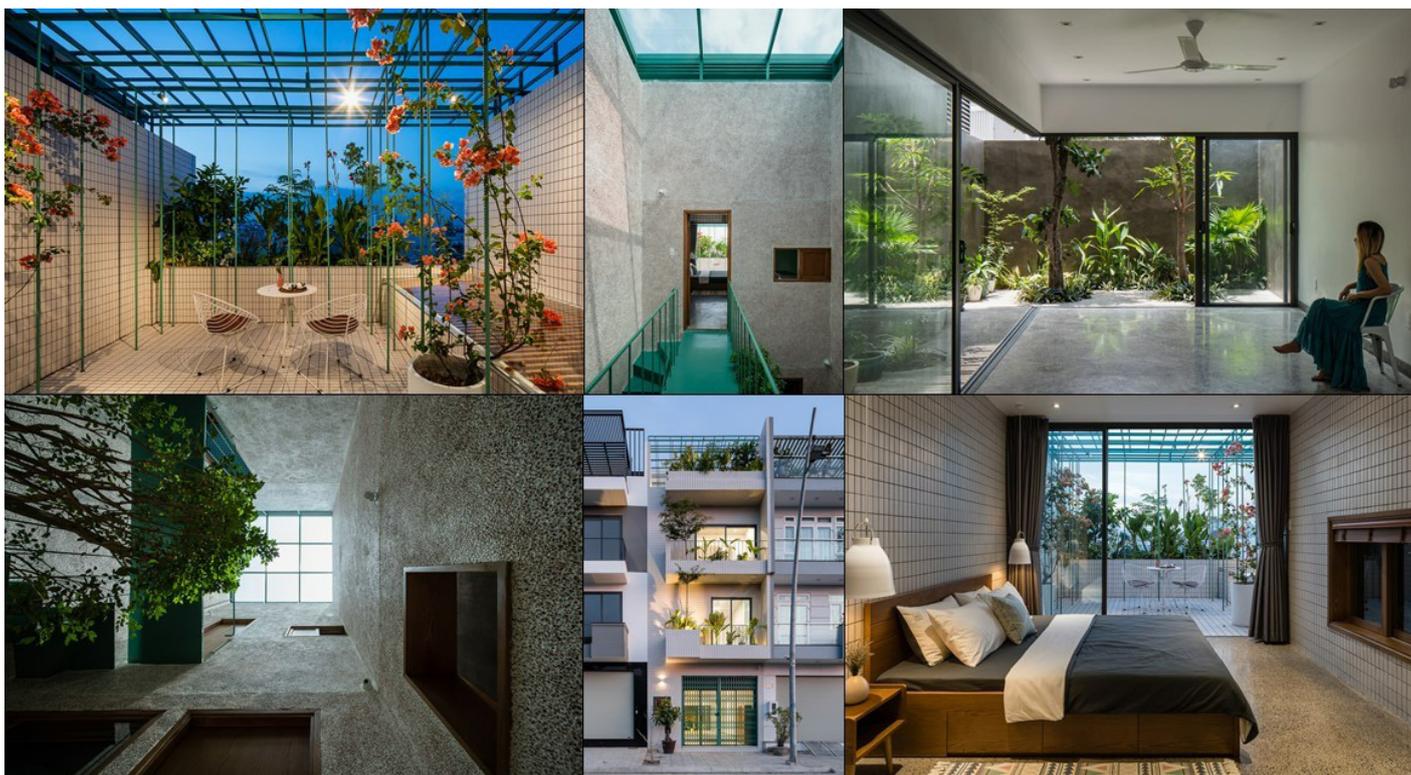
No entanto, criar um procedimento em processo, não significa que as melhores soluções serão encontradas. Muitas vezes, condicionados a “um modo do fazer” perdemos a oportunidade de gerar novas solução – a inovação. Os métodos são instrumentos de trabalho e, dessa forma, é preciso evitar o mito

de que a utilização deles em projetos é garantia de sucesso. O bom resultado depende da capacidade técnica e criativa de quem o desenvolve. Os métodos e técnicas podem, contudo, auxiliar na organização de tarefas tornando-as mais claras e precisas, ou seja, oferecem suporte lógico ao desenvolvimento de um projeto. Assim, com tantas mudanças no mundo atual, a criatividade e o design se associam em novas tendências de moradias.

A habitação é uma necessidade básica e uma aspiração do ser humano. A valorização dos adornados, desde os tempos passados, ocorre tal qual a valorização da estética. Assim, nas civilizações antigas, não faltaram elementos que envolviam as artes aos ofícios de criadores e inventores, apesar da distinção de ambos, nos processos precursores do design.

Pensa-se nos modelos sociais de novas formas de morar, contudo, o sistema de produção, as normas de consumo, aprisionam as inovações. É preciso estimular aos arquitetos, engenheiros e designers para que apresentem outras formas de construção e de viver em moradias, com menos poluentes e mais conectados aos valores ambientais.

Os períodos de isolamento humano, causado pela pandemia recentemente, fez as pessoas repensarem no bem-estar em suas moradias. Assim, a moradia hoje deixou de ser só um lugar para dormir, após a correria do cotidiano. Apresenta-se um dos exemplos, denominado “Arquitetura de uso misto, apartamentos”, em HO Chi Minh, no Vietnã. A mudança estrutural da construção, possibilitou melhor ventilação, iluminação, versatilidade e a integração com o verde (figura 3).



**Figura 3:** Arquitetura de uso misto, com foco no verde, em Ho Chi Minc/Vietinã.

Fonte: [Archdaily](#).

Trata-se de um conjunto de edifícios, contendo os requisitos obrigatórios de projeto construtivo, sendo que o edifício inclui um espaço comercial no andar térreo e quatro apartamentos. É uma forma de habitação com abundante vegetação tropical. Foi estruturada uma laje em balanço no segundo pavimento, eliminando o pilar de canto no térreo. Essa solução cria uma conexão fluída entre o ambiente para moradia e o jardim.

Esta proposta de moradia, para o projeto de design de ambientes, economiza investimentos em iluminação e circulação de ar, contendo diversas espécies vegetais compondo os espaços. Modelos versáteis de construção como este, permitem mudanças de configuração dos ambientes.

O tema “Como viver juntos?” proposta pela 17a Bienal de Arquitetura de Veneza 2021, fez os arquitetos, artistas e designers buscarem inspiração nos recentes impactos que a sociedade vem sofrendo. Quando o tema foi lançado em 2019, pensava-se nas questões ambientais, territoriais, na crise climática, nos deslocamentos populacionais, nas instabilidades políticas, nas desigualdades raciais, econômicas e sociais. No entanto, a pandemia conduziu à temática a um grau mais elevado, pois as pessoas precisaram adequar suas vidas cotidianas, no mesmo ambiente familiar.

Entre diversas exposições futuristas apresentadas na bienal, destacamos a proposta do Ateliê Marko Brajovic, que, há mais de 15 anos, realiza a pesquisa a biomimética - ciência que estuda a aplicação de soluções da natureza, em parceria com outras instituições (figura 4).



**Figura 4:** Laboratórios Criativos da Amazônia – Amazônia 4.0. Fonte: [ArchDaily Brasil](https://www.archdaily.com.br/br).

Foram apresentados nove projetos em andamento na Amazônia, em pequenas maquetes translúcidas impressas em 3D. A proposta envolve vários tipos de construções como casas, museu, biblioteca, escolas para a comunidade, ao fluxo anual das águas na Amazônia. É uma proposta que nos faz refletir na possibilidade de vivermos juntos, respeitando a natureza.

A equipe do Ateliê Marko Brajovic, relata que os Laboratórios Criativos da Amazônia são um conjunto de bioesferas compostas por estruturas geodésicas inspiradas pela geometria interna do fruto do cacau. O projeto está alinhado às premissas e propósitos da iniciativa denominada: Amazônia 4.0, que visa agregar as potencialidades econômicas da sociobiodiversidade amazônica às novas tecnologias e possibilidades que emergem da Quarta Revolução Industrial.

Assim, passando pela antiguidade até os tempos atuais, o potencial criativo humano permanece em busca do bem-viver. As mudanças ocorridas no cotidiano humano, têm conduzido à novas formas de moradias e de ambientes de convivência humana, não há retorno. Será preciso romper com as formas estéticas estabelecidas desde a antiguidade, para que possamos aplicar os valores sociais no Design de Ambientes. Este é um exercício coletivo, de engenheiros, arquitetos e designers, para um futuro com novas soluções em materiais e estilos, aprendendo a vivermos juntos!

## Referências

ARCHDAILY.COM.BR. **Apartamentos Vy / H.a.** Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/949391/apartamentos-vy-ha>. Acesso em: 19 mar. 2022.

ARCHDAILY.COM.BR. **Atelier Marko Brajovic desenvolve projeto na Amazônia que explora o potencial da biofilia e da quarta revolução industrial.** Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/961649/atelier-marko-brajovic-desenvolve-projeto-na-amazonia-que-explora-o-potencial-da-biofilia-e-da-quarta-revolucao-industrial>. Acesso em: 19 mar. 2022.

BÜRDEK, B. E. **Design - História, teoria e prática do design de produtos.** 2ª Ed., São Paulo: Editora Blücher, 2010.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **A systems perspective in creativity.** In: HENRY, J. Creative Management and Development. 3 ed. London: Sage Publications, 2006.

ESTRADA, M. R. **Manual da criatividade: os processos psíquicos e o desenvolvimento.** São

Paulo: Ibrasa, 1992.

FRY, T. **Contra uma teoria essencialista de necessidade: algumas considerações para a teoria do design**. Revista Design em Foco, Salvador, v. II, nº1, p. 63-77, jan./jun., 2005.

LEROI-GOURHAN, A. **L' uomo e la materia**. Milano: Jaca Book, 1993.

PLSEK, Paul E. **Creativity, Innovation and Quality**. Milwaukee. ASQ Quality Press, 1997.

ZAVADIL, P.; SILVA, R. P.; TSCHIMMEL, K. **Modelo Teórico do Pensamento e Processo Criativo em Indivíduos e em Grupos de Design**. Revista Design & Tecnologia, nº 12, Porto Alegre, UFRGS, 2016.



# 6. Design para a felicidade

Ana Celia Carneiro

[@design para a felicidade](#)

## CAIXA DE EMOÇÕES

O 'design' é capaz de chegar a soluções, não só no campo do 'design', mas em outros aspectos da vida. Para Lobach (2001, p. 14), o 'Design' é "adaptação do ambiente artificial às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade." Assim, um 'designer' de interiores através de suas propostas projetuais, pode estimular as melhores sensações no ser humano. Ensaio este, direcionado ao sentir, perceber e compreender o espaço, que se estabelecem em elementos-chave para a constituição de uma percepção emocional formativa para o artifício de aceite de desembaraços. Uma entrega sinestésica, que pode se tangibilizar em uma caixa de emoções (figura 1), para construir vivências. O que tem nessa caixa de emoções?



**Imagem 1:** Caixa de emoções.  
Fonte: [Deposiphotos](#).



A sinestesia é o encontro de dois ou mais dos cinco sentidos humanos: visão, tato, audição, paladar e olfato. Trata-se, de fato, de um acontecimento neurológico que consente algumas pessoas perceberem, de maneira muito subjetiva e intensa; a cor de um som, por arquétipo. Já pensaram em sentir sabor de doce ao tatear um veludo? Quando se trabalha com dois ou mais dos sentidos humanos, o designer incorpora na solução de uma demanda projetual, mais ou menos complexidades e em níveis diferenciados. Através de um diagnóstico bem estruturado, na etapa inicial de coleta de dados, pode-se identificar o nível de complexidade que a proposta vai abordar. Mas deve-se considerar que, quando se faz opção pela sinestesia, estamos falando de trazer para o projeto uma situação multissensorial (ver figura 2), que vai ser a resposta para o bem-estar do usuário. Finalmente, trabalhar os cinco sentidos transportam uma admirável multiplicidade de sensações. São planejamentos espaciais envolvidos em fatores subjetivos, estes vinculados com peculiaridades, socioculturais e escolhas pessoais que identificam as possíveis atividades, e como usar o espaço.



**Imagem 2:** Estudos multissensoriais em ambiências. Fonte: [fazfacil](http://fazfacil.com.br).

O ambiente em que vivemos direciona os nossos pensamentos, emoções

e como sentimos a vida. Um ‘designer’ pode construir lugares para viver, e estes lugares podem ser reconhecidos pelos usuários e impactar sobre as suas vivências. Pode-se dizer que o homem espelha o lugar que habita. Observando assim o exercício do ‘designer’, Menezes e Rossi (2010, p. 487), confirmam, “Implica na seleção de informações coletadas tanto no mundo interior e como no exterior do indivíduo. Da articulação adequada desses dados, origina-se o novo produto”. Um processo criativo dentro de uma metodologia de ‘design’, cercada de variáveis e requisitos, que faz com que um ‘designer’ se adapte e esteja aberto a novas abordagens projetuais. Apoiando esse conceito, Munari (2008, p.11–12) delinea:

[...] o método de projeto para o ‘designer’, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhora. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros (MUNARI, 2008, p.11-12).

Sendo assim, o ‘designer’, de forma alguma, simplesmente chega a uma ideia, que vai gerar uma solução, sem passar pelo processo criativo; muitos croquis vão ser gerados, desenhos em estudos; portanto, não é somente um desenho, e pronto!

Imagine o que é viver em lugares projetados para o bem-estar? E serem acolhidos por um profissional que possa ouvi-los e que valorize e não negligencie suas memórias e afetos; e muito mais do que isto, contextualize no futuro, essas memórias e afetos, em seus novos propósitos de vida. Criar cenários sejam eles de pequenas, médias ou grandes complexidades, que possam sair do papel e ensaiar ideias para construir soluções. Dentro de uma metodologia de Design, ‘designers’ de interiores, desenvolvem o pensamento, em um ensaio mental, entendendo cenários possíveis e subjetivos para o ser humano.

Segundo Blackburn (1997, p. 292), “O pensamento é o ensaio mental do que vamos dizer ou do que vamos fazer”. Bem... destaca-se que “Nem todo pensamento é verbal (...)”, conforme este autor, assim, podemos aqui destacar o ‘designer’ que lida com os campos de imagens e criatividade, em sua essência, o raciocínio visual para a solução de questões.

Para a autora, Goldschmidt (1994), o ‘designer’ ao desenhar no papel, cria novas e repentinas arrumações e afinidades entre elementos, sempre com reflexões críticas que se tornam essenciais ao projeto. Muitas vezes, ao vislumbrar complexidades (figura 3), assume as oportunidades das ocorrências, assim, capazes de incitar questionamentos e tirar certa ordem da desordem (MORIN, 2006b).



**Imagem 3:** Complexidades em Design. Fonte: [dnc.group](http://dnc.group).

E pensar que, certas complexidades são respondidas com simplicidade. Muito mais se interage projetualmente em ‘Design’. Esse modo ‘Design’ de pensar está sustentado nas capacidades de reconhecer o que é aceitável ou não, de imaginar e de tornar algo viável. Ou seja, a capacidade desses profissionais de solucionar problemas está, segundo Manzini (2017), na integração entre senso crítico, criatividade e senso prático, para produção de sentido.

Sim, pode-se dizer serem desenhos que tangibilizam ideias, etapa de geração de ideias; muitas gerações de ideias que previamente, se estendem em cadernos de processo, ver figura abaixo.



**Imagem 4:** Caderno de processo de Design de Interiores. Fonte: [Guia do Estudante](#).

Um Caderno de Processos é assim, um jeito muito eficiente de desenvolver e registrar ideias. Nele há espaço para tudo: ilustrações, fotografias, recortes, colagens, registros escritos, citações, amostras de produtos, etc. Um território para experimentação (figura 5), onde um ‘simples desenho’, desenho rápido, pode registrar propostas de emoções projetuais, intensamente vinculadas a subjetividade percebida pelo ‘designer’ ao agrupar informações de futuros usuários de lugares.



**Imagem 5:** Registro de ideias em Design. Fonte: [cysneiros](#).

Desta forma, os ‘designers’ tornam-se hábeis a lidar com as emoções, os sentidos e, especialmente, com a subjetividade das coisas, frente a variedade de significados imagináveis na atualidade.

Defende-se aqui a representação como uma forma de comunicação. Ela está presente em todas as fases do projeto, tornando-se suporte no processo criativo, em que se observam os aspectos subjetivos, emocionais para o ser humano; uma ‘caixa de emoções’ como entrega final.

## REFERÊNCIAS:

BLACKBURN, Simon. **Dicionário Oxford de filosofia**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1997.

GOLDSCHMIDT, G. **On visual design thinting: the vis kids of architecture**. In: Design Studies, Great Britain, v. 15, n. 2, 1994. P. 158–174.

LÖBACH, B. **Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MANZINI, E. **Design: quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2017.

MENEZES, Marizilda; ROSSI, Marco. **Design: o conhecimento e a informação no processo projetual**. In: WORLD CONGRESS ON COMMUNICATION AND ARTS, Guimarães, Portugal, 18–21 abril de 2010. Proceedings... Portugal, 2010. p.481–485.

MORIN, E. **A inteligência cega**. In: MORIN, E. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2006b. p. 79–83.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008 (Coleção A).

Н  
А  
Р  
Р  
У

# 7. Arte e Design

Cássia Mascarenhas

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

## LINGUAGEM, DESENHO E CONCEPÇÃO.

À proporção que desenvolvemos um desenho para um projeto compreendemos o quanto tudo que nos foi ensinado nas disciplinas de desenho técnico, geometria descritiva, perspectiva e desenho de observação faz sentido, é nesse momento que o profissional percebe a importância da representação gráfica e das normas técnicas.

Claro que nem todos os profissionais formados em design de interiores tem habilidades para o desenho manual e com o advento da tecnologia o desenvolvimento dos projetos através de softwares cada vez mais evolui de forma ágil e prática. Podemos contar com recursos de compatibilização e aplicação de matérias bem realistas. Estamos falando do AutoCAD, SketchUp, Revit, ArchiCAD, Lumion, Blender dentre tantos outros que facilitam o processo criativo e apresentação do projeto.

O site ArchDaily tem uma tradição onde reconhece os melhores desenhos de concepção de projetos a cada ano. Desde pinturas a colagens, o destaque vai para desenhos arquitetônicos e visualizações com uma ampla variedade de técnicas e representações, todas com o objetivo de compartilhar conceitos, percepções e diferentes representações. Destaque para a imagem 01 que contempla a humanização e o verde dentro da estrutura do projeto.

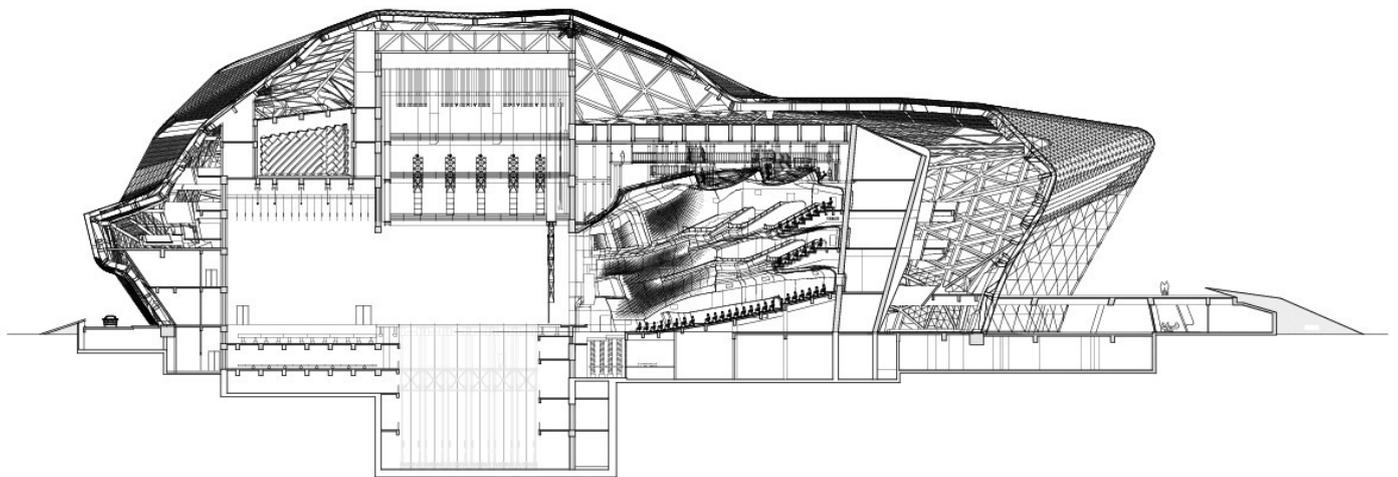
ROOFTOP DIAGRAM



**Imagem 1:** Projeto Cobertura – AD9 Arquitetos - 2021.  
Fonte: [images.adcttc](https://www.images.adcttc.com).



Para chegar num nível de apresentação que seja de fato agradável e entendível ao olhar do cliente e dos outros tipos de profissionais envolvidos nessa concepção é necessário muito conhecimento, mas muito conhecimento mesmo. Me refiro não só as disciplinas obrigatórias da graduação ou dos cursos técnicos, me refiro também aos vários outros cursos para aprender a representar em softwares de sistema CAD, 3D e BIM, além de tudo estar de acordo com as normas técnicas.

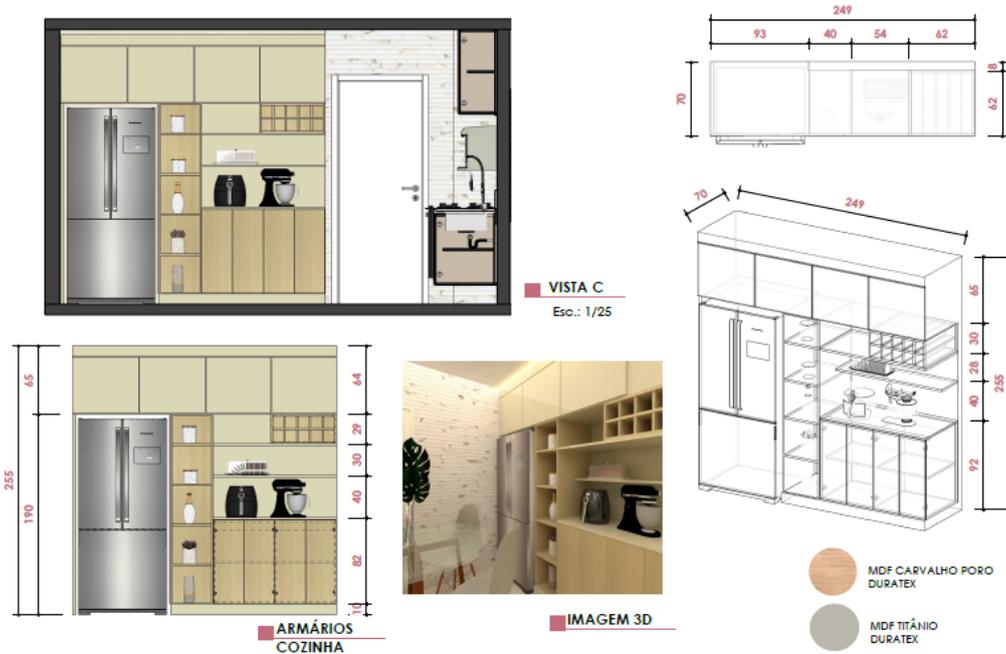


**Imagem 2:** Ópera de Guangzhou, Zaha Hadid, 2003-2010. Fonte: [Zaha Hadid](#).

O trabalho de um designer de interiores vai muito além de um desenho e disso todo mundo sabe. Mas como a base da linguagem do projeto, o desenho se torna a nossa principal ferramenta, muitos profissionais tornam-se referência no mercado por se destacar com belíssimas apresentações de projeto. É impossível não vir a mente um croqui assim que começamos a pensar na compreensão de uma ideia e com o desenvolvimento de cada etapa apresentação ganha forma.

Costumo dizer que um traço é um traço, assim como cada projeto é único. A importância do desenho no desenvolver de um projeto é a maneira que conseguimos expressar o conceito do projeto e todas as informações técnicas que são de extrema necessidade para execução da obra. E nesta coluna a arte de saber representar já que aliar informações e ainda chegar numa apresentação

visualmente bonita é de uma destreza que merece aplausos.



**Imagem 3:** Projeto cozinha - Studio Cássia Mascarenhas - 2022. Fonte: acervo Studio Cassia Mascarenhas.

Por mais que não seja visível existe uma poética artística submersa nos traços dos projetos que marca cada trabalho. A sensibilidade do processo transitório entre a absorção de informações do cliente e a concretização das ideias é um processo não muito fácil. Transformar linhas num percurso que traduza a ligação dos sonhos das pessoas com o ambiente que elas vão habitar nunca é no mínimo desafiador.



**Imagem 4:** Projeto de concepção Lev Design. Fonte: Pinterest Lev Design.

Cada um adota os recursos da melhor maneira que se encaixa no seu processo criativo. E isso é um ponto a ser respeitado pelo cliente. Das várias ferramentas que podemos usar, cada profissional irá decidir qual melhor se ajusta a sua linha de trabalho. E aos colegas de profissão a recomendação é de sempre buscar trazer o melhor para a gestão e para a poética do seu trabalho.

## Referências:

MARGOLIN, Victor. **The Designer as Producer: Working Outside Mainstream Manufacturing**. In: HELLER, Steven; VIENNE, Véronique. *Citizen designer: perspectives on design responsibility*. New York: Allworth Press, 2003. p. 159-164.

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

TONETTO, Leandro; COSTA, Filipe da. **Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa**. *Strategic Design Research Journal*, [s.l.], v. 4, n. 3, p.132-140, 31 dez. 2011. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/sdrj.2011.43.04>. Acesso em 19 de agosto de 2018.

WESTWING (Brasil) (org.). **Design: sobre peças e artistas**. 2020. Disponível em: <https://www.westwing.com.br/guiar/design/>. Acesso em: 20 jun. 2021.

ARQUIDAILY (Brasil) (org.). **Os melhores desenhos de arquitetura de 2021**. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/974187/os-melhores-desenhos-de-arquitetura-de-2021>. Acesso em 30 mar. 2022.



# 9. PROJETOS PARA IDOSOS

Laura Camargos

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

## O DESIGN DE INTERIORES NO AMBIENTE DO IDOSO.

Estamos envelhecendo a passos largos! O número de idosos mais que triplicará até a metade desse século, reflexo da queda dos índices de natalidade e mortalidade e do aumento da expectativa de vida. Esse cenário assume consequências múltiplas e complexas no Brasil em contextos sociais, econômicos e de saúde vulneráveis, que provocam desafios inquietantes em tornar esse fenômeno demográfico mais sustentável (CANÊDO et al., 2018). Para Inoye (2021), significativas iniquidades relativas à idade em variados setores foram expostas pela COVID-19 como o idadismo, enraizado em nossas sociedades por longa data e em contínuo crescimento. A autora refere-se ao conceito de idadismo como a discriminação por idade, pela imposição de limites etários para a destinação de recursos e acesso à saúde (INOYE, 2021), além de gerar isolamento social, mortes prematuras e um alto custo para as sociedades, segundo a Organização Mundial da Saúde. As dificuldades se agravam diante de famílias cada vez menores com alterações significativas no supor-

te intergeracional. A oferta de cuidado familiar parece diminuir à medida que a sua demanda aumenta (CAMARANO; MELLO, 2010). Há evidências de transformações acentuadas nos arranjos familiares e a necessidade de uma nova organização do ambiente do idoso.

O exame das estruturas projetadas mostra ainda o crescimento acentuado da população muito idosa, com idade superior a 80 anos, exposta em maior grau às fragilidades típicas da idade, ou seja, mais demandante de cuidados (CAMARANO, 2016). Entretanto, viver mais não significa necessariamente viver bem. O aumento da expectativa de vida frequentemente se associa a anos vividos com incapacidades. Para Veras (2015), a longevidade encontra sentido quando a autonomia, a independência e a qualidade de vida se mostram minimamente preservadas.

Torna-se essencial a oferta e melhoria dos mais diversos tipos de serviços voltados



para essa faixa etária. Nesse contexto, a habitação ocupa uma posição de destaque entre os fatores que influenciam o bem-estar e a segurança na rotina do idoso. O aprofundamento de estudos sobre o envelhecimento representa questão inevitável e recorrente, desenhando oportunidades para inovação. A partir de diferentes disciplinas e abordagens será permitido acomodar intervenções assertivas junto à moradia do idoso, encontrando-se o profissional de design de interiores diretamente implicado nesse processo, pelo caráter interdisciplinar de sua formação.

Envelhecer é um processo diverso, único e irreversível - implica em progressivas limitações físicas, cognitivas, psicológicas e sociais, acentuadas muitas vezes, pelas barreiras arquitetônicas e ambientais encontradas na própria casa onde o sujeito envelhece. Os lares são estruturas físicas, mas também operam em níveis sociais e simbólicos, de maneiras interligadas (WILES et al., 2012) e muitos idosos demonstram forte apego às suas casas e à comunidade na qual estão inseridos. Refletir a moradia como um lugar envolve negociações contínuas de significados, configurando não apenas uma casa física, mas repleta de conteúdos simbólicos. Logo, a casa abrigo; a casa refúgio; a casa familiar; a casa que acolhe e confere autonomia e segurança; a que fortalece conexões e engajamento com os vizinhos; a casa que possibilita identidade e sensação de pertencimento é repleta de histórias e significações que variam de acordo com diferentes indivíduos em diferentes momentos de suas vidas.

Portanto, diante da diversidade do usuário idoso, é preciso ampliar a pesquisa em design de interiores no entendimento da complexidade desse universo projetual, prerrogativa que vai ao encontro da temática proposta nessa edição da Revista DIntBR. O campo de investigação é vasto e vai desde um minucioso procedimento de briefing, com vistas ao entendimento das singularidades do sujeito que envelhece até a interface com eixos teóricos como o design universal, design inclusivo, tecnologias assistivas, gerontologia ambiental, psicologia ambiental, envelhecimento ativo, bem como o domínio das normas brasileiras tangentes ao ambiente do idoso. Profissionais de design de interiores devem expandir sua atuação em soluções inovadoras, que permitam às pessoas vivenciar todo o espectro de seus direitos humanos e envelhecer com dignidade. Ao identificar as características do ambiente que melhor suportem um envelhecimento com maiores níveis de realização para o idoso, podem contribuir para minimizar custos com institucionalizações, cuidadores formais e serviços de saúde.

Nessa lógica, as possibilidades de intervenção do designer de interiores são inúmeras, alicerçadas na necessidade de criação de ambientes humanizados, acessíveis ou adaptados, por meio da criação de novos espaços ou pelo rede-

senho criativo dos ambientes domésticos existentes, em uma maior congruência na relação idoso-ambiente (ALBUQUERQUE, 2018). O estudo da interação entre capacidade pessoal e o ambiente físico do lar demonstra que alterações físicas nas casas, como a remoção de obstáculos e a reorganização do ambiente do idoso contribuem para uma vida autônoma e independente (WILES et al., 2012). Em paralelo, a observação dos processos subjetivos dos idosos interagindo com seus ambientes, fundamentada no protagonismo do usuário que partilha experiências, explicita desejos e necessidades em uma participação ativa das decisões, pode maximizar os impactos do projeto.

O designer de interiores assume papel relevante como mediador entre conteúdos materiais e imateriais, ao facilitar diálogos entre as diversas disciplinas implicadas no processo de envelhecimento. Estabelecer um trabalho integrado com os profissionais envolvidos - engenheiros, arquitetos, equipe de saúde, dentre outros - de forma a avaliarem conjuntamente os benefícios das soluções implementadas nos ambientes, pode fomentar políticas que permitam às pessoas envelhecer melhor. A partir de novas orientações e projetos, a institucionalização compulsória de longa permanência pode ser minimizada, procedimento por vezes estigmatizante e cercado de sentimentos de abandono e negligência (CAMARANO, 2016). É necessário e desafiador planejar, construir e remodelar moradias adequadas e adaptáveis às necessidades das pessoas que envelhecem, de forma a construir sistemas sustentáveis e equitativos que atendam às suas demandas, caracterizadas por significativas perdas de capacidade (WHO, 2017).

Cairncross (2016) contribui para essa compreensão ao apontar que os ambientes, quando bem concebidos, podem melhorar a saúde a longo prazo e a satisfação de idosos que os utilizam regularmente, promovendo a atividade física, reduzindo o isolamento social e o risco de quedas, especialmente naqueles com limitação de visão e mobilidade. As quedas são rotineiras entre os idosos e provocam fraturas frequentes com consequências significativas para a qualidade de vida e a saúde, além do alto índice de mortalidade pós-cirúrgica. Representam um alto custo social, econômico e psicológico, aumentando a dependência e as internações hospitalares. Há que se salientar ainda que a maioria das moradias não são projetadas para atender as vulnerabilidades decorrentes do processo de envelhecimento ou de incapacidades; muitas vezes o ambiente doméstico inibe mais que auxilia a capacidade de uma pessoa de gerenciar as atividades da vida diária (AVDs), bem como as atividades produtivas e as sociais (CAMBIAGHI, 2017).

Ainda, em uma perspectiva ampliada, deve-se avançar e refletir sobre as contribuições do designer de interiores na moradia dos idosos em habitações

de interesse social. Podem proporcionar às autoridades locais uma importante oportunidade de oferecer ambientes construídos que sejam acessíveis ou adaptáveis constituídos por ambiências adequadas para seus residentes idosos. O desenho voltado para a inclusão contempla a realidade da diversidade humana, incluindo a perspectiva dos idosos. Aspectos relacionados à independência, acessibilidade, mobilidade, usabilidade, integração e ergonomia das pessoas nos ambientes se colocam como plataformas essenciais neste estudo.

### **Considerações finais**

A partir da apreensão das complexidades impostas pela nova pirâmide etária, pôde-se criar evidências efetivas para vincular as contribuições do designer de interiores na projeção de ambientes capazes de gerar acolhimento para um número cada vez maior de indivíduos na terceira idade. Justifica-se a necessidade de sistematização de pesquisas em design de interiores relacionadas ao ambiente do idoso por meio de planos e projetos que acomodem a diversidade da população que envelhece, gerando um ambiente seguro e humanizado. Além das estruturas físicas, a casa é lugar repleto de sentido e identidade, onde as pessoas expressam sua individualidade e vivenciam sua intimidade. Abarcam histórias, ritmos, recorrências e ideais que afetam a experiência e o significado de morar. Acima de tudo, o convite aos designers de interiores é a escuta atenta e contínua dos usuários idosos em um viés coparticipativo, que inclua seus familiares, cuidadores formais ou informais. Explorar diferentes visões facilita a conexão entre os aspectos físicos e os significados simbólicos e emocionais do ambiente doméstico.

Refletir sobre a casa mais amigável à pessoa idosa é uma necessidade que bate à porta de toda a sociedade, não somente porque o envelhecimento atingirá a todos, mas pelo impacto profundo nos aspectos econômicos e sociais. Um corpo teórico robusto em design de interiores, que resulte na maior capacitação dos profissionais, sensíveis às particularidades desses indivíduos, permitirá uma melhor caracterização ambiental da moradia dos idosos. Enfim, otimizar sistemas e projetos que promovam melhor engajamento das pessoas em seu processo de envelhecimento, valorizando a participação ativa de idosos como fonte de experiências a serem aprendidas em uma troca intergeracional constante e positiva.

## Referências:

ALBUQUERQUE, D. S. et al. **Contribuições teóricas sobre o envelhecimento na perspectiva dos estudos pessoa-ambiente**. Psicologia USP, São Paulo, v. 29, n. 3, p. 442-450, 2018.

CAIRNCROSS, L. **Active Ageing and the Built Environment**. Housing Learning & Improvement Network: London, 2016.

CAMBIAGHI, S. **Desenho universal: métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas**. São Paulo: Editora Senac, 2017.

CAMARANO, A. A.; MELLO, J. L. Introdução. In: CAMARANO, A. A.(org.). **Cuidados de longa duração para a população idosa: um novo risco social a ser assumido?** Rio de Janeiro: Ipea, 2010.

\_\_\_\_\_. Introdução. In: ALCÂNTARA, A. O.; GIACOMIM, K. C. (org.) **Política nacional do idoso: velhas e novas questões**. Rio de Janeiro: Ipea, 2016.

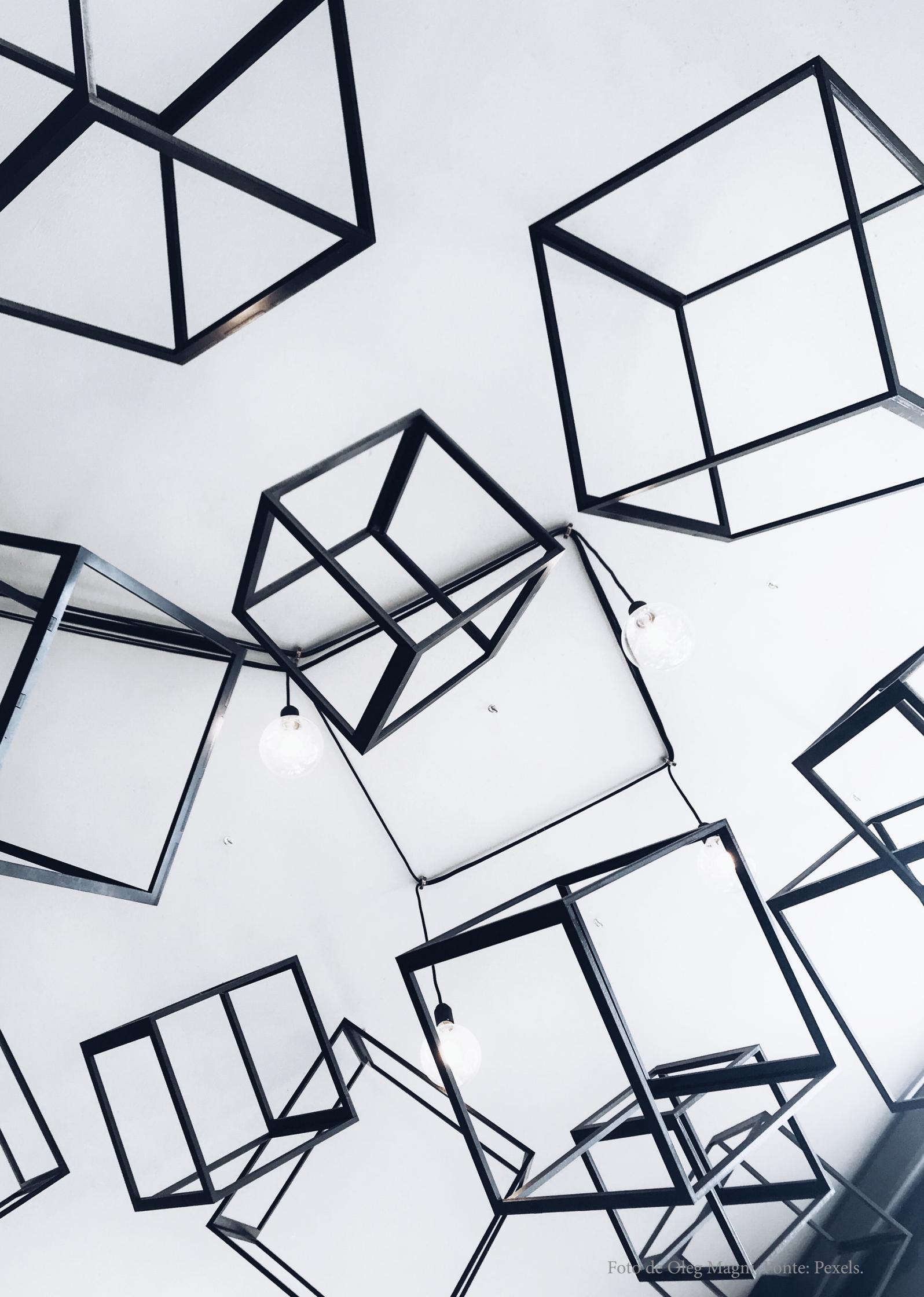
CANÊDO, A. C.; LOPES C. S.; LOURENÇO, R. A. **Prevalence of and factors associated with successful aging in Brazilian older adults: Frailty in Brazilian older people Study (FIBRA RJ)**. Geriatrics Gerontology International, v. 18, p. 1280-1285, 2018.

INOUYE, S.K. **Creating an anti-ageist healthcare system to improve care for our current and future selves**. Nature Aging, v. 1, p. 150 – 152, 2021.

VERAS, R. P. **A urgente e imperiosa modificação no cuidado à saúde da pessoa idosa**. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 5-6, 2015.

WILES, J. L. et al. **The meaning of aging in place to older people**. The Gerontologist, Oxford, v. 52, n. 3, p. 357-366. 2012.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **10 Priorities: towards a decade of healthy ageing**. Geneva, 2017. Disponível em: <https://www.who.int/ageing/10-priorities/en/>. Acesso em: 13 jun 2019.



# 10. Identidades Culturais Contemporâneas

**Bruna Dória**

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

## DESIGN/ARQUITETURA DE INTERIORES: UM CAMPO PROMISSOR OU UMA ÁREA FADADA AO FRACASSO?

Eu poderia começar a escrever este texto tentando explicar os inúmeros atributos que um bom designer de interiores pode ter. Entretanto acredito que ainda há muitos destes atributos a serem revelados e mesmo após quinze anos em contato direto com o design, me falte conhecer um bocado deles.

É verdade que para boa parte dos meus amigos o que eu faço sendo uma designer de interiores permanece como algo incompreendido. Para uma grande parcela da população, a profissão que escolhi está em um limbo entre arquitetura e decoração, em um lugar que tanto pode ser de extrema responsabilidade como algo

aparentemente banal. Subentendido como algo que todos podem fazer, ou melhor: para grande parte da população o design de interiores é “só um desenho”.

Os ventos da internet e as novas maneiras de comunicar que crescem desenfreadamente nas redes sociais talvez tenham feito do design de interiores um ofício que se resume a produzir “espaços instagramáveis”. Ou mais um vídeo no TikTok em que alguém apresenta o que “se deve ou não inserir num ambiente”. Na internet existem milhares de tutoriais DIY (Do It



Yourself ou faça você mesmo), mostrando que é possível sim, escolher sozinho a cor “certa” para uma casa, como em inúmeros vídeos de decoração no Youtube ou no Instagram, ou ainda aqueles anúncios que apresentam “a cor do ano”. É possível que você queira fazer a reforma de sua casa e vá até uma grande loja de materiais de construção e saia de lá com a paginação de pisos e revestimentos pronta para ser executada em sua reforma. – uns 4 ou 5 tipos para aproximadamente 2,5m<sup>2</sup>, com tudo que há de mais moderno e atual no mercado e no showroom da loja, de modo a transformar esse espaço em uma extensão dos mostruários das fábricas de porcelanato.

É possível que seu primo, – aquele que sabe tudo, lhe dê dicas do que ele fez durante a reforma da casa dele - afinal, ele fez sozinho e tudo saiu como “planejado”, enquanto vocês estão em um almoço de domingo na casa de sua tia. Sempre costumamos dizer que tudo é possível quando não faltam mentes criativas e vontade de fazer acontecer. Mas nada que citei acima tem a relação com qualquer atributo profissional de um designer de interiores – ao menos quando olho para este campo de atuação como algo sério e de responsabilidade.

Vamos lá! Para se tornar um bom profissional é preciso primeiramente se dedicar a alguns anos de faculdade/universidade<sup>1</sup> ou cursos tecnológicos – estes indicados para quem já teve contato com áreas de projetos. Entre 3,5 e 5 anos é possível se formar em design de interiores. Nestes anos nós, designers, aprendemos história da arte, teoria da cor, Gestalt e Fenomenologia, Estética – não aquela do botox e das lentes de contato, mas aquela lá, da filosofia. Nós também aprendemos história da arte, história do design, sociologia... Aprendemos a fazer desenho técnico, normas da ABNT, NBRs... – aquelas plantas bonitinhas<sup>2</sup> cheias de medidas e legendas que parecem não dizer absolutamente nada, são feitas baseadas nestas normas e servem para que outras pessoas/profissionais possam executar a ideia por trás de um projeto.

Aprendemos como os Kelvins (Figura 01) podem mudar a experiência de um usuário em um determinado ambiente. Entre temperaturas de cores, espectros cromáticos, normas de segurança, ergonomia e paisagismo, aprendemos a fazer projetos, a dar sentido lógico para o encontro entre a teoria e a prática. Há algo mais encantador que um profissional que projeta o que há de mais importante para os seres humanos: o abrigo. Onde se pode dormir, se proteger do frio, do calor e da chuva? Onde guardamos tudo aquilo que chamamos de nossa história?

1 Embora ao longo da vida eu tenha conhecido excelentes profissionais autodidatas, mulheres e homens por quem tenho absoluto respeito e profunda admiração, com José Zanine Caldas sendo um bom exemplo de arquiteto/designer/inventor autodidata (se você não conhece, sugiro pesquisar a obra deste mestre), tenho certeza de que não foi na internet que ele esses outros desenvolveram a maestria e o primor impressos nos trabalhos que desenvolveram como designers, como decoradorxs, como arquitetxs.

2 Ou melhor, os projetos executivos e complementares.

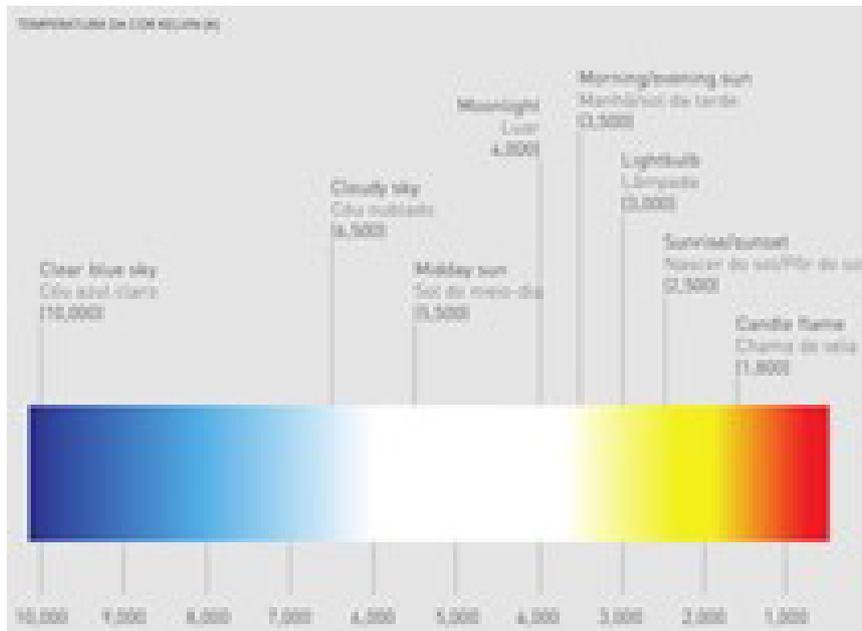


Imagem 1: Gráfico de temperatura de cor Kelvin (K) - Fonte: web, acesso em 10 março 2022.

Com a pandemia (Covid-19) pudemos perceber como é bom ter uma casa no sentido de abrigo, mas principalmente ter um lugar que além de nos abrigar, oferece-nos bem-estar – não me lembro de quando pude ver tantas pessoas preocupadas com a tal saúde mental. Pois é: este lugar que nos abriga é o que chamamos de casa. E é um dos espaços que fazem parte das possibilidades de atuação de um designer de interiores. Dada a importância desse lugar que é um dos campos de atuação de um designer de interiores, me pergunto: Seria o design de interiores uma profissão promissora ou fadada ao fracasso?. Talvez a resposta para essa pergunta divida opiniões entre:

*- Uau! É claro que o design de interiores é uma profissão promissora e design pra quê? Não precisa ter especialização para trabalhar com isso.*

Pois bem, a minha opinião sobre os caminhos do design de interiores ao longo dos próximos anos é que a estrada pode nos levar a dois caminhos. A estrada que leva o design a um campo reconhecido academicamente, com revistas Qualis A - não, esta revista não é aquela do decor do dia, com livros publicados, artigos apresentados em congressos, profissionais da área discutindo novas soluções para respostas aparentemente resolvidas. Uma estrada em direção a um campo de reconhecimento acadêmico e social – em geral as pessoas respeitam juizes, médicos, desembargadores, dentistas, fisioterapeutas, delegados. Estes, normalmente referenciados como “doutor” e “vossa excelência” mesmo fora do espaço de atuação profissional. Na obra costumo ser chamada de doutora (mas só lá mesmo) e respondo sempre em tom de descontração com um “Oi Jovem”, ou “Fala mestre”. Se concordo com algo respondo um “Sim senhor”. Esse é o meu jeito, mas não vem ao caso agora.

Neste lugar, para onde a estrada vai, o design de interiores pode se tornar uma profissão em que o cliente realmente entende – de verdade verdadeira, qual a função deste profissional que ele contratou. Entende que nós, designers de interiores, mesmo autônomos, temos horário de trabalho. Entende que quando se contrata um designer de interiores e o contrato do contrato está firmado ele não consiste em uma relação chefe-funcionário – essa hierarquia já está démodé desde quando Don Don jogava no Andaraí, logo o cliente não pode dar ordens – eita!, ligar fora do horário comercial, exigir visitas extras, pedir ajustes além do combinado, exigir gerenciamento de obra<sup>3</sup> e responsabilidade sobre o trabalho de terceiros – bom, só essa parte daria um artigo completo.

Não me lembro de nenhum amigo juiz me relatar que recebeu ligações dos parentes na hora do almoço para que “rapidinho” ele dissesse como tomar uma decisão baseada na constituição de 1988. Não me recordo de pedir a algum amigo dentista indicação de marca de flúor ou outro produto que me permita fazer a limpeza de meus dentes em casa – Já pensou se eu ligo para minha dentista e digo que vi um tutorial na internet ensinando como fazer a limpeza dos dentes em casa e, agora não preciso pagar por este serviço duas vezes por ano? Basta que ela me diga o que usar e eu faço sozinha, afinal somos amigas, não é?! Não me lembro de pedir a amigos médicos o estetoscópio para ouvir o tórax de alguém.

Mas comumente quando digo que sou designer de interiores as pessoas me pedem dicas, me mostram a casa, perguntam sobre o que está na moda, se aquela escolha que fizeram na reforma está certa. Comumente recebo ligações de conhecidos perguntando indicação de lojas de materiais de construção. – e é aí que eu acabo descobrindo que aquela pessoa está fazendo uma reforma, mas não contratou ninguém pois achou o orçamento do projeto caro. Cara é a minha hora de trabalho!

Se somarmos ao tempo gasto em um projeto os custos com combustível do carro, seguro do carro – e mais todos os custos que envolvem manter um carro, Uber, transporte público... sapato, bolsa, roupas elegantes, telefone – aliás, um bom smartphone pois hoje em dia quase tudo se resolve via WhatsApp. Temos de pagar um bom plano de dados móveis, porque né? Nem imagine o que é ficar sem internet quando um cliente quer falar com você... Se somarmos as frequentes visitas a restaurantes, shopping centers, lojas recém-inauguradas, exposições em museus e galerias... – afinal é imprescindível estar UpToDate para convencer o cliente de uma solução apresentada no projeto. Alguns clientes pensam que sabem mais que você quando eles apresentam referências dos lugares onde estiveram, restaurantes que visitaram, a casa de fulano que foi reformada – você não viu, não foi, não sabe (mas também não precisa saber)... Nessa hora os quase cinco anos de faculdade e a sua experiência ao longo da vida viram um dramático Bento Cake (Figura 02).

---

3 quando não está no contrato.



Imagem 2: Bento Cake ou bentô cake, lunchbox cake ou doshirak cake. Todos querem dizer a mesma coisa: bolo na lancheira. A tendência teve início na Coreia do Sul e virou febre nas redes sociais, principalmente no TikTok e no Instagram. Fonte: WEB. Acesso em 10 de março 2022.

Não podemos esquecer de somar o custo das máquinas envolvidas no projeto: computador, trena a laser, impressora, tablets... Além destes dispositivos têm os softwares, o site, o domínio do site, os cards das redes sociais – não aqueles para dar dicas de decoração mas aqueles que servem como informativos. Temos os custos com identidade visual, impostos, contador, papelaria, fotografia – Ou você achou que as fotos bonitinhas de projeto que vemos por aí são feitas com o celular? Essas fotos, principalmente as que estão em revistas de decoração e arquitetura, são sempre feitas por um bom fotógrafo(a) da área. Ahh! E não menos importante: temos que somar o preço dos softwares e, conseqüentemente, o preço dos cursos que ensinam as ferramentas dos softwares, e que precisamos fazer para dominar as máquinas e programas.

Soma tudo, passa a régua. - Aliás, não! Ainda tem o plano de saúde, o terapeuta, a yoga, a academia, a mensalidade do Bike Itaú. Não se esqueçam que é preciso manter a saúde física e a sanidade mental em dia.

Estes são os custos básicos por trás de um “desenhinho”. Como custos extras – nem tão extras assim, podemos inserir as principais exposições, feiras e mostras de decoração que acontecem anualmente no Brasil e na Europa: o iSaloni, a feira de design de Estolcomo, os eventos em Brera... – Quem nunca foi a Milão que se cuide, às vezes nem mesmo os colegas de profissão irão dar credibilidade ao seu trabalho já que, diferente deles, você nunca foi ao salão de Milão. E com o Euro, ao preço de um rim e meio, tá difícil pensar em quando ir. Já me perdi nas contas. A essa hora devo ter ultrapassado o cheque especial e penhorado até a alma só de contabilizar todos os custos por trás de um projeto. Percebam como é

caro esse tal de design de interiores, não é? Por isso digo que “uma dica rapidinha” não rola, amigo!

“Mas fulana, eu sigo um bocado de escritórios que dão dicas de decoração nas redes sociais, tem até uns que fazem reels de 15 segundos e conseguem dizer tudo que é tendência no momento, não vai custar nada você me dizer qual cor uso no sofá que comprei”<sup>4</sup>.

A resposta que eu tenho vontade de dar para esse tipo de solicitação poderia gerar um outro ensaio, e essa é uma conversa para um outro momento, não estamos preparados para ter agora.

Voltando à pergunta que direciona este artigo/ensaio ou relato, “Design/Arquitetura de Interiores: Um campo promissor ou uma área fadada ao fracasso?”

Independente do percurso que coloca o design no caminho de uma profissão promissora, é preciso que nós designers, para seguirmos em frente, nos posicionemos de maneira séria e comprometida, principalmente nas redes sociais – nas rodas de amigos também, minha gente. É necessário mostrar ao cliente, aos amigos, familiares que o nosso papel não é dar dicas em almoços de domingo. – deixa isso para o primo “sabe tudo” ou para o “tiozão do churrasco” que não tomou vacina porque tem medo de virar jacaré. Precisamos ter consciência de que a nossa hora de trabalho custa caro – e muito caro!<sup>5</sup> É preciso explicar, o que nos parece óbvio, para quem está fora do campo do design.

O número de seguidores nas redes sociais não é o indicador de qualidade de um profissional e não pode ser o Render<sup>6</sup> o produto principal apresentado ao cliente e nas redes sociais. O indicador da qualidade do trabalho de um profissional são as soluções inovadoras apresentadas por ele, não necessariamente as mais caras, mas as mais inteligentes.

O designer de interiores precisa ter consciência de que existe uma responsabilidade social envolvida em todo processo de projeto e execução<sup>7</sup> de uma obra. Temos que conhecer os materiais que estamos sugerindo como alternativas para os projetos que oferecemos ao nosso cliente. É nosso papel também pensar no lixo, no uso e descarte de produtos. – Eu sempre fico nervosa com entulho de obra. Já perceberam quanta coisa é desperdiçada, para onde vai o entulho? Já vi cliente optar pela troca de um piso assoalho por um porcelanato que imita madeira, inacreditável! Minha gente, estamos vivendo o Antropoceno!

**É fundamental não se deixar engolir pela lógica de uso e descarte do sistema**

4 Assim diz o Ciclano ao designer de interiores em uma mensagem de áudio no WhatsApp.

5 Caro neste texto se refere ao quanto nos custa sermos bons profissionais e não necessariamente ao orçamento dos projetos.

6 Render é uma imagem manipulada, com luz perfeita, gerada por um computador com a melhor placa de vídeo do mercado. Render não necessariamente é de um lugar que existe, de um projeto real. Qualquer modelagem 3D pode ser renderizada.

7 Quando a execução também é parte do contrato firmado entre o profissional e o cliente.

capitalista. Já temos de lidar com a obsolescência programada das ferramentas que utilizamos para fazer projetos e que nos obrigam a trocar de máquinas cada vez mais com menos tempo de uso. — Com o dólar ao preço do outro rim, socorro! Morro de medo das pop-ups do AutoCAD e SketchUp anunciando “fatal error!” ou “bug splat” (Figura 03) são o prelúdio do fim da vida dos nosso computadores.



Imagem 3: Imagens das pop-ups referentes ao mal funcionamentos dos softwares Autocad e Sketchup. Fonte: WEB, acesso em 10 de março 2022.

A Cor do Ano, por exemplo, serve para impulsionar a indústria de tintas e turbinar o consumo. Nem sempre a Cor do Ano pode agradar a todos, nem sempre os lançamentos apresentados nas feiras das indústrias moveleiras, de construção civil e tecnologia podem obrigatoriamente trazer a solução mais adequada para um projeto. - Eu, por exemplo, só me sinto bem usando roupas pretas ou brancas, já pensei se um profissional que trabalha com moda me impõe usar neon só porque é a cor do momento, ou porque é o último grito da moda de Milão?

Nós designers, construímos nosso repertório a partir da maneira como enxergamos o mundo, da forma como nos relacionamos com o entorno, com as histórias que ouvimos e os lugares que visitamos. Estar atenta não consiste necessariamente em frequentar todas as feiras e eventos da área. Já repararam no saber popular existente nas feiras livres? Perceberam a possibilidade do uso de materiais simples como alternativas inteligentes para serem aplicadas aos projetos de arquitetura e design? Em visitas às obras sempre aprendo com os bons pedreiros. — nos idos de 2012 tive a sorte de aprender com um grande mestre de obra, que trabalhou com construção civil por mais de 50 anos, obrigada sr. Jorge! Nenhum profissional por trás de um computador pode saber mais sobre o tempo de secagem do cimento que quem está ali, dia a dia, trabalhando com esse material.

Longe da Feira de Milão<sup>8</sup>, em meados do século passado, a arquiteta e designer Lina Bo Bardi já se incomodava com o abismo entre os profissionais por trás das pranchetas e os operários da obra. Para ela o design deveria surgir a partir do encontro entre o conhecimento acadêmico e o saber popular. Por isso, ela dizia que o seu escritório era na obra. E assim fez o MASP – são 80 metros de vão livre no centro da Avenida Paulista, um marco da arquitetura moderna brasileira projetado por uma mulher.

Os grandes arquitetos - e as poucas reconhecidas arquitetas, do século passado, e que tenho como referência, não dispunham de recurso digital para fazer seus projetos, não tinham o Render, por exemplo. Plantas técnicas eram feitas à mão – e nem faz tanto tempo assim, cheguei a fazer projeto à mão ainda na faculdade. Dona Lina, Sr. Oscar, Sr. Lúcio, tinham à mão uma caneta, lápis e papel, e em mente a seriedade para desenvolver projetos excepcionais mesmo sem as ferramentas digitais. Planta técnica se faz para ser lida, planta técnica não precisa necessariamente ser digital. Projeto bem-feito precisa ser possível de ser executado, não necessariamente renderizado. - Claro que não estamos no século passado, claro que a tecnologia veio para melhorar as nossas vidas, isso quando sabemos lidar com o meio digital. Os softwares de projeto nos poupam tempo. Como uma designer da geração Z não me imagino produzir 20, 30 plantas técnicas à mão nos dias de hoje.

O que vale no ecossistema projeto executivo são as soluções inovadoras, criativas e responsáveis que somente quem leva a sua profissão a sério pode oferecer. E não é exclusivo dos designers e arquitetos, mas também do gesseiro, do pedreiro, do eletricitista, do pintor, do encanador, do vidraceiro, do marceneiro, do ajudante de obra, do empreiteiro e de todo sistema de produção envolvido na construção civil.

No capitalismo, o design de interiores pode ser um campo das elites, mas essa condição está longe de ser a grande faceta do design. Sei que boa parte da população acredita que contratar um profissional para fazer projetos é coisa de rico, porque durante muito tempo os profissionais da área mantiveram esse discurso, e criaram uma imagem distorcida do que é realmente a essência do design e da arquitetura. Atualmente vejo bons colegas tanto do design como da arquitetura desistirem de seguir a diante com a profissão, pois passam anos na faculdade aprendendo arquitetura em sua essência e se deparam com um mercado que faz do arquiteto/designer um sujeito a léguas de distância da democracia. Se deparam com outros colegas completamente engolidos pelo sistema

---

8 A feira de Milão é legal, é incrível, é onde os grandes designers lançam os seus melhores designs, é onde o design brasileiro, por exemplo, pode lançar-se ao mundo. Mas o repertório de um bom designer de interiores não se faz apenas de lançamentos fora do país, não se faz de importação. Já repararam na paleta de cor da vegetação presente no trajeto que você costuma fazer todos os dias? Nas cores de do filme Bacurau, nas barracas de artesanato à beira da estrada?

do consumo, seduzidos pelas reservas técnicas (RT)<sup>9</sup> e oferecendo projetos de forma gratuita – acreditem! ou a preço de banana. E, dessa maneira, quem precisa sobreviver do design e da arquitetura é obrigado a se submeter ao assédio do mercado ou então não sobrevive com design e arquitetura.

Logo começam a surgir os blogueiros de decoração, aqueles que dão dicas e citam todas as fábricas de pisos, revestimentos e mobiliário em suas publicações, e assim, acabam vendendo produtos para seus clientes – esse pessoal também consegue vender para os que nem são seus clientes. Surgem os arquitetos coach, que ensinam como ganhar milhões de reais com arquitetura mas não têm um projeto executado – se você olhar o portfólio só verá render. Ahh também tem aquele pessoal que faz blog da própria casa, #decoração se tornou o trending do Twitter. Não menos dramático, há ainda aqueles arquitetos e designers que são da classe média, mas se esforçam a todo custo para se infiltrarem nas elites e encontrarem a “galinha dos ovos de ouro”. O cliente que vai pagar quase nada em um projeto, mas vai render rios de comissões nas lojas e, conseqüentemente, esses arquitetos/designers vão pontuar nos grupos de decoração, vão ganhar jantares em restaurantes caros, viagens internacionais e beber muito champanhe – Voilá! Conforto é bom e quem não gosta? Tudo bem, quero deixar claro que percebo nestes profissionais, pessoas que encontraram maneiras de sobreviverem em meio a selva de pedras do consumo capitalista. Mas acredito que não é desta forma que a banda pode tocar. Se o design e a arquitetura de interiores seguirem por estes caminhos, com todas as letras, posso afirmar: o design de interiores é uma profissão fadada ao fracasso.

E para você aluna, aluno, alune, que entrou no barco do design de interiores eu gostaria de falar que a nossa profissão não pode se resumir a atuação dos “designers coach” e dos “arquitetos blogueiros”, nem tão pouco restringir-se a um campo de atuação exclusivo às grandes casas e mansões. Ao champanhe oferecido nas lojas de decoração, ao cappuccino e o cafezinho das Alamedas.

Digo e repito: a nossa hora de trabalho custa caro e é preciso aprender a precificar o nosso tempo. – o tempo é valioso, minha gente! Niemeyer já dizia que a vida é um sopro (mesmo tendo vivido quase 105 anos).

Além de atuarmos em projetos residenciais, como projetos para casas e apartamentos – estes últimos cada vez menores e mais complexos de planejar os espaços, podemos projetar restaurantes, bares, casas de show, feiras, espaços públicos, escolas, creches, bibliotecas, teatros. Podemos trabalhar com direção de arte, criar cenários para o audiovisual. – essa parte é muito legal. Podemos trabalhar com espetáculos teatrais e exposições de arte – A Lina Bo Bardi, por exemplo, assinou ce-

---

9 Um Sistema de comissão que dá em torno de 5 a 10% da compra do cliente ao arquiteto/designer. O conselho de arquitetura e urbanismo, o CAU, condena essa prática. Mas enquanto ela existir será difícil democratizar a arquitetura e o design de interiores.

nários para o teatro e muitas exposições de arte. Tudo que consiste em pensar o uso do espaço da melhor maneira possível.

Já imaginou um projeto para otimizar o refeitório de uma penitenciária? De uma clínica de reabilitação? Não é preciso render, não é preciso BIM. – bom, o BIM é uma ferramenta maravilhosa que veio para melhorar a qualidade dos projetos digitais, mas é necessário ter um computador com ótimo processador e fazer o curso do software, mas já conversamos sobre isso.

É preciso ter conhecimento do que se está fazendo e sempre lembrar que todo projeto de design pode melhorar a rotina/vida de alguém ou pode arruiná-la se mal feito, mal pensado. Projetos que são impossíveis de ser executados por falta de viabilidade financeira, por falta de viabilidade técnica ou pelas duas coisas juntas. – Infelizmente já ouvi relatos de clientes frustrados com a impossibilidade da realização de um sonho, que havia sido prometido por um designer de interiores. Parece óbvio, mas sonhos não são vendidos, aliás, só aqueles deliciosos das padarias mesmo, mas até onde eu sei, sonhos são feitos por padeiros e não por designers de interiores. Nós podemos projetar os espaços onde os sonhos serão realizados, há quem sonhe com um lar, por exemplo, mas longe de mim dizer que estou aqui para projetar o lar do meu cliente.

E se você, estudante, está pensando em seguir no barco do design de interiores porque acompanha uma série de “produtores de conteúdo” da área, acompanha um bocado de gente que faz de suas redes sociais um centro de desinformação sobre arquitetura e design. - costumo dizer que quem lida dessa forma com a profissão que escolheu está fazendo um desserviço social. E se espelha neste modelo de arquiteto/designer, a sua escolha ajudará a afundar o barco do design de interiores e não vai demorar para isso acontecer.

Mas se você leu esse texto até aqui é importante ter em mente que, ao longo da nossa vida temos de escolher por onde ir, como ir e com quem ir. Escolher seguir em frente no barco do design de interiores em busca do caminho de uma profissão promissora é possível, desde que, juntos, possamos recalcular a rota, porque algo deu errado no caminho. De fato, ainda não consigo enxergar exatamente quando deu errado, quando o barco parou e permaneceu em um mesmo lugar, dando voltas em meio ao oceano. Sei que pular do barco é uma alternativa, mas também podemos todos pegar os remos e seguir por um novo trajeto, com seriedade, ética profissional, compromisso socioambiental e força de vontade. Seguiremos em frente por um caminho no qual o barco não afundará e o design de interiores, enfim, poderá se tornar um campo promissor e nós designers, excelentes profissionais. – E é sobre isso!



Lecture Hall

FIU

FLORIDA INTERNATIONAL UNIVERSITY

# 11. Projetos para Educação

Nadia Mattos

[@nadiamattosinteriores](#)

## PROJETOS DE INTERIORES PARA AMBIENTES ACADÊMICOS.

Quando falamos em projetos educacionais podemos ver uma vasta área de estudo, porém, quando falamos em projetos de interiores no meio acadêmico é diferente, pois aqui entra o estudo focado no usuário, ou seja, nos acadêmicos. Muitos projetos iniciam sua etapa com foco no arquitetônico, nos pontos elencados a direção, aos docentes, mas e os usuários que passam por ali por um ano ou mais? Qual será sua necessidade? Como realizar ambientes acadêmicos focados no usuário? As respostas para este questionamento vêm sendo discutida por alguns autores, já que na atualidade o foco tem crescido em torno das pessoas e não do projeto em si, algo que sempre foi proposto por educadores e autores, porém com o passar do tempo, profissionais foram levando para lado das tendências, como foco no atual, no que todos estão fazendo, como isso, o foco nos usuários foi ficando esquecido, retornando hoje no

pós-pandemia.

Segundo Moser (2005) devemos levar em consideração questões como psicologia ambiental e ergonomia são fundamentais para que, ao seguir a metodologia proposta, necessidade e questões do usuário não sejam perdidas ao longo do processo. Oliveira (2016) afirma que o termo “necessidades do usuário” se tornou uma expressão chave em projetos dessa natureza, atender essas necessidades é o objetivo central do projeto, seja qual for o campo. O design centrado no usuário é uma estrutura de processos em que objetivos, usabilidade, características dos usuários, ambiente, serviço ou processo, devem receber ampla atenção nos estágios do processo do design (MERINO, 2018).

Do ponto de vista do design, o usuário não deve ser apenas um mero entrevistado, mas deve parti-



cipar de todo processo de desenvolvimento, sendo consultado constantemente em uma construção colaborativa (FLORES et al, 2019). Para que possamos focar no usuário dos ambientes acadêmicos, devemos primeiro estabelecer qual a função do ambiente, projeto educacional de ensino infantil, ensino médio ou universidades, pois ambos têm diferentes usuários e necessidades diferentes, a cada fase de vida dentro do ambiente acadêmico os usuários desfrutam e percebem suas necessidades em diferentes formatos. Educação infantil por exemplo deve seguir com foco nas crianças, no seu primeiro contato com o ambiente, onde descobertas, aprendizados, capacidades humanas – sensorial, cognitiva e motora devem ser estimulados, área de convivência para gerar interação e brincadeiras, já no ensino médio e universitário o foco está no ambiente de aprendizado, ergonômico, dinâmico, tecnológico e de maior permanência.

Segundo Libos e Moreira (2018) passadas as décadas e os avanços tecnológicos e científicos, nota-se que os ambientes educacionais implantados podem não estar mais em consonância com o atual estágio da sociedade, e que requer a necessidade de avaliar sistematicamente novos espaços que possam se comunicar com o estudante, permitindo um melhor aproveitamento do ensino e potencializando as relações entre pessoas e lugares. Ainda segundo os autores, há muitos anos um processo tradicional vem sendo implantado e tem desenhado a arquitetura escolar, resultando em edifícios educacionais padronizados, o envolvimento social e cultural com experiências do cotidiano possivelmente influência no processo de uso e ocupação do espaço.

Segundo Kowaltowski (2012) um projeto escolar em diferentes etárias tem como base o dinamismo da própria educação e seus métodos pedagógicos que demandam constante atualização e que abriguem adequadamente as atividades propostas no ensino. Ainda segundo o autor, a complexidade também se apresenta pelos usuários diversos que o ambiente abriga: alunos de idades variadas em etapas de desenvolvimento diferentes, professores, funcionários, pais e membros da comunidade que ali frequentam. O conforto do ambiente, a sustentabilidade, funcionalidade, humanização e cultura local, dentre outros diversos pontos, são justificáveis nas soluções oferecidas para os ambientes de ensino.

As edificações escolares para cada idade dos estudantes devem estabelecer relações, promover a integração e o processo de proliferação do conhecimento, esses edifícios influenciam no comportamento dos estudantes e da comunidade LIBOS E MOREIRA (2018). Segundo os autores supracitados a legislação sobre edificações escolar não contempla todas as variáveis que podem impactar uma edificação, tais como climáticas, culturais, formais, funcionais, ergonômicas entre diversos outro condicionantes que possam estabelecer relações com

ambientes acessíveis e adaptados, a legislação contempla somente padrões mínimos relacionados a configurações espaciais, ficando a critério do projetista a decisão final. Partindo desse pressuposto exposto pelos autores, vamos observar projetos de ensino realizados focando na inovação dos interiores e nas necessidades dos acadêmicos, sendo eles infantil, médio e universitário.

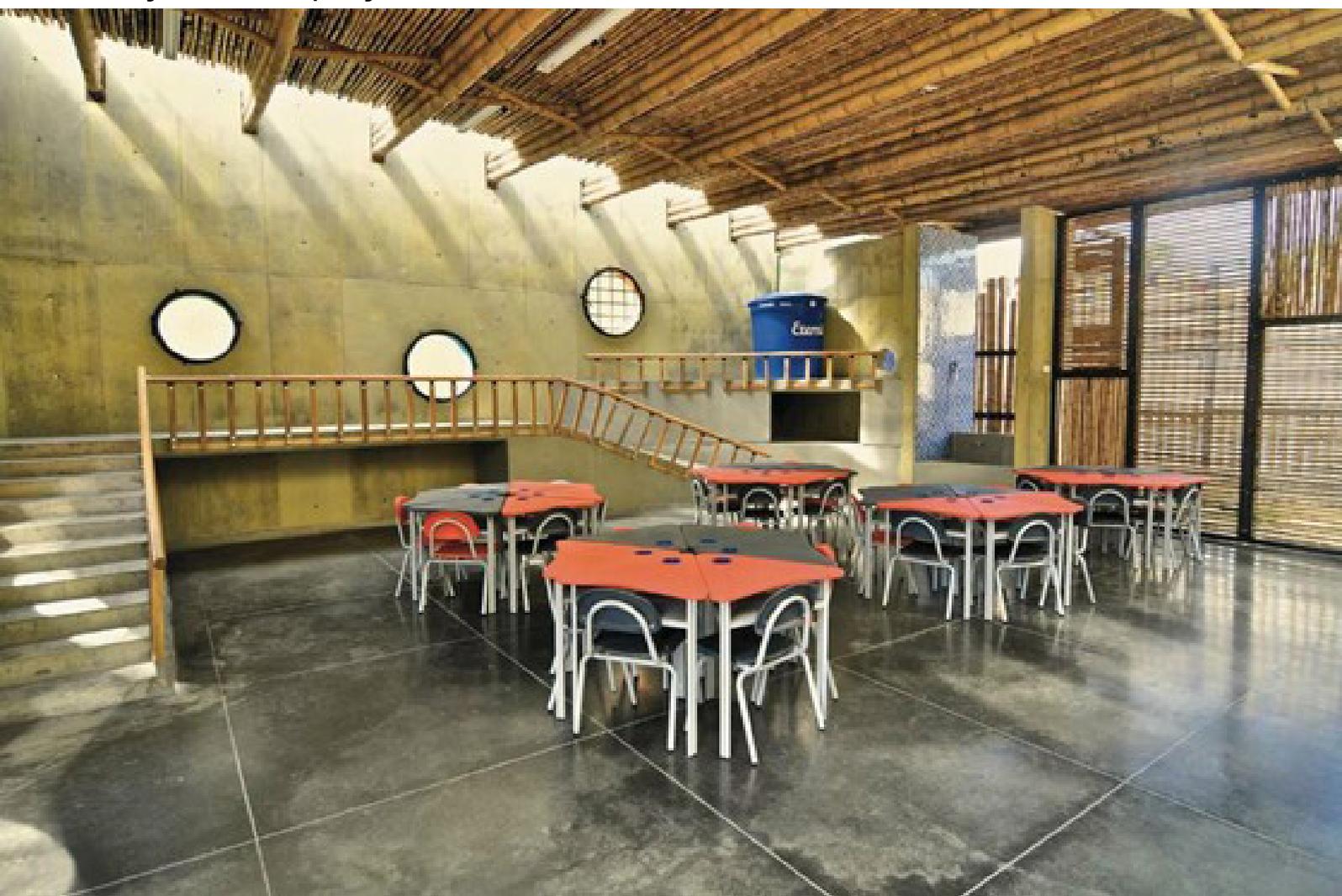
No ensino infantil, as interações e descobertas no mundo do aprendizado devem ser levadas em consideração, aqui as crianças tem seu primeiro contato com mundo acadêmico e nós como profissionais precisamos estar atentos às necessidades de cada faixa etária e oferecer ambientes confortáveis, inovadores, dinâmicos e interativos, facilitando assim seu aprendizado e conteúdos oferecidos pela instituição. Um exemplo é a escola Mama Smile localizada no Japão, composta por mini casinhas com funções diferentes, é uma pequena cidade para as crianças, um espaço simples, mas muito aconchegante, interativo e sensorial. Os móveis especiais são exclusivos para interação, aprendizagem e brincadeiras.



**Imagem 1:** Escola Mama Smile, Japão. Fonte: Ateliê Urbano.

Outro exemplo de escola infantil El Gradual localizada em Vila Rica Colômbia, a escola atende 300 crianças de zero a cinco anos e fazem parte do projeto nacional de educação integral chamado “De zero a sempre”. A estrutura da

escola foi construída a partir de oficinas com participação das crianças, jovens, aprendizes e líderes comunitários, com isso foram decididos espaços, materiais, dimensões e a relação da unidade com o entorno. As salas de aula foram construídas com amplos espaços abertos e obstáculos para tornar o processo de aprendizado uma descoberta, todo prédio é construído seguindo a sustentabilidade, reutilizando água para manutenção da horta e jardinagem através de coletores de água da chuva nas salas de aula, eficiência energética e materiais locais, todos os ambientes recebem iluminação natural e são ventilados naturalmente, as paredes absorvem o calor devido às suas várias camadas, mesma técnica utilizada no telhado de bambu, ajudando assim a amenizar o calor. A edificação conta com 10 salas de aulas, refeitórios, espaços de interação e recreação, horta, praça e teatro.



**Imagem 2:** Escola infantil El Gradual, Colômbia. Fonte: [Porvir](#).

Outro exemplo de nível infantil e médio, é o colégio Fazenda Cauanã localizado na zona rural de Formoso do Araguaia em Tocantins, o colégio passou por uma reforma predial criando espaços moderno e considerando os recursos locais, o que o fez ser eleita pelo Royal Institut of British Architects - RIBA melhor edifício educacional do mundo. A reforma foi realizada pelo designer Marcelo Rosenbaum, a proposta foi reestruturação do edifício transformando em um

lar de verdade, principalmente na área onde abriga as crianças, pois o colégio oferece moradia e estudos em tempo integral. A versão anterior os alunos reclamavam que compartilhavam os dormitórios, com isso não oferecia cara de casa. Depois de ouvir individualmente os alunos mapeando suas necessidades e anseios, decidiram modificar toda estrutura da edificação utilizando tijolos de solo-cimento e painéis de palha trançada com amplos espaços e destaque para o conforto, o edifício abriga 780 alunos de sete a quatorze anos no ensino fundamental e médio.



**Imagem 3:** Colégio Fazenda Cauanã, Tocantins. Fonte: Leonardo Finotti/Casacor.

Para o Projeto o design Marcelo Rosenbaum buscou por informações e pesquisaram a fundo a região, visitando a população ribeirinha, cabocla e indígena do entorno. A busca por referências foi extremamente útil, pois foi utilizado material local, adotando soluções sustentáveis como iluminação natural, madeiras laminadas e chão de cimento queimado, com isso o colégio conseguiu dar mais autonomia e senso coletivo aos alunos como as salas de TV, de leitura e redes que convidam à interação. Cada grupo de edifícios é organizado em torno de três pátios jardinados e sombreados, com dormitórios no piso térreo e espaços comuns no andar de cima, as estruturas são de blocos de terra, telhados estilo dossel emoldurados por madeira laminada cruzada, que proporciona alívio do

clima tropical (DRUMOND, 2020).

Um exemplo de universidades com edificações inovadoras seguindo novas estruturas de ensino é a Morgan States University (MSU) localizada em Baltimore – USA é uma das principais instituições historicamente negras de ensino superior. O projeto foi pensado em melhorar a experiência do aluno, já na entrada foi estabelecido um ponto acolhedor para os alunos reunindo os serviços estudantis e administração que anteriormente eram dispersos. O novo edifício tem forma expressiva com amplas paredes curvas para abraçar seus arredores e convidar os alunos para um campus mais dinâmico, com revestimentos em pedras fazendo a ligação com a história e tradição da universidade. Um grande pátio ajardinado convida os alunos para entrar nas demais edificações.



**Imagem 4:** Morgan States University, USA. Fonte: [Architizer](#).

No interior, o edifício possui áreas de recepção e balcões de serviço organizados ao longo de uma série de lounges de vários andares com assentos, estudos e espaços de colaboração. Uma escada monumental com patamares suavemente curvados e um intradorso de madeira contínua forma o tecido conjuntivo entre os três níveis de lobbies e lounges públicos, ancorados por um balcão de atendimento ao aluno. Um terraço paisagístico no terceiro andar oferece vistas panorâmicas do pátio acadêmico, centrado no histórico Holmes Hall. O

edifício icônico incorpora o orgulho da universidade em sua história e o otimismo para o futuro.



**Imagem 4:** Morgan States University, USA. Fonte: [Architizer](#).

Podemos perceber ao longo do texto e com exemplos citados, que a centralidade dos projetos está nas necessidades dos acadêmicos, sendo assim a IES estão buscando oferecer ambientes mais colaborativos, dinâmicos e confortáveis, pois a ideia de educação tradicional está se transformando em uma educação inovadora, o que nos cabe como designer e buscar entender as necessidades da IES, dos alunos, professores e administrativo. As mudanças nos níveis educacionais estão em transformação e isso deve ser levado em consideração antes de iniciar um projeto acadêmico, oferecer espaços amplos de interação, contato com a natureza, ambientes pensados no conforto térmico, acústico, lumínico, ergonômico, sustentável entre outros pontos, para que possamos como profissionais oferecer ambientes acadêmicos que proporcione melhor aprendizado aos alunos e para os usuários que ali frequentam. Um mundo em constante mudança, é preciso se reinventar, e a universidade é um espaço rico e fértil para que a criatividade e a inovação tenham espaço permanente para a produção e disseminação de novos conhecimentos (OLIVEIRA, 2016).

## REFERÊNCIAS

CASACOR Arquitetura, notícias e sustentabilidade. <Disponível em: <https://casacor.abril.com.br/arquitetura/escola-da-fazenda-canuana-e-nomeada-como-melhor-projeto-do-mundo-pelo-ribeira/>> Acesso em: 16 mar. 2022.

DRUMOND, Fernanda. **Escola Fazenda Canuanã**. Revista digital CasaCor. Arquitetura, Notícias e Sustentabilidade. 2020. Disponível em: <<https://casacor.abril.com.br/arquitetura/escola-da-fazenda-canuana-e-nomeada-como-melhor-projeto-do-mundo-pelo-ribeira/#:~:text=O%20projeto%20da%20Escola%20da,floresta%20amaz%C3%B4nica%20e%20o%20Pantanal>> Acesso em: 16 mar. 2022.

KOWALTOWSKI, D.C.C.K.; MOREIRA, D.C.; DELIBERADOR, M.S. **O programa arquitetônico no processo de projeto: discutindo a arquitetura escolar, respeitando o olhar do usuário**. In: Salgado, M.S. Rheingantz, P.A.; Azevedo, G.A.N; Silvano, M.M. (organizadores) – “Projetos complexos e seus impactos na cidade e na paisagem”. Rio de Janeiro: UFRJ/FAU/PROARQ; ANTAC, 2012. Disponível em: <http://www.dkowaltowski.net/wp-content/uploads/2014/07/O-programa-arquitetonico-SB-QP-2012.pdf>. Acesso em: 14 Jul 2018.

LIBOS, Paula Roberta R.; MOREIRA, Benedito Dielcio. **Arquitetura escolar e suas relações com o estudante do século XXI**. III Jornada Internacional GEMINIS/UFSCar. 2018.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. **G ODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos: Uma metodologia de Design Centrado no Usuário**. Florianópolis: Ngd/Ufsc, 2016. Disponível em: [www.ngd.ufsc.br](http://www.ngd.ufsc.br). Acesso em: 01 abr. 2018.

MOSER, Gabriel. **Psicologia Ambiental e estudos pessoas-ambiente: que tipo de colaboração multidisciplinar**. Psicologia Usp, [s.l.], v. 16, n. 1-2, p.131-140, 2005.

FLORES, Laura Z.; MERINO, Giselle S. A. Dias. **O usuário no processo de projeto de designs de interiores**. VI SBQP. Uberlândia 2019.



# 12. Materiais, Acabamentos e Equipamentos

**Rosângela Bimonti**

[@rosangela bimonti](https://www.instagram.com/rosangela_bimonti)

“Quando a vida está acontecendo, o design tem significado, e cada design que encontramos fortalece nosso reconhecimento do valor de estar vivo, de ser capaz de experimentar alegria e paz.”  
(Bell Hooks)

Os desenhos não são apenas desenhos, eles são representações através dos traços, emoções, sentimentos, estudo e técnica, neles há observação e esforço de traduzir e compreender o consciente e o subconsciente. O designer de interiores, interpreta através deles e desenvolve a organização e harmonização do espaço considerando os gostos e o indispensável no espaço para o planejamento e finalização. produzindo admiração.

Desde a pré-história a comunicação do ser humano sempre se expressou através do desenho e continua tendo devida importância, assim os profissionais de design que representam através do seu grafismo o que o projeto precisa. No desenho está capturado pensamentos, histórias, fantasias, desafios, e um novo bem-estar.

Os clientes precisam e devem dar total importância ao desenho, ali é colocado todo entendimento nas várias etapas devem ser interpretados de maneira satisfatória e o profissional deve ser reconhecido por esse mérito.

Ensinar apreciar o desenho e a estética pode fazer parte da relação entre cliente e o profissional, a maior dádiva do de-



sign é sua capacidade de proporcionar alegria através das formas, alguns indivíduos nascem dotados de uma aguda sensibilidade estética, a maioria de nós deve aprender a “ver” a beleza cotidiana e qualquer reprodução bem aplicada onde aumenta a sensibilidade estética.

Fazer Design é pensar em soluções simples ou elaboradas para as questões apresentadas, sendo útil, agradável e coerente com meio onde é utilizado e aplicado, através de um projeto realizamos o que leva em conta vários aspectos que vão desde a demanda até inúmeras questões e deve ser um exercício contínuo de empatia.

Sentir o Design é sentir a vida, é dar importância às sensações, é se entregar ao toque, ao olhar, é a capacidade de experimentar a paz e a alegria, o desenho de um projeto tem sua especial importância em todos os sentidos através de interpretações que permeiam a natureza, a plasticidade, criação e invenção tornando o processo de transformação e mudanças como a metamorfose, que somente o profissional habilitado e sensível consegue tais transformações.

Além disso as especificações dos revestimentos e acabamentos seguem normas e nos responsabilizam para atender demandas e necessidades gerais ou específicas dos usuários que geralmente não possuem o conhecimento técnico necessário, atrás da funcionalidade há todo um estudo envolvido para determinar quais são os produtos mais indicados, após isso, ainda há o desenho da paginação com adequação espacial, orçamentária etc.

Repetindo, os desenhos não são apenas desenhos..., e se fossem, por si só tem total valor.

No último dia 11, a Expo Revestir de forma híbrida, destinada a revendedores, arquitetos, designers de interiores e todos que fazem parte da cadeia produtiva da construção, completou a edição histórica de 20 anos com um público de 52.704 profissionais, mais de 200 expositores, 593 visitantes internacionais vindos de 39 países e cerca de 40 mil m<sup>2</sup> de feira física onde foram apresentados lançamentos e inspirações no setor de revestimentos, acabamentos, louças e metais, estivemos por lá e, abaixo, separamos alguns que encontramos na feira.

Pedras e rochas marcam presença das pedras naturais em quase todos os expositores, especialmente as rochas. Elas vieram com tudo e se apresentaram de diversas formas: desde mármore, granito, porcelanato e chapas de MDF imitando a padronagem, até mesmo em metais para banheiros.

A Roca Cerâmica produz lâminas e lastras SuperFormatos no Brasil, com mais de 30 opções de estampas.

Esses novos revestimentos unem design com tecnologia e sustentabilidade em um mesmo produto. Resultado da combinação perfeita entre luxo, inteligên-

cia e meio ambiente.



**Imagem 1:** Estande Roca - Expo Revestir 2022.

Verdes, nudes e terrosos se evidencia na necessidade da ligação emocional que os seres humanos têm com outros organismos vivos e com a natureza trazendo assim a reconexão que está em alta já faz algum tempo, por essa razão há a busca por mais materiais naturais dentro dos ambientes em geral, desde 1960 a biofilia tornou-se habitual em diferentes indústrias na Revestir 2022, como cores e estampas de plantas, madeiras, e rochas, percebemos a biofilia muito mais elaborada. Na tendência de espaços hospitalares e ambientações em geral que priorizam a sensação de bem-estar.

O conforto dos vinílicos nos traz bem-estar visual harmônico quanto no contato do pé descalço, o piso vinílico proporciona resultados que ressaltam o que cada peça do ambiente tem de melhor, a Almma Design traz produtos que mesclam humor e o estilo, além de manter a harmonia dos espaços e a tranquilidade.



**Imagem 2:** Pisos vinílicos, linha Zement. Fonte: [Alma](#).



**Imagem 3:** Piso vinílico, linha Zement. Fonte: [Alma](#).

A Casa Guararapes participa da Expo Revestir com estande que provoca visitantes a explorarem novas perspectivas para a área de projetos de interiores ao trazer para o MDF imagens de satélite da Floresta Amazônica e de São Paulo.



**Imagem 4:** Imagens de satélite de São Paulo impressas no MDF. Fonte: [Guararapes](#).



**Imagem 5:** Imagens de satélite de São Paulo impressas no MDF. Fonte: [Guararapes](#).



**Imagem 6:** Imagens de satélite da Floresta Amazônica impressas no MDF. Fonte: [Guararapes](#).



**Imagem 7:** Imagens de satélite da Floresta Amazônica impressas no MDF. Fonte: [Guararapes](#).

Encontramos também acabamentos elegantes, esbeltos e no estande da Roca o compromisso com o design e a tecnologia, exaltando a força da arte e do design nacional por meio de suas coleções assinadas por grandes nomes da arquitetura brasileira como Ruy Ohtake, Fernanda Marques e João Armentano.



**Imagem 8:** Ruy Ohtake by Roca.



**Imagem 9:** Linha assinada por Ruy Ohtake para Roca. Fonte: [Roca](#).



**Imagem 10:** Cuba premiada Infinity de Fernanda Marques - Estande Roca Expo Revestir 2022. Fonte: [Roca](#).



**Imagem 11:** Fineceramic Estande Roca Expo Revestir 2022.

A tecnologia e a assepsia tornou-se imprescindível com a pandemia, um único produto com seis diferentes tipos de água para cozinha, a linha DocolPronto é inédita no mercado brasileiro com o monocomando para cozinha, em uma única bica, seis versões diferentes de água ao toque de um único botão. Água quente, água fria, água misturada, água purificada com gás, água purificada superquente (98°C) e água purificada super fria (03°C).

Com um único furo na bancada, esse produto é minimalista e seguro, com uma instalação facilitada e econômica. O purificador de água fica embaixo da bancada. O purificador Vitalis, associado ao produto da linha DocolPronto, elimina 99% das bactérias, garante a redução do cloro em 75% e possui maior eficiência na retenção de partículas de acordo com as normas brasileiras.

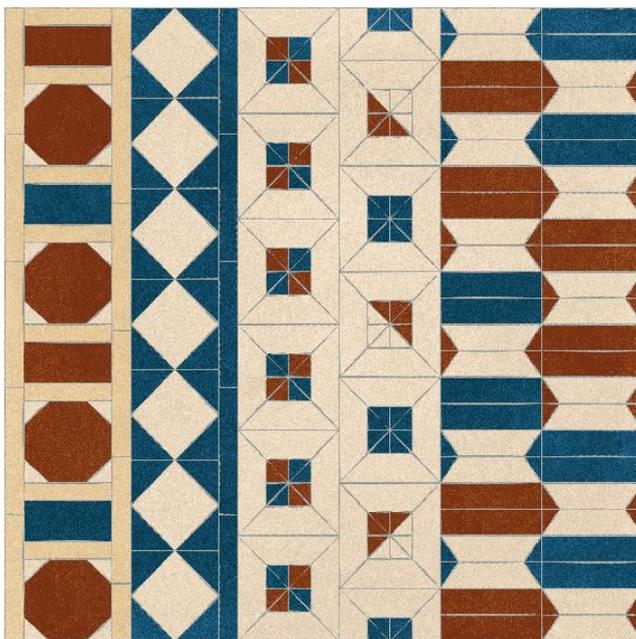
O monocomando para cozinhas dessa linha entrega um produto para tornar o seu dia a dia mais prático, fácil e ágil para preparar alimentos e bebidas com muito mais rapidez ao toque de um botão, que te entrega uma água quente, fria e misturada, além de uma superquente, super fria normal ou super fria com gás. É a liberdade de escolha para a sua cozinha ser ainda mais funcional.



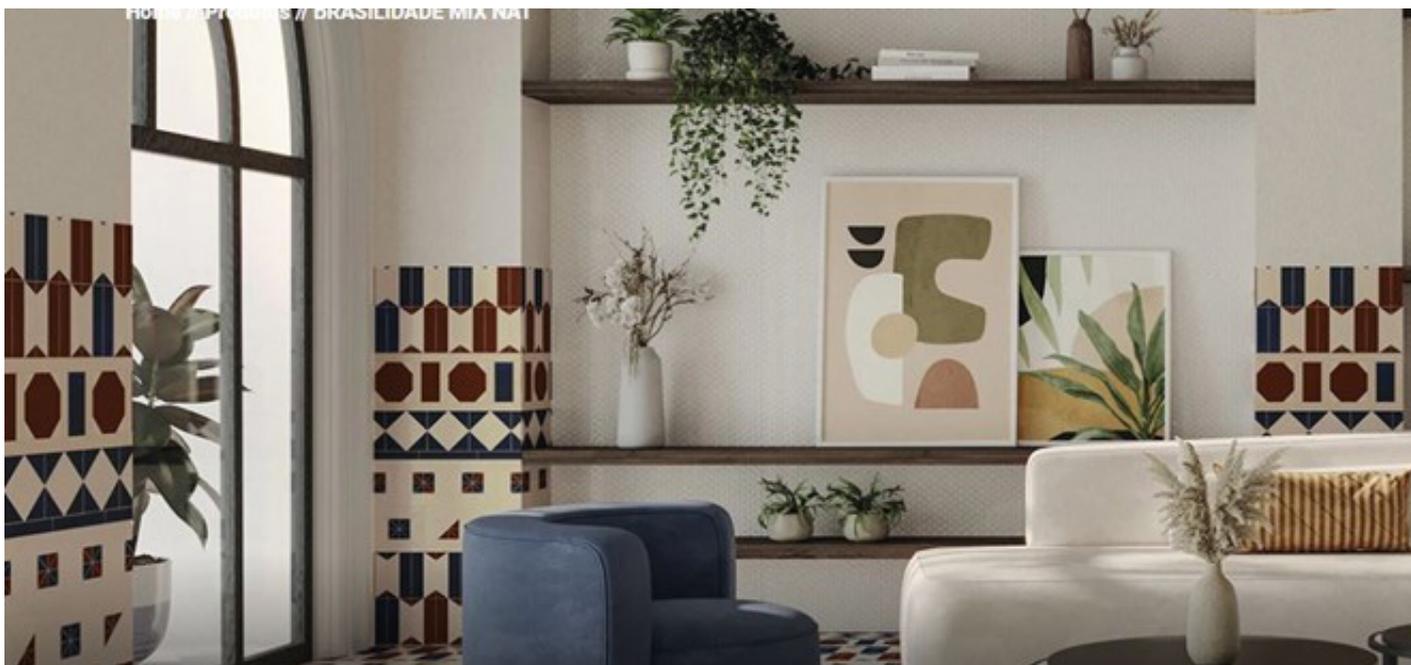
**Imagem 12:** Linha DocolPronto, monocomando para cozinhas. Fonte: [Docol](#).

O retrô voltou na Revestir, exibiu e evidenciou a valorização das recordações carinhosas com produtos concebidos a partir de uma visão inquieta e contemporânea com ideias nascidas para atender o desejo de surpreender, oferecendo soluções originais ao que já existe, onde a criatividade e ousadia sugerem possibilidades infinitas nos espaços e nos remetem boas sensações com resgate das memórias de infância, foi possível notar o retorno do retrô e vintage, trazendo de volta referências da casa dos avós, o retrô, como dito, remetendo a ideia

daquilo que pertenceu ao passado (1920 e 1960), ressurgindo na contemporaneidade e o vintage relacionando aquilo que é genuinamente clássico, antigo e, normalmente, de extremo valor.



**Imagem 13:** Brasildade Mix Nat 1000.0mm X 1000.0mm X 10.0 Mm. Fonte: Ceusa.

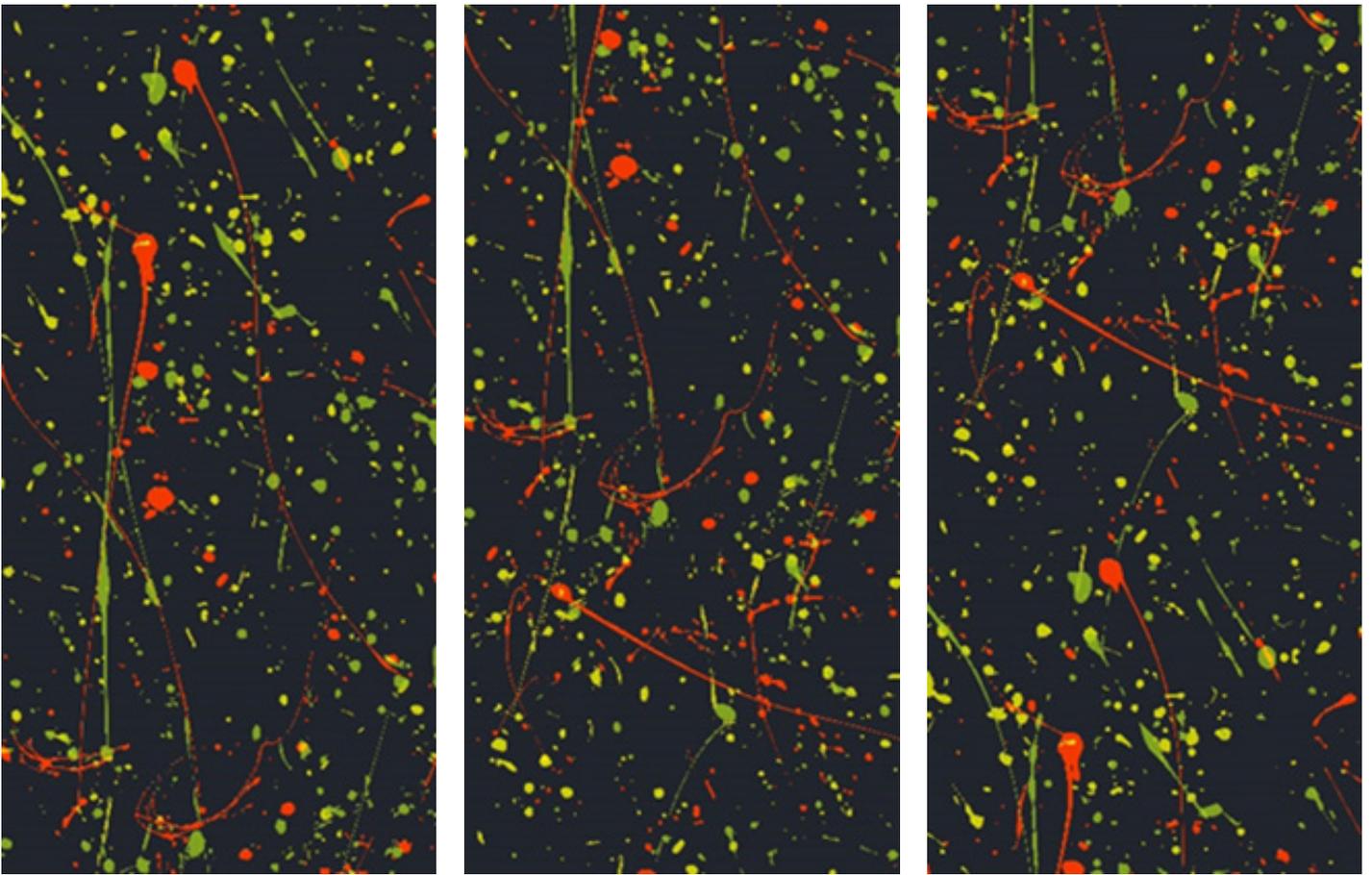


**Imagem 14:** Ambiente Brasildade Mix Nat Ceusa.

A Itagres apresentou um lindo lançamento na Expo Revestir 2022 com a coleção Reflexos convida a pensar quais sensações são transmitidas pelos ambientes que convivemos, o porcelanato no formato 50cm×100.7cm

Os nossos sentidos são estimulados pelos materiais que compõem o espaço que nos envolve, sendo capazes de afetar nosso bem-estar por meio de formas, cores, padrões e texturas, houve uma redefinição da relação que as pessoas têm com seus lares prezando por ambientes que atendam às necessidades, as funcionalidades e o conforto desejado, sem deixar de lado a criatividade e espontaneidade que os revestimentos podem proporcionar aos espaços que

frequentamos.



**Imagem 15:** Porcelanato Itagres.



**Imagem 16:** Ambiente Itagres.

Para revestimentos externos de paredes, muros, painéis, fachadas, piscina, etc., com tecnologia espanhola no formato interlocking, encontramos o HD ret.

33x62 Soft Jardim Blue da Pamesa que desenvolve e fabrica produtos cerâmicos inovadores e de qualidade com foco no bem-estar e sustentabilidade.



**Imagem 17:** Linha Soft Jardim Blue da Pamesa. Fonte: [Pamesa](#).



**Imagem 18:** Ambiente Pamesa, linha Soft Jardim Blue. Fonte: [Pamesa](#).

# AVISO

CREA / CONFEA

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

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



Foto de Karolina Grabowska. Fonte: Pexels.

# 14. Bibliografia Indicada



## **Design + Artesanato: o caminho brasileiro.**

**Adélia Borges**

O livro evidencia de forma ampla e abrangente as ligações entre duas áreas que muitas vezes foram consideradas antagônicas e impossíveis de se unir: o artesanato e o design. Ricamente ilustrado, amplia o trabalho iniciado por outros pesquisadores e mostra de modo sistematizado o que tem sido produzido no país. Em texto objetivo e esclarecedor, traz um apanhado histórico de ações realizadas para a revitalização do objeto artesanal brasileiro.

ISBN:8578160827

Páginas: 240

Formato: 26.92 x 20.57 cm

Ano de Publicação: 2012

Editora Terceiro Nome

**O MUNDO  
CODIFICADO**

**VILÉM  
FLUSSER**

POR UMA FILOSOFIA  
DO DESIGN E DA  
COMUNICAÇÃO

## **O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação.**

**Vilém Flusser**

A obra de Vilém Flusser (1920-1991) desvenda a tentativa milenar da humanidade de superar suas limitações físicas por meio da tecnologia. Nesse processo, o autor demonstra que os designers, embora tenham um papel central, caminham sobre um chão conceitual muito frágil. As teorias apresentadas destroem lugares comuns e verdades superficiais, além de lançarem luz sobre problemas que sequer começamos a enfrentar. Flusser, filósofo nascido em Praga, na atual República Tcheca, passou cerca de 30 anos de sua vida no Brasil, onde engajou-se no debate filosófico, contribuindo com escritos para a Revista Brasileira de Filosofia e para os jornais O Estado de S. Paulo e Folha de S. Paulo. Os textos reunidos em O mundo codificado trazem a marca da melhor produção do autor: são curtos, rápidos, claros, precisos, incisivos, mas, como afirma Rafael Cardoso, organizador da edição, “que ninguém se engane com a aparência amena dessa água, cuja superfície transparente esconde a profundidade vivente de um oceano!”. Essencial à formação de qualquer designer, o livro é referência obrigatória para se entender melhor a encruzilhada entre a materialidade temporal e a imaterialidade eternizada à qual nossa cultura parece estar chegando. O projeto gráfico arrojado tem um ar high-tech, com capa em PVC (plástico flexível) impressa em serigrafia transparente.

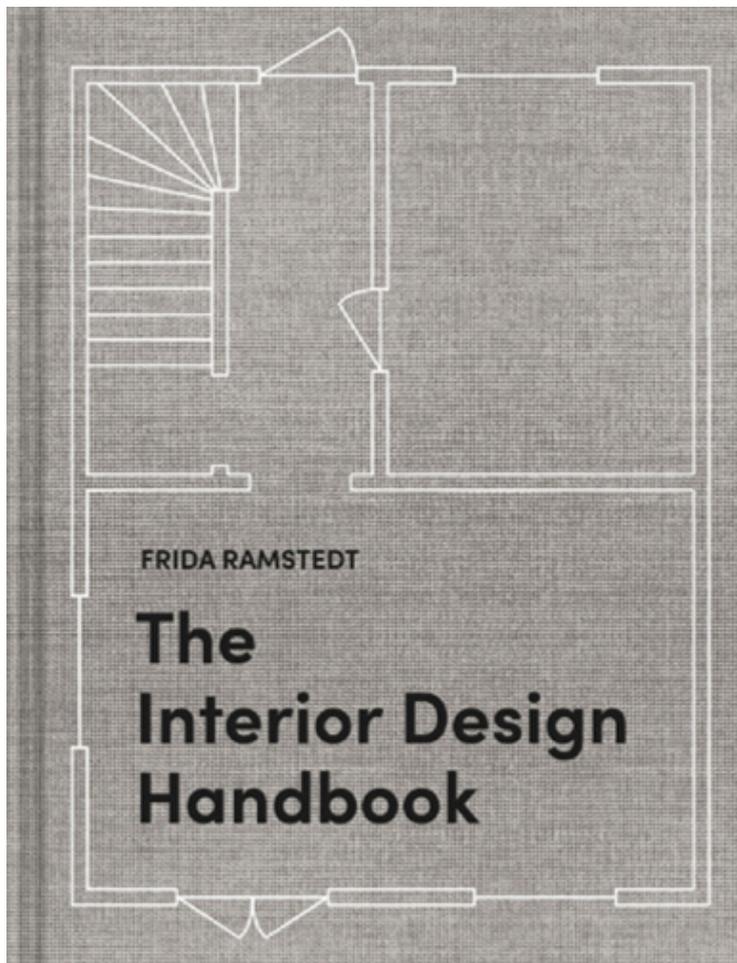
ISBN: 978-8592886226

Páginas: 224

Formato: 18.2 x 12.2 cm

Ano de Publicação: 2017

Ubu Editora



## **The Interior Design Handbook.**

**Frida Ramstedt**

What looks good and why?

Design consultant Frida Ramstedt runs Scandinavia's leading interior design blog. In this book she distils the secrets of successful interior design and styling to help you create a home that works best for your space, taste and lifestyle. Filled with practical tips, rules-of-thumb and tricks of the trade, The Interior Design Handbook will help you to think like a professional designer.

*'Frida has created this BIBLE to interior design ... such useful info that has taken me years to learn, all in one place'* Rebecca Wakefield, Studio Fortnum.

*'Beautifully illustrated with handy line drawings ... The Interior Design Handbook gets down to the nitty gritty of successfully putting a room together'* Fabric Magazine.

*'Take it to bed and you'll be utterly engrossed and elightened'* Stylist.

ISBN: 978-0241438114

Páginas: 240

Ano de Publicação: 2020

Particular Books



## **Técnicas de ilustração à mão livre - Do ambiente construído à paisagem urbana.**

**Eduardo Bajzek**

Entender os fundamentos do desenho é muito importante no processo criativo e no domínio de ferramentas mais avançadas.

Sem essa base técnica, inúmeros profissionais não conseguem desenvolver e transmitir suas ideias, ou pelo menos não tão bem quanto gostariam.

Este livro abrange toda a informação necessária sobre a arte de desenhar à mão livre. Por meio de técnicas que vão da linha à perspectiva, do grafite à aquarela, tais fundamentos são apresentados de maneira prática, com exemplos de centenas de desenhos e sketches, frutos de mais de 20 anos de produção do autor.

Destinado a todos os profissionais das áreas criativas, que usam ou pretendem usar o desenho em seu dia a dia, este livro vai inspirá-los!

ISBN: 9786588280102

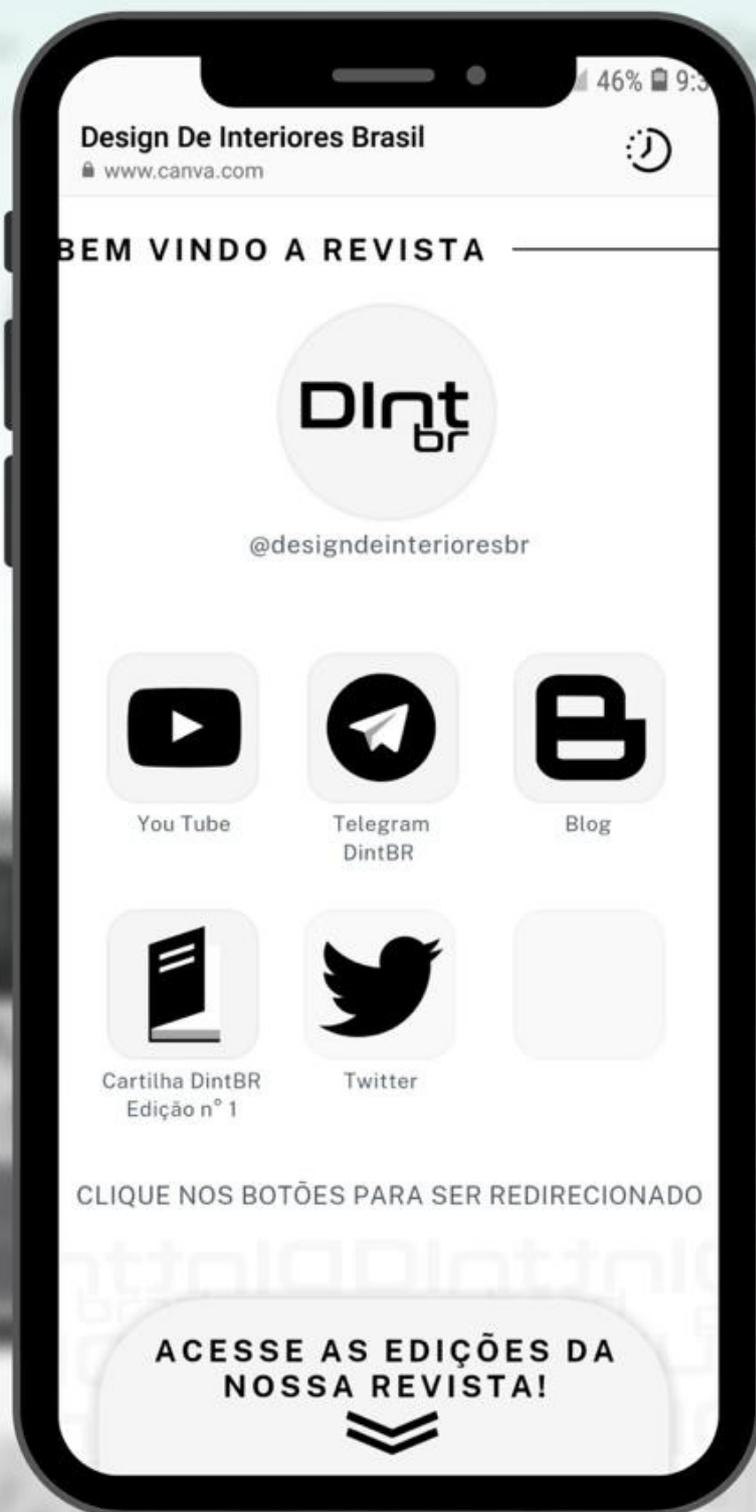
Número de páginas: 167

Formato: 21.5x21.5cm

Ano de publicação: 2021

Editora Olhares

# CONHEÇA NOSSAS MÍDIAS SOCIAIS NOSSAS MÍDIAS SOCIAIS



LINK NA BIO DO INSTAGRAM  
@DESIGNDEINTERIORESBR

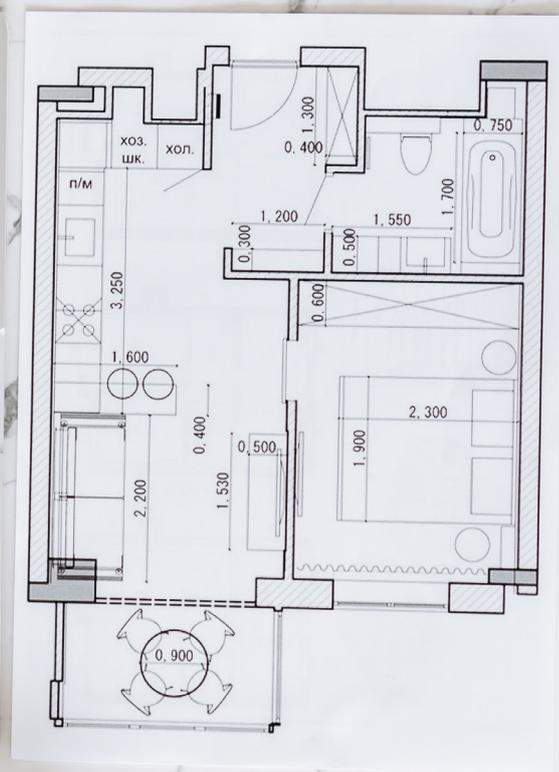


Foto de Mikhail Nilov. Fonte: Pexels.

## O DESENHO: UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA.

Nunca será apenas um desenho. Mas, consecutivamente, será tudo que um desenho representa. E isto sempre será muito claro para designers e arquitetos, porém não muito claro para quem não desenha. Para Artigas (1968) o desenho sempre será mais que um mero rabisco, pois a investigação etimológica desta palavra nos apresenta uma tradução semântica que desvende o conteúdo de um trabalho humano associado ao nosso artefato, uma vez que o desenho sempre será, para este autor, algo que designamos, onde podemos sintetizar um determinado *saber* e programar sua execução.



**Imagem 1:** Anotação de aula “Entenderam ou será que eu precise desenhar?” sobre estudo semântico da palavra desenho. Fonte: dos aurores..

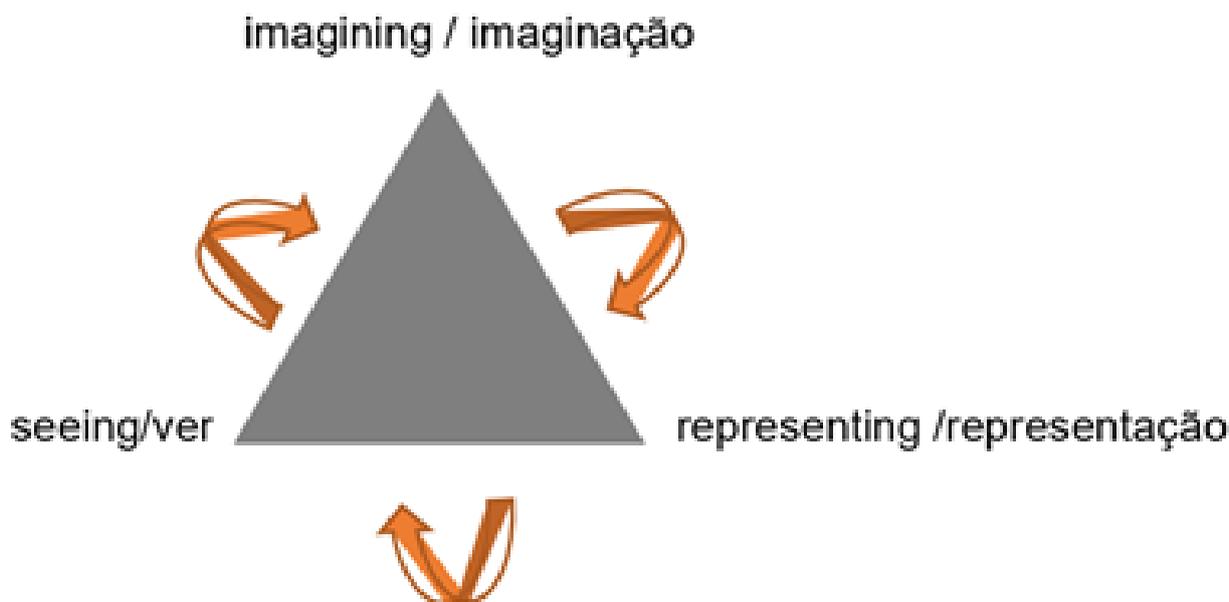
Para Artigas (1968) o desenho é uma linguagem não-verbal, onde sua origem remonta ao grafismo paleolítico anterior à linguagem oral. O desenho, portanto, é signo do pensamento do projetista, do qual o autor o equipara à palavra *desígnio* ou o *disegno* renascentista, originando todas as outras palavras latinas onde os significados transitam entre a técnica e a arte. E, por fim, indica que

todo desenho tem um propósito, representando alguma imagem mental de algo que será executado.

Naturalmente essa linguagem não-verbal, como toda e qualquer linguagem, é passível (ou não) de uma leitura apropriada ao repertório de um determinado leitor. Por exemplo, ao desavisado leitor que não lê a língua germânica, ao se deparar com a palavra: *Nahrungsmittelunverträglichkeit*, acredita-se que este nunca diria: Ah! É apenas alemão!, sem ao menos consultar um dicionário em busca de seu significado<sup>1</sup>.

Todo desenho é um processo interativo entre três aspectos imagéticos: **ver, imaginar e representar** (Ching, 2011), apresentado neste breve artigo como um processo triádico do repertório *visual-imaginativo-representativo* que cada pessoa estrutura para significar um desenho qualquer.

O primeiro aspecto ocorre **de olhos bem abertos**, onde a imagem é diretamente associada ao objeto; já o segundo ocorre **de olhos fechados**, ou seja não está associado diretamente ao fenômeno visual, porém ocorre quando a imagem é produzida na mente do indivíduo, sem que haja a necessidade direta do aspecto anterior e poderá ocorrer a qualquer momento, de maneira atemporal, pois imaginamos a qualquer momento de nossa existência, mesmo que a referência deste objeto não exista no mundo físico ou, se existir, foi observada em outro momento; por último temos todas as imagens criadas por todos as pessoas, para comunicarmos e expressarmos pensamentos, emoções e desígnios.



**Imagem 2:** Processo triádico do Desenho segundo Ching. Fonte: do autor (adaptado de Ching).

<sup>1</sup> Sim! Você, caro leitor, pode considerar isto um teste para sabermos se você um leitor pró-ativo ávido por conhecimento ou um leitor desavisado que acredita que desenhos são meros rabiscos e nada mais. Se por acaso for o segundo tipo creio que você deveria ler este artigo até o final e ponderar sobre seus conceitos. Caso seja o primeiro, sinta-se bem-vindo caro irmão/cara irmã em lápis, seja um desenhista de palavras, imagens ou de objetos!

A imagem representativa é o quê costumeiramente chamamos de desenho. Entretanto é importante perceber que os três aspectos imagéticos fazem parte de um processo triádico onde um elemento interage com o outro. Quando o ato de desenhar é percebido pelo processo visual, este alimenta a capacidade cognitiva e imagética de uma pessoa pois, segundo Ching (2011) os dados visuais recebidos pelo olhar incide por um processo de ressignificação uma vez que, para este autor, o desenho é “...mais do que uma habilidade manual que envolve pensamento visual e estimula a imaginação e, enquanto imaginação, fornece ímpeto para o desenho”, de maneira que a visão e o pensar sobre o que está sendo representado é uma atividade intrínseca e indissociável.

O processo tricotômico e imagético de Ching é necessário para a materialização de nossas intenções projetuais, assim como para a execução dos objetos a serem criados por designers e arquitetos. Para melhor compreensão desse processo de materialização das intenções projetuais é necessário compreender os conceitos de **Forma e Material**, conforme proposto por Flusser (2007) que designa a palavra material, como tradução de *hylé*, em uma busca antagônica que expressasse o oposto da palavra forma como tradução de *morphe*. Portanto *hylé*, para Flusser (2007) é algo amorfo, ou uma forma sem forma. Para este autor o mundo material é aquele preenchido com formas, conferindo um pré-enchimento transitório da realidade e indicaria, como exemplo, ao observar-se uma cadeira qualquer onde é possível perceber a madeira em forma de cadeira, porém seu estado é transitório pois será futuramente e possivelmente queimada ou decomposta na forma amorfa de cinza, ao longo de séculos de decomposição. Já a forma da cadeira seria eterna, uma vez que se pode imaginá-la a qualquer tempo e em qualquer lugar. Para o autor, a forma da cadeira é real, e o seu conteúdo é apenas aparente, já que os carpinteiros enformam a madeira e impõem a forma de cadeira à forma amorfa da madeira e também deformam a ideia de cadeira, ao distorcer ela na madeira. É comum, esse autor separar as duas relações antagônicas como coisa e não-coisa. Sendo as *coisas* facilmente identificadas no mundo material e as *não-coisas* ou formas amorfas na matéria primitiva ou matéria-primeira algo que pode ser transformado em tudo, pois ainda não foi feito nada com ela.

A partir deste conceito de Flusser, Moraes e Schuelter (2018) demonstram como os objetos surgem quando ainda não são algo e que existem formas que são materializadas, perceptivas imediatamente ao olhar pois são os objetos em si, singulares na sua existência e transitórias. Porém há formas que são idealizadas e imaginadas e, portanto imutáveis, embora sejam não-objetos por não existirem na materialidade, se não na hipótese de se tornarem qualquer coisa que se imagine.

O desenho, como qualquer outro signo, apresenta dois aspectos: o que é significado e aquilo que significa, ou valores significantes. Conforme Moraes e Schuelter (2018), através de uma análise a partir da semiótica peirceana, demonstram que o desenho é um signo que é estabelecido entre esses dois aspectos. Quando ocorre a comunicação de determinada mensagem entre o emissor e o receptor dessa, onde a existência de um Objeto, seja ele objeto dinâmico ou objeto imediato, precede a recepção do signo e sua ressignificação pelo interpretante. Logo, o desenho, em qualquer um dos três aspectos proposto por Ching (2011), mesmo que o desenho não exista como objeto material e real. Estes autores aproximam e comparam a semiótica de Peirce (1999) à proposta de Ching (2011), sintetizando-as na seguinte tabela:

Desenho segundo CHING	1ª tricotomia Signo em relação a si mesmo	2ª tricotomia Signo em relação ao objeto	3ª tricotomia Signo em relação ao interpretante
ver	<u>Sin</u> -signo	índice	rema
imaginar	<u>Quali</u> -signo	ícone	<u>dicente</u>
representar	<u>Legi</u> -signo	<u>símbolo</u>	argumento

**Tabela 1:** União entre argumentos de Peirce (1999) e Ching (2011). Fonte: Moraes e Schuelter (2018).

A tripartição de desenho segundo Ching (2011) é uma tricotomia inter-relacionada com as relações percieanas uma vez que apresenta características similares. O desenho de representação de um objeto a ser materializado, seja este um objeto de design ou uma edificação, apresenta características imanentes e valores significantes quando percebidos através do repertório visual-imaginativo-representativo do receptor, é ressignificado em sua posterior materialização.

forma materializada	ver	objeto em si
forma idealizada	imaginar	não-objeto
forma designada	representar	objeto desenhado

**Tabela 2:** Relações entre a forma, o objeto e desenho segundo Ching (2011) e Flusser (2007). Fonte: Moraes e Schuelter (2018).

O objeto em si é a forma materializada, real e vista pelos *olhos abertos* de Ching (2011), enquanto o não-objeto ou a não-coisa é o imaterial idealizado pelos *olhos fechados*. A Forma designada, o objeto desenhado, e que passou pelo processo de ressignificação é o desenho que representa um processo de pensamento, segundo o autor.

O objeto em si, real, material, visto e percebido apresenta indícios singulares de uma determinada imagem ou mensagem. É aquilo, como se apresenta aos olhos do observador, em primeira instância. Naturalmente o fenômeno imediato e intrínseco é ressignificar o objeto em si em um não-objeto, imaginado e ide-

alizado, com qualidades icônicas atribuídas pelo observador/receptor de acordo com seu repertório individual da tricotomia visual-imaginativo-representativo de aprendizados anteriores. Então o indivíduo pode torna-se um emissor, ao representar uma forma designada que é símbolo imutável da coisa a ser materializada – e também o mais difícil símbolo de se perceber, dada a natureza de sua complexidade intelectual. Estes indivíduos são normalmente, escritores, cineastas, artistas, designers e arquitetos que retroalimentam o conhecimento do processo visual-imaginativo-representativo em si próprios e nos demais indivíduos receptores de suas mensagens, que apresentam repertórios diferenciados e, portanto, compreendem a mensagem enviada de acordo com a capacidade e repertório individual.

Esta materialidade do objeto em si, mesmo após séculos ou mesmo encontrando-se destruída, se for compreendida e/ou recomposta pelo olhos corretos, através da análise de seus resquícios. E apenas por isto que pedras destruídas no solo podem ser considerados entulhos por olhares menos esclarecidos ou templos de ordem dórica dedicados a Zeus, por outros. Então o processo tricotômico visual-imaginativo-representativo permite, ao receptor mais atento percepção a configuração ideal e imutável pois, a este indivíduo, é possível imaginá-la a qualquer tempo e em qualquer lugar. Por isso templos antigos podem ser reconstruídos tais quais como eram (mesmo a partir de meros entulhos) e novos templos podem ser erguidos após a construção de novos pensamentos, ou novos signos.

Portanto material é o design do objeto, é a maneira como a forma aparece ao observador, carregada de **valores significantes**. Estes valores são traduzidos a partir das formas idealizadas e escolhidas pelo emissor/projetista com o objetivo único de transportar o verdadeiro **significado** de seu desígnio ao receptor/usuário. Os signos se relacionam entre si, de forma cíclica, e portanto não-linear, normalmente de configuração atemporal entre suas tricotomias, por vezes sucessivamente, durante todo o processo de criação e materialização do objeto final. Mesmo com o objeto final materializado e sem a ação imediata do emissor, o mesmo tem valores significantes em suas formas, pois refletem o estado de *forma amorfa* do qual a materialização do objeto precede e proporciona as tricotomias expostas. Cujas ações suscitam novos e infinitos argumentos de todas as coisas já criadas e todas as coisas que os humanos ainda irão criar, através do desenho.

**Profª Esp. Denise Borges Alonge**

Designer de interiores, Gestora Pedagógica do Curso de Design de Interiores e docente dos cursos de Design de Interiores, Design de Moda, Arquitetura e Urbanismo, Engenharia Civil e Gastronomia da Faculdade Inta-Uninta em Sobral-CE. Contato: denise.alonge@uninta.edu.br

**Prof. Ms. Rafael Rodrigues de Moraes**

Arquiteto e urbanista, Mestre em Arquitetura e Urbanismo, Coordenador adjunto e docente de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade Positivo em Londrina-PR. Contato: rafael.moraes@up.edu.br

**Referências:**

ARTIGAS, V. Arte e Arquitetura - **O Desenho**. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, [S. l.], n. 3, p. 23-32, 1968. DOI: 10.11606/issn.2316-901X.v0i3p23-32. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/45665>. Acesso em: 25 mar. 2022.

CHING, Francis D.K. **Representação Gráfica em Arquitetura**. São Paulo: Ed. Bookman, 2011.

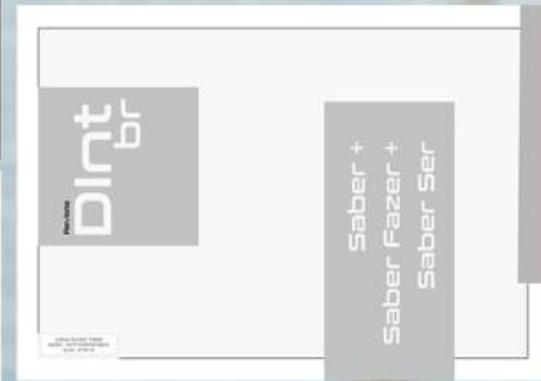
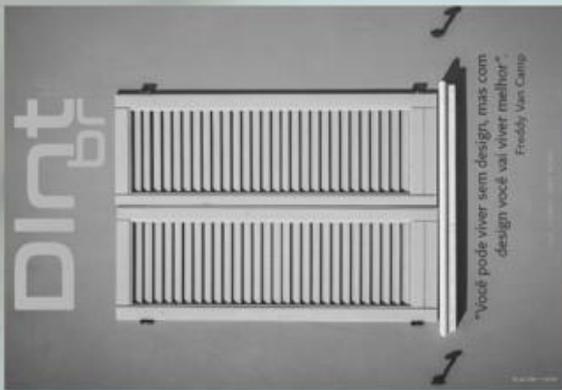
FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

MORAES, Rafael R.; SCHUELTER, Kelly I.. **Uma investigação entre o desenho e o objeto**. Revista Terra & Cultura: Cadernos de Ensino e Pesquisa, [S.l.], v. 32, n. 63, p. 11-18, jun. 2018. ISSN 2596-2809. Disponível em: <<http://periodicos.unifil.br/index.php/Revistateste/article/view/57>>. Acesso em: 25 mar. 2022.

MORAES, Rafael R. (2021). **Entenderam ou será que eu precise desenhar?** [aula de apoio de introdução ao projeto arquitetônico da aula de TFG do curso de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade INTA-UNINTA, em Sobral-CE].

PEIRCE. Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspetiva, 1999.

@DESIGNDEINTERIORESBR



ACCESSE  
NOSSAS  
EDIÇÕES  
ANTERIORES