

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Marjorie Lemos Gubert

**Design de Interiores:
a padronagem como elemento compositivo no
ambiente contemporâneo**

Porto Alegre

2011

MARJORIE LEMOS GUBERT

**Design de Interiores:
a padronagem como elemento compositivo no
ambiente contemporâneo**

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design – da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design, modalidade Acadêmico.

Orientação: Prof^a. Dr^a. Evelise Anicet Ruthschilling

Porto Alegre/RS
2011

MARJORIE LEMOS GUBERT

**“DESIGN DE INTERIORES: A PADRONAGEM COMO ELEMENTO
COMPOSITIVO NO AMBIENTE CONTEMPORÂNEO”**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção
do título de Mestre em Design no Programa de Pós-Graduação
em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 08 de julho de 2011.

Prof. Dr. Fábio Gonçalves Teixeira
Coordenador do Programa

Banca Examinadora:

Orientadora:
Dra. Evelise Anicet Rüttschilling
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Betina Tschiedel Martau
Examinadora Externa
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva
Examinadora Interna – PGDesign
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Airton Cattani
Examinador Interno – PGDesign
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, pelo amor, pelo suporte e incentivo durante todas as etapas deste trabalho.

Ao meu filho, que desperta o que há de melhor em mim e me faz seguir em frente. Ao meu marido, pelo seu apoio e carinho. A minha mãe, minha amiga, parceira de toda minha jornada, pelo seu apoio e amor incondicional.

Aos meus irmãos Mauricio e Leonardo Gubert, exemplos de lutas e conquistas, que fazem da Natureza o ponto de partida para qualquer discussão científica.

Aos meus amigos, que, de alguma forma, contribuíram para a realização desta pesquisa, em especial a Jussara Maia que, durante essa trajetória, ajudou-me a valorizar, com amor, a simplicidade do dia-a-dia; a Márcia Calazans, que há tempos me acompanha e me fez crer no desenvolvimento dessa pesquisa; a Claudia Sachs, com quem compartilhei questionamentos que me ajudaram a construir com clareza os meus objetivos; a Luciana Monteiro, que, em um momento especial, ajudou-me a seguir em frente, e a Ângela Gubert, pela sua atenção e carinho.

Um agradecimento também especial a Maria Emilia Soares, que me ajudou a atravessar esse momento particular de minha vida e a acreditar que, além dos desafios pessoais, o conhecimento adquirido tem que ser compartilhado e que é preciso vencer as dificuldades para chegar a esse fim.

Ao arquiteto Francisco Humberto Franck, por sua atenção e pelos documentos disponibilizados que contribuíram para a realização dessa pesquisa.

A minha orientadora, professora Dra. Evelise Anicet Rùthschilling, por ter acreditado em mim, pela orientação, pela dedicação, pelo incentivo e pela valiosa contribuição no desenvolvimento dessa pesquisa.

Ao Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS, à coordenação, aos professores e aos funcionários, pela dedicação e trabalho.

À equipe do NDS (Núcleo de Design de Superfície), que sempre esteve disponível e contribuiu efetivamente com minha formação em Design de Superfície.

A CAPES, pela bolsa de mestrado concedida, que, por 6 meses dessa jornada, possibilitou minha dedicação integral a esta pesquisa.

RESUMO

A presente dissertação estuda a relevância das padronagens como elemento compositivo no Design de Interiores contemporâneo. O campo de observação compõe-se da inter-relação entre o Design de Interiores e o Design de Superfícies, presente nos revestimentos e acabamento dos objetos.

O desenvolvimento desta pesquisa teve como ponto inicial a constatação da autora, a partir da experiência profissional, da importância da padronagem na definição da identidade do ambiente e à forma intuitiva que se dá o processo de escolha desse elemento compositivo pelo profissional da área.

A discussão do tema fundamenta-se teoricamente na investigação de autores como Ching e Binggeli, Gibbs, Gurgel, Rüttschilling, Lupton e Phillips, Savoir e Vilaseca, entre outros.

O estudo está estruturado a partir de uma abordagem qualitativa de caráter exploratório e descritivo, utilizando as técnicas de pesquisa bibliográfica, documental, estudo de campo e estudo de caso.

Com o intuito de verificar a importância das padronagens no Design de Interiores, a pesquisa tem como base conhecer a atividade de Design de Interiores, o desenvolvimento do projeto, observação de campo e estudo de caso de projeto específico. Apresenta o *estado da arte* do Design de Superfície sob o aspecto conceitual e compositivo no desenvolvimento das padronagens aplicadas em ambientes, por meio do estudo das “Visualidades Contemporâneas”.

Na discussão dos resultados identifica a presença das padronagens no campo da pesquisa – Design de Interiores e Design de Superfície aborda os aspectos considerados na utilização da padronagem como elemento compositivo no ambiente.

Conclui que a padronagem é um elemento compositivo relevante na construção da identidade do ambiente. Evidencia a presença do Design de Superfície no desenvolvimento das padronagens observando os aspectos técnicos e conceituais aplicados aos revestimentos identificados em ambientes contemporâneos. Destaca a crescente e expressiva a utilização das padronagens, sendo quase impossível presenciar uma superfície sem tratamento.

Palavras-Chaves: Design de Interiores – Design de Superfícies - Padronagens

ABSTRACT

This dissertation examines the relevance of patterns as a compositional element in contemporary interior design. The field of observation consists on the inter-relationship between interior and surface design, present in the coatings and finishing of objects.

The development of this research has as starting point the acknowledgement from the author, based on her experience, of the importance of the participation of patterning in defining the identity of the environment in contrast to the intuitive way of choosing this compositional element made by the professional of the area.

The discussion of the topic is based on theoretical research of authors such as Ching and Binggeli, Gibbs, Gurgel, Rüttschilling, Lupton and Phillips, Savoie and Vilaseca, among others. The study is structured on a qualitative exploratory and descriptive approach in order to find indicators, taking advantage of the techniques of the bibliographical research, as well as a field and a case study.

In order to verify the importance of patterns in Interior Design, the search is based on known activity of Interior Design, design development, field observation and case study of a specific project. Displays the state of the art design area under the aspect of conceptual and compositional patterns in the development of applied indoors, through the study of "contemporary visuality".

In discussing the results of the study identifies the presence of patterns in research - Interior Design and Surface Design and observes the aspects considered in the use of pattern as a compositional element in the environment.

It comes to the conclusion that the pattern is a relevant compositional element in constructing the identity of the environment. The work highlights the surface design in the development of patterns when it observes the technical and conceptual aspects applied to the identified coatings in contemporary environments. The use of patterns is significant and growing in the field, being almost impossible to see a surface without it.

Key Words: Interior Design - Surface Design – Patterns

SUMÁRIO

RESUMO.....	05
ABSTRACT.....	06
SUMÁRIO.....	07
LISTA DE FIGURAS.....	09
LISTA DE QUADROS.....	12
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	13
1. INTRODUÇÃO	14
1.1. Contextualização do Tema.....	14
1.2. Universo da Pesquisa	16
1.3. O Problema de Pesquisa	17
1.4. Objetivos.....	17
1.4.1. Objetivo geral	17
1.4.2. Objetivos específicos	18
1.5. Justificativa.....	18
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
2.1. Design de Interiores	27
2.1.1. Conceitos: DI x AI x DA x Decoração	27
2.1.2. O Profissional: Atribuições e Formação	33
2.1.3. O Desenvolvimento do Projeto.....	38
2.1.3.1. Etapas do Projeto	38
2.1.3.2. Princípios e Elementos de Composição do DI	43
2.1.3.3. A Representação do Projeto.....	62
2.2. Design de Superfície	67
2.2.1. Padronagens X Padrões X Textura X Estampa	71
2.2.2. As padronagens e os revestimentos	72
2.2.3. As padronagens: Considerações enquanto elemento compositivo do ambiente	78

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	84
3.1. Caracterização da Pesquisa	84
3.2. Técnicas e Coleta de dados	85
3.3. O Universo e Categorias de Análise da Pesquisa	86
3.3.1. O estado da arte das padronagens no Design de Interiores: As Visualidades Contemporâneas	87
3.3.2. A Utilização das Padronagens no Ambiente: Ateliê do fotógrafo ..	113
 4. CONCLUSÕES	 121
 REFERÊNCIAS	 123
REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS	125
 APÊNDICES	 129
Apêndice A – Quadro comparativo: DI Nível superior X nível médio	129
Apêndice B – Relatório da pesquisa de Campo	131
Apêndice C – O Ensino da utilização das Padronagens nos Cursos de DI	132
 ANEXOS	 149
Anexo A - NCIDQ: habilidades avaliadas no exame de qualificação	149
Anexo B - MEC: Catálogo Nacional dos Cursos Superiores	151
Anexo C - Release Casa Cor: O atelier do Fotógrafo	152
Anexo D - Apresentação do Profissional	153
Anexo E - Vídeo/Depoimento	154
Anexo F - As representações do Projeto	159
Anexo G - As Fotos do Ambiente: O Ateliê do Fotógrafo	161

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema de organização do conteúdo.....	17
Figura 2: Idade da Pedra: Pintura rupestre na parede da Grotta dei Cevi, Apulia ·	20
Figura 3: <i>The construction of Gothic Tracery Patterns, The lattice and the Diamond, Arab Lattice Patterns</i>	21
Figura 4: Páginas ilustrativas: Decorative Art, the Studio Year Book 1958-59.....	22
Figura 5: Alhambra., Granada, Espanha	26
Figura 6: Relações entre AI / DA / DI/ Decoração.....	32
Figura 7: Munari: Um método para fazer projetos.....	38
Figura 8: Dimensões estruturais e funcionais e habilidades individuais	44
Figura 9: Seção Áurea	45
Figura 10: <i>Modulor</i> - Le Corbusier.....	46
Figura 11: Representação do ponto no ambiente	49
Figura 12: <i>The Color Experience Pyramid</i>	56
Figura 13: Roda das Cores.	58
Figura 14: Sistema de Cores Munsell.	58
Figura 15: Sistema Pantone®.	59
Figura 16: Esquema de cores: Roda de cores: monocromáticas, análogas, complementares e tríade	60
Figura 17: Representação de distribuição tonal	61
Figura 18: Hilton <i>The Hague Grand Cafe "Pearl". Sketches (croquis), mood board, concept board</i> e foto.	62
Figura 19: Representação: Cozinha integrada. Perspectiva, planta-baixa, planejamento do mobiliário e instalações, e foto projeto finalizado.	64
Figura 20: Exemplos de representação.	64
Figura 21: Maquetes eletrônicas tridimensionais modeladas e renderizadas pelo <i>software Home Architecture</i>	66
Figura 22: Sketch model – maquete para estudo de formas e cor.....	66
Figura 23: Representação do sistema alinhado	70
Figura 24: Representação do sistema não-alinhado	70
Figura 25: Revestimentos têxteis	73
Figura 26: Revestimentos cerâmicos, porcelanatos, ladrilhos hidráulicos	74
Figura 27: Revestimentos cerâmicos, porcelanatos, ladrilhos hidráulicos	74

Figura 28: Exemplo de piso laminado.	75
Figura 29: Laminado melamínico: Formica® Bespoke Fonte	75
Figura 30: Exemplo de piso vinílico: Linha Imagine.....	76
Figura 31: Papel de parede, exemplos de especificações técnicas.....	77
Figura 32: Imagem ilustrativa: Mesmo ambiente mesma padronagem, em escalas diferentes	78
Figura 33: Padronagens táteis, incidência da luz.....	79
Figura 34: Padronagens com diferentes cores.....	80
Figura 35: Figura ilustrativa: mesmo ambiente/diferentes padronagens	81
Figura 36: Figura ilustrativa: mesmo ambiente/diferentes padronagens	81
Figura 37: Figura Ilustrativa: mesmo ambiente/diferentes superfícies	82
Figura 38: Padronagens: Taxonomia.....	83
Figura 39: Xadrez, padronagem clássica.....	83
Figura 40: Green Oasis – Estrutura metálica.....	88
Figura 41: Cadeira Tofu : Yu-Ying-Wu	88
Figura 42: Lace curtain: D’hanis & Lachaert.....	89
Figura 43: Liason: Bisazza by Calo Del Bianco.	90
Figura 44: Ant’ique: Gam”plus” Fratesi	91
Figura 45: Renda Labirinto. Padronagem: Marcelo Rosenbaum	91
Figura 46: Pie-de-Poule.....	92
Figura 47: Apple Fields, design de Plastisock	92
Figura 48: Papel de parede feito sob medida: Surrealen.....	93
Figura 49: Glasort Trad: capa para edredom e fronhas: IKEA	93
Figura 50: Angels & Devils/ Plane Filling II: Mauritus Cornelis Escher.....	94
Figura 51: Apoio Escher	94
Figura 52: Underworld: Studio Job Underworld.....	95
Figura 53: Borat: Galina.....	95
Figura 54: Bloom – revestimento cerâmico	96
Figura 55: Green Queen: Ostwald Helgan	96
Figura 56: Golly Gosh: Deuce Design.	97
Figura 57: Feasting at the Berry Bush: Deadly Squire	97
Figura 58: Furtherland: Paula Castro for Evgenia Ostroviskaya.....	98
Figura 59: Techahedron: Telegramme	98
Figura 60: Gooh 2: Sweden Graphics	99

Figura 61: Pisos Ellos: Sollarium – Renata Rubim	99
Figura 62: The Algue by Vitra: Ronan and Erwan Bouroullec	100
Figura 63: Wall Decoration: Lene Toni Kjeld.....	101
Figura 64: Wall Decoration: Lene Toni Kjeld.	101
Figura 65: Yakuza: Reddish.....	102
Figura 66: Dressed: minalr-maeda	102
Figura 67: Heatwave: Jaris Laarman	103
Figura 68: Ecooler: Mey e Boaz kahn	103
Figura 69: Polar Circulation: Ariane Spanier.....	104
Figura 70: Plaits: Ellen Berggren Oberg	104
Figura 71: Various: Anne Kyyro Quinn	105
Figura 72: Rose: Helen Amy Murray.....	105
Figura 73: The tic-toc papel de parede.	106
Figura 74: Papel de parede: 5.5 Desing	106
Figura 75: Papel de parede: Linda Florence.....	107
Figura 76: The Family wall paper	107
Figura 77: Wall Therapy	108
Figura 78: Wallpaper: Touch me: Berzina Zane	109
Figura 79: Papel de parede sensível ao calor	109
Figura 80: Wall with Ears	110
Figura 81: Wallpaper Blumen.....	110
Figura 82: Paineil: Jonas Samson	111
Figura 83: Papel de parede animado: Christopher Pearson.....	111
Figura 84: Living Room: Concept Mr. Beam.....	112
Figura 85: Poltronas Luis XV	116
Figura 86: Revestimento cimentício Duna.....	117
Figura 87: Revestimento cimentício Duna.....	117
Figura 88: Padronagem: máquina fotográfica	118
Figura 89: Padronagem: tapete	119

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Quadro de Referencias: Especialidades / Áreas de atuação	31
Quadro 2: Princípios do Design: Ching e Binggeli / Gurgel / Gibbs	44
Quadro 3: Tipos de Iluminação.....	54
Quadro 4: Aplicações do Design de Superfície	68

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABD – Associação Brasileira de Design de Interiores
APEX – Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos
DA – Design de Ambientes
DI – Design de Interiores
DS – Design de Superfície
EBA – Escola de Belas Artes
IED – Instituto Europeo de Design
IIDA – International Interior Design Association
IFI – International Federation of Interior Designers / Architects
IFPB – Instituto Federal da Paraíba
IPA – Instituto Porto Alegre
MEC – Ministério da Educação
NDS – Núcleo de Design de Superfície UFRGS
PGDesign – Programa de Pós-Graduação em Design
SBDI – The Society of British Interior Design
UAM – Universidade Anhembi Morumbi
UEMG – Universidade Estadual de Minas Gerais
UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro
UFU – Universidade Federal de Uberlândia
ULBRA – Universidade Luterana do Brasil

1. INTRODUÇÃO

Esta dissertação apresenta o estudo realizado sobre a padronagem apreendida como elemento compositivo do ambiente no contexto do Design de Interiores contemporâneo.

Este capítulo tem como objetivo situar o problema da pesquisa-base no universo analisado e demonstrar como a investigação foi estruturada.

1.1. Contextualização do Tema

Observa-se a expansão do campo do Design de Interiores através do número crescente de eventos profissionais ligados ao setor, tais como: lojas de móveis e objetos de decoração, salões de design, feiras de móveis, revestimentos e equipamentos, revistas especializadas, mostras de ambientes (desenvolvidos em parcerias por profissionais e fornecedores). Pode-se destacar a feira de Florença, o Salão de Milão, *Surface Design Show* (em Londres) etc. Além de programas de televisão enfocados em valorizar o Design de Interiores, e mostrar as tendências e as novidades do mercado, que acontecem no Brasil e no mundo.

Com isso, observa-se o crescente interesse das pessoas investirem na adequação do espaço habitado, visando atender o conforto e as necessidades de bem-estar, considerando os aspectos sensoriais fisiológicos (visual, acústico, térmico), psicológicos, culturais etc. Dentro desse contexto, o DI¹ vem ampliando sua atuação, consolidando e fortalecendo sua ação no mercado brasileiro, tanto na indústria e no comércio quanto na formação e no desempenho dos profissionais da área.

A indústria tem oferecido uma grande variedade de materiais, revestimentos, móveis, tecidos e acessórios a preços relativamente acessíveis, com várias opções de cores, padrões, tamanhos e qualidades. Tudo isso no momento em que se reformulam os modelos tradicionais de produção e de consumo, assim como as expectativas de bem-estar e conforto.

Segundo a Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos, APEX, vê-se que:

1 DI é a sigla utilizada neste trabalho para designar a expressão Design de Interiores

O Brasil tem representatividade internacional nas mais diversas áreas do setor de Casa e Construção. Empresas brasileiras fabricam todo tipo de material para construção, decoração e funcionamento de casas, escritórios, hotéis e hospitais, desde modelos simples e funcionais até os mais sofisticados. A variedade de matérias-primas, o design e o alto nível tecnológico da indústria nacional se refletem num amplo leque de produtos, como cerâmicas, mármore e granitos de revestimento, pinturas e vernizes, tubos e conexões, torneiras e louças, ferragens, vidros, cristais, rochas ornamentais, madeiras, móveis e artigos de decoração.(APEX, 2010)

Nesse universo a padronagem é recurso decorativo recorrente no constante processo de inovação de produtos de revestimentos, talvez o recurso mais expressivo do setor. Presentes desde pisos, paredes, tetos, cortinas, mobiliários e nos mais diferentes materiais como cerâmica, papel, tecido, etc., vem sempre atribuindo identidade às superfícies revestidas. Este trabalho considera padronagem² a repetição de formas sobre uma superfície proveniente de diferentes processos industriais: estamperia (aplicação de desenhos sobre substrato através de tintas, transfers, filmes, etc.), tecelagem, jacquard e processos de subtração (recorte a laser, etc.).

A tecnologia determina os recursos de produção das padronagens, seja por meio de processos de estampagem, isto é, imprimir o padrão na superfície (por meio da serigrafia, sublimação, impressão digital, etc.) como de recorte, trama, entre outros.

Como uma prática cultural expressa ao longo da evolução humana, o desenho de padrões para superfícies tem se manifestado de diversas maneiras, constituindo um campo investigativo abrangente, no qual a multiplicidade e a singularidade convivem em razão das peculiaridades e características de cada superfície enfocada. Percorrendo um caminho iniciado com as técnicas artesanais mais antigas e chegando à evolução tecnológica de materiais e processos na contemporaneidade, a estamperia permanece como recurso diferenciador, presente nos mais diversos produtos, podendo ser aplicada em sapatos, revestimentos cerâmicos, bolsas, peças de vestuário, utilitários em geral, entre outros. (Minuzzi, 2007)

O Design de Interiores pode, então, contar com um grande repertório de padronagens presentes em uma vasta gama de revestimentos disponíveis no mercado para a aplicação em design dos ambientes. A habilidade do profissional em saber utilizar essas padronagens e suas particularidades como recurso compositivo

² O conceito será desenvolvido no corpo do trabalho

do ambiente pode contribuir de maneira a otimizar o espaço atribuindo identidade ao ambiente³ a partir do conceito do projeto.

O designer de interiores, enquanto se discute a regulamentação da profissão, busca estar cada vez mais qualificado para atender a demanda do mercado, conhecer os materiais, os recursos tecnológicos e práticas disponíveis para atender a função, e a estética dos interiores (equipamentos, conforto, segurança, sustentabilidade, acessibilidade). Sua formação pode ser em nível médio, superior ou tecnológico, e nível de bacharelado e pós-graduação. Esta pesquisa aprofunda essas questões no corpo do trabalho.

1.2. Universo da Pesquisa

Esta pesquisa baseia-se na investigação e construção de conhecimentos teóricos sobre Design de Interiores e Design de Superfície investigando os fatores referentes à utilização das padronagens como elemento compositivo no ambiente contemporâneo, em que:

- Identifica e constrói conceitos referentes às atividades adjacentes ao Design de Interiores;
- Estuda as atribuições sugeridas por determinadas instituições reguladoras da profissão no Brasil, nos Estados Unidos, no Canadá e na Grã-Bretanha;
- Evidencia o estado da arte das padronagens no Design de Superfície, observando os aspectos conceituais e compositivos das padronagens em diferentes aplicações;
- Estuda as padronagens no desenvolvimento do projeto de Design de Interiores;
- Verifica sua utilização como elemento compositivo do ambiente contemporâneo presente nos revestimentos e objetos utilizados (por meio da análise de um ambiente da mostra Casa Cor 2010: o Ateliê do Fotógrafo).

A organização e a relação estabelecida entre esses conteúdos estão representadas no esquema a seguir.

3 Conjunto de características recorrentes da composição dos elementos do design de interiores que atribui o aspecto de unidade ao ambiente

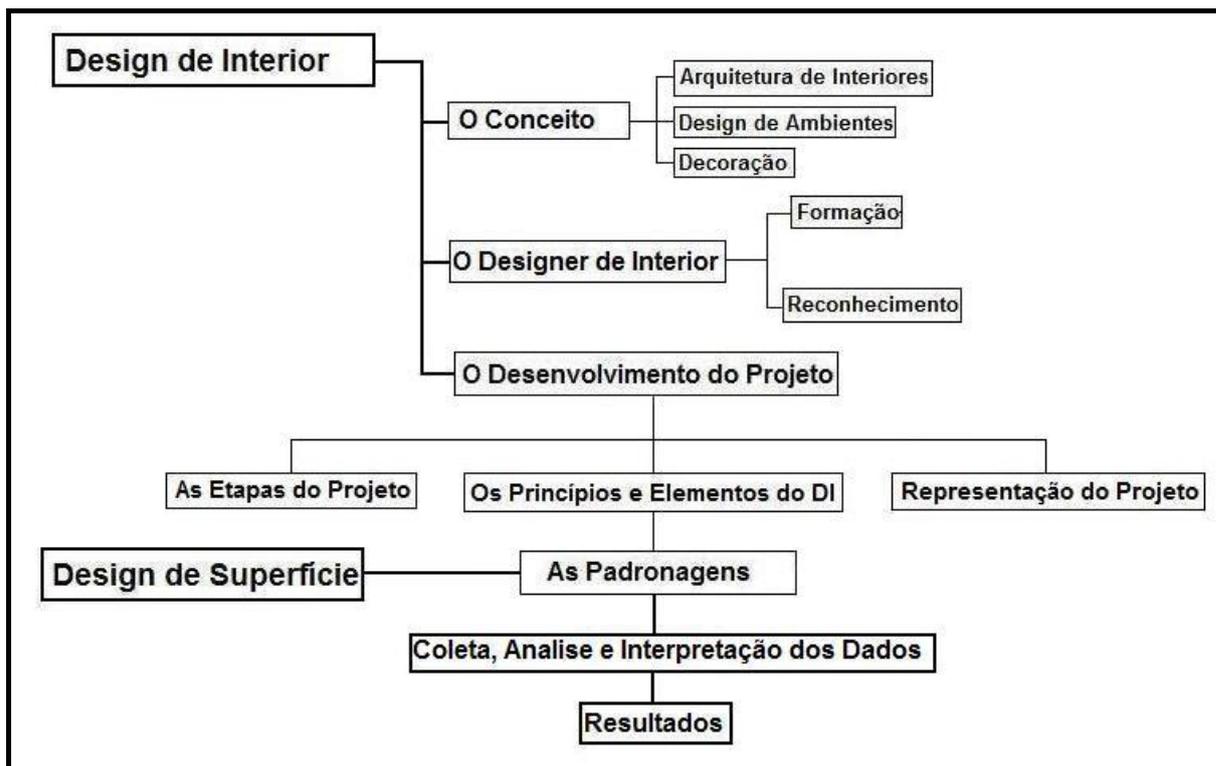


Figura 1: Esquema de organização do conteúdo: Mapa Mental Fonte: autora

A fundamentação teórica seguiu a abordagem contemporânea dos autores Ching e Binggeli, Gibbs, Gurgel, entre outros, que contribuíram expressivamente na orientação e estruturação do conteúdo sobre Design de Interiores. A construção do conteúdo referente ao Design de Superfície e ao Design de Padronagens (*pattern design*) contou expressivamente com autores como Rüttschilling, Minuzzi, Lupton e Phillips, Savoir e Vilaseca, entre outros.

1.3. O Problema de Pesquisa

Identificar quais são os aspectos considerados na utilização das padronagens, como elemento compositivo do ambiente, no contexto do Design de Interiores contemporâneo.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo geral

Estudar a utilização da padronagem como elemento compositivo no Design de Interiores contemporâneo.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Reconhecer os aspectos implicados no projeto de design de interiores referentes à utilização das padronagens.
2. Investigar o estado da arte das padronagens (utilizadas pelo Design de Interiores), considerando os aspectos subjetivos (conceituais e técnicas de composição) desenvolvidos pelo Design de Superfície;
3. Identificar e descrever a utilização da padronagem como elemento compositivo no ambiente Atelier do Fotógrafo, a partir do entendimento das relações entre os elementos e os princípios do Design de Interiores.

1.5. Justificativa

O interesse pelo desenvolvimento dessa pesquisa surge no momento em que, no Design de Interiores, observa-se a importância das padronagens como elemento compositivo do ambiente. Além disso, há uma crescente demanda do mercado dos revestimentos, evidenciada em eventos importantes do setor, como a Casa Brasil, Móvel Sul, Exporevestir, a Casa Cor, Casa e Cia, Salão de Milão, a 100% Design de Londres, *The Surface Design Show*; revistas como Arc Design, Casa Claudia, Casa e Jardim, Viver Bem, as revistas digitais: RG Móvel, Revista Lush, *In Design*, entre outros tantos eventos.

As pessoas passam a maior parte de suas vidas em lugares fechados, seja no âmbito residencial ou público, como em escolas, hotéis, hospitais, shoppings, cinemas etc. A observação empírica encontra a padronagem na maioria dos ambientes, em grande parte nos revestimentos⁴, entretanto, não foram encontrados estudos científicos que se dediquem a essa relação entre DI e DS.

Há uma grande oferta no mercado tanto nos diferentes tipos de padronagens quanto nos materiais, nas qualidades e nos preços.

As padronagens podem ser usadas como um recurso para enriquecer as questões estéticas e funcionais do ambiente. Misturando cores e formas, elas interferem diretamente na percepção do espectador, estando associadas a aspectos psicológicos, culturais, sociais, fisiológicos, emocionais que interagem com o bem-

4 Os Revestimentos no DI são utilizados no acabamento das superfícies dos pisos, paredes, tetos, estofados, etc. São desenvolvidos a partir de diferentes materiais e técnicas como, por exemplo: tecidos, papeis de parede, cerâmicas, porcelanatos, laminados, vidros, plásticos, etc.

estar do usuário. Poucos designers de interiores, no entanto, têm compreensão de como e por que essas respostas são produzidas e que padronagens são mais susceptíveis de provocar uma específica reação no usuário.

Podendo ocupar uma grande área ou mesmo sendo um detalhe, a padronagem raramente é descrita por suas particularidades. Ela agrega elementos de linguagem carregados de conotações e interpretações pessoais para os usuários, constituindo, assim, um recurso técnico importante no Design de Interiores.

As padronagens estão diretamente ligadas às superfícies de forma impressa, aplicada, recortada, projetada em que se somam às características dos materiais propondo volume, profundidade, textura ao projeto de DI.

Além do conhecimento empírico e da experiência do profissional, que aspectos estão relacionados no momento de escolha das padronagens? Diante de uma vasta oferta, a necessidade de conciliar o gosto do cliente com a proposta do projeto, que critérios são utilizados na composição com as padronagens? Que aspectos subjetivos (conceituais e compositivos) podem ser observados no estado da arte do Design de Superfície contemporâneo? Essas perguntas são o ponto de partida para o desenvolvimento desta pesquisa.

A contribuição desta investigação encontra-se no trabalho da localização deste tema no contexto acadêmico, no mercado, na organização e sistematização de conceitos relativos ao Design de Interiores e ao Design de Superfícies.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A subjetividade quanto à utilização de grafismos como forma de expressão do homem remonta uma longa história da humanidade. Registros encontrados desde o período Paleolítico, ou Idade da Pedra Lascada (30.000 a.C.), mostram que desenhos eram feitos em pedras ornamentais, chifres e utensílios.

Segundo KUBISCH e SEGER (2007), o adorno como decoração de interiores, num sentido mais amplo, pode ser documentado desde a época dos primeiros habitantes das cavernas, como mostra uma série de pinturas rupestres na caverna Grotta dei Cervi, no Sul da Itália.

As paredes da caverna são decoradas com a pintura de motivos abstratos e figurativos, incluindo cenas de caçadas com arcos e padrões, como labirintos lembrando espirais, provavelmente, o motivo mais comum desde a Pré-história e que tem sido considerado por todas as culturas subsequentes.

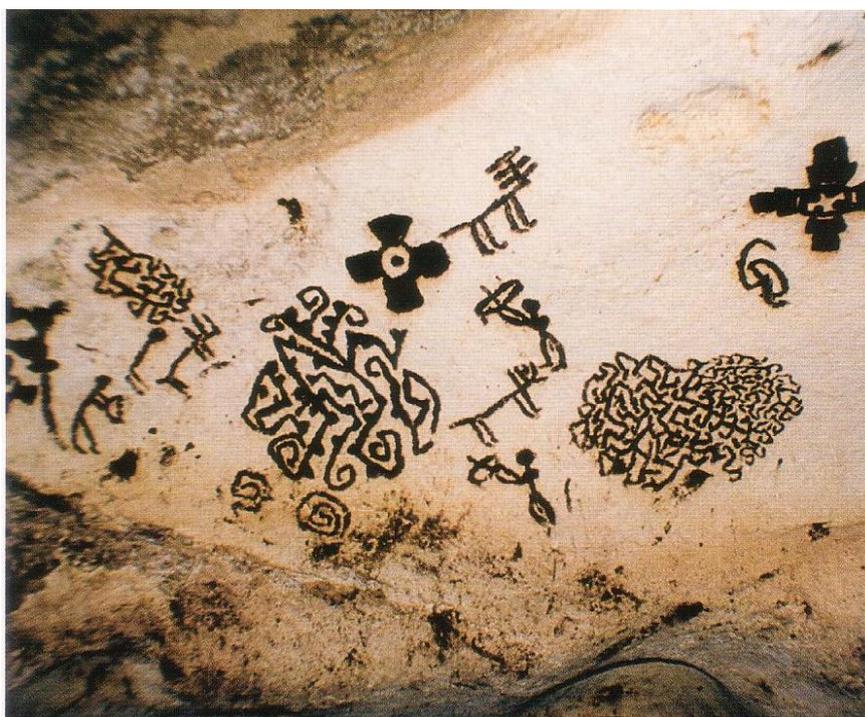


Figura 2: Idade da Pedra: Pintura rupestre na parede da Grotta dei Cervi, Apulia. Fonte: Kubisch e Seger (2007, p. 16)

A abstração observada nessas representações resume um caráter particular constante nas expressões artísticas até hoje.

[...] a partir da pré-história a ornamentação tem acompanhado a Humanidade através de cada estágio do desenvolvimento, e nunca perdeu o contacto com as atitudes mentais e conceitos de arte que caracteriza cada época particular.⁵ (KUBISCH E SEGER, 2007, p.17)

A presença deste recurso decorativo tem acompanhado o homem em toda sua história, exercendo um fascínio tanto na elaboração quanto em sua aplicação.

Sem o propósito de fazer uma abordagem histórica do tema, apenas pontuar algumas referências que antecederam a contemporaneidade, a investigação traz dados relativos às padronagens, pela pesquisa considerada importantes.

A pesquisa constatou que estudos sobre as padronagem transpassam conteúdos abordados pela arte decorativa e ornamentos, como mostram estudos desenvolvidos por autores como Owen Jones⁶ (*A Gramática do Ornamento*, 1856), Lewis F. Day (*Ornamental Design: The Anatomy of Pattern / The Planning of Ornament / The Application of Ornament*, 1888), Archibald H. Christie (*Traditional Methods of Pattern Design*, 1910), entre outros. A figura abaixo ilustra a complexidade e profundidade das investigações.

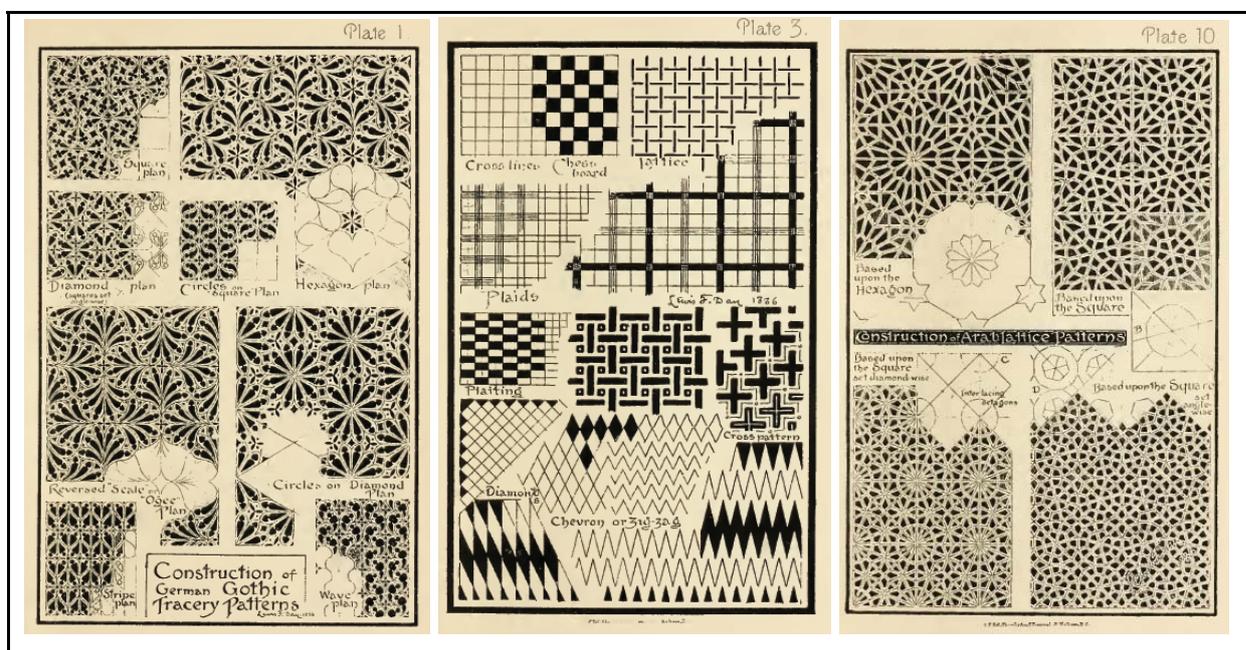


Figura 3: Plate 1: *The construction of Gothic Tracery Patterns*, Plate 2: *The lattice and the Diamond*; Plate 10: *Arab Lattice Patterns*. Fonte: Day, 1910, p. 55, 59 e 90, consecutivamente.

5 Tradução da autora

6 Owen Jones, em seu livro *A Gramática do Ornamento* além de reunir ilustrações das diversas culturas e fases da arte ornamental, defendeu trinta e sete (37) princípios gerais da disposição de forma e cor em Arquitetura e nas Artes Decorativas em sua obra.

Os anuários de Arte Decorativa (*Decorative Art – The Studio Year Book of Furnishing & Decoration*), editado durante os anos de 1906 a 1968, evidenciam a utilização das padronagens, reservando um capítulo específico a elas, representadas pelos tecidos e tapetes.



Figura 4: Páginas ilustrativas. Fonte: *Decorative Art, the Studio Year Book 1958-59*. P. 78, 84 e 88

Observa-se que há uma preocupação em classificar o trabalho de criação de padronagens descrevendo as características específicas de cada produto produzido em várias partes do mundo. Com informações como: características da peça (tapete, cortina, tipo de tecido, tamanho, etc.), o designer, autor, a técnica utilizada, o material e quem os produziu; os anuários de arte decorativa reúnem trabalhos da Grã-Bretanha, Suíça, Estados Unidos, Dinamarca, Canadá, Bélgica, Polônia, Irlanda, Alemanha, Itália, Suécia e Finlândia.

Outra instância legitimadora da relevância desse conteúdo é o *Vitoria & Albert Museum*, em Londres, que dispõe de um grande setor dedicado à preservação e classificação de padronagens produzidas ao longo da história. Pode-se citar, ainda: *The Textile Museum*, em Washington; *MoMA*, e Fundação *Josef & Annie Albers*, em Nova York, entre outros.

Jackson, em seu livro *Twentieth – Century Pattern Design*, traz registros expressivos do Design de Padronagens (*pattern design*, expressão inglesa) desde o final do século XIX. Além disso, apresenta padronagens desenvolvidas por autores

como: Pugin, Owen Jones, Christopher Dresser, William Morris, entre muitos outros, trazendo referências às escolas, aos estúdios, às empresas e às indústrias que acompanharam movimentos e períodos artísticos (como *Arts and Crafts*, *Art Nouveau*, *Art Déco*, *Belle Époque*, Modernismo, *op* e *pop art*, etc.)

Mesmo no período modernista, em que a essência da forma e a textura natural dos materiais foram extremamente valorizadas, madeira, pedra, vidro, ferro, aço, concreto, as padronagens estiveram presentes nos papéis de paredes, impressos em mobiliários, em artigos têxteis, sempre utilizadas com cuidado para evitar conflito entre os materiais.

Trazendo essas considerações para o tema da pesquisa, observa-se que as padronagem nos interiores acompanham não só os processos de industrialização como as manifestações artísticas, fazendo-se presente no cotidiano das pessoas.

Os padrões têm ocorrido dentro e fora dos estilos ao longo de séculos, e provavelmente, nunca irão desaparecer. O fascínio que exercem sobre os seres humanos, seja mística, psicológica ou sensorial, nunca realmente vacilou, simplesmente existem momentos em que é mais aceitável do que outros. (SAVOIR, 2007, p.7).⁷

Considerando, que, ao longo da história os produtos desenvolvidos pelo homem possuem funções práticas, estéticas e simbólicas, e que a predominância de uma função não elimina as demais, todas fazem parte do objetivo a que se destina o objeto (LÖBACH, 2001).

Estas funções citadas relacionadas ao “objeto” podem ser atribuídas às superfícies, aos objetos e aos ambientes, podendo evidenciar ou, até mesmo, ocultar determinadas características a eles pertinentes.

Observa-se que a padronagem, como elemento compositivo do ambiente, não é apreendida somente pelos sentidos, mas também pelo intelecto por meio de mensagens subliminares que provocam subjetivas interpretações. Ela pode referir a um estilo a partir do momento em que faz parte de uma complexa rede de relações de identidade e faz referências a características específicas de um período e de um lugar associados.

A seleção da padronagem é pessoal. Os padrões são simbólicos e são imbuídos de significados culturais. Estão intrinsecamente ligados com o estilo e cor, com textura e com a memória. O reconhecimento de uma padronagem é uma hierarquia cognitiva de significados, definições,

7 Tradução da autora.

momentos e detalhes. Como um quebra cabeça, no design de interiores, a padronagem deve fazer parte do projeto (RODEMANN, 1999, p. 7).⁸

A forma que o designer de interiores organiza e seleciona os revestimentos, móveis, iluminação, cores, padrões, etc., resulta numa mensagem para o usuário. Para analisar esta mensagem, é preciso examinar seus elementos. Munari (1997) propõe dividir a mensagem em duas partes, mesmo que seja difícil estabelecer uma fronteira entre elas.

[...] uma é a informação propriamente dita, transportada pela mensagem e a outra é o suporte visual. Suporte visual é o conjunto de elementos que tornam visíveis a mensagem, todas aquelas partes que devem ser consideradas e aprofundadas para poderem ser utilizadas com a máxima coerência em relação à informação. São elas: Textura, Forma, Estrutura, Módulo, Movimento (MUNARI, 1997, p. 69).

Transpondo essa ideia ao Design de Interiores, pode-se referir à primeira parte a sensação inicial dos sentidos provocada pela ambiência como um todo, aspectos como a dimensão, a luminosidade, o cheiro do lugar e, depois, a “leitura” das partes e das características dos elementos que compõem esse todo.

Cada sujeito observa o seu entorno de uma forma única, de acordo com suas limitações físicas, sua cultura e seus aspectos psicológicos, por meio dos sentidos (visão, audição, tato, olfato e paladar). A complexidade desse assunto não é o foco dessa pesquisa, entretanto, é importante observar as considerações presentes nas teorias da percepção, como a *Gestalt* e a teoria do senso da ordem abordada por Gombrich.

Gestalt é uma palavra alemã que envolve, ao mesmo tempo, a ideia de forma, estrutura e ou organização. A psicologia da *Gestalt* estuda a relação entre as partes e das partes com o todo.

O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. Através de numerosos estudos e pesquisas experimentais, os gestaltistas formularam suas teorias acerca dos campos mencionados. A teoria da *Gestalt*, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais e outras não. Esta maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apóia na fisiologia do sistema nervoso,

8 Tradução da autora

quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção (GOMES FILHO, 2002, p. 18).

Essa teoria demonstra que, visualmente, observa-se a totalidade das imagens como fenômenos inteiros e estruturados, completamente associados ao conjunto no qual estão inseridas e sem o qual nada mais significam. A soma das partes é maior que o todo porque é a forma mais a mensagem.

Fazem parte da série de princípios da Gestalt: a pregnância da forma (qualidade determinada pela facilidade com que as figuras são observadas), a proximidade, a similaridade, a segregação, a unificação, o fechamento, a continuidade e a unidade, conceitos como o todo e a parte, a figura e o fundo, e o aqui e o agora. O domínio destes princípios que constituem a base da linguagem visual, pelos profissionais da área, contribui na qualificação tanto para desenvolvimento de padronagens como na seleção delas para a composição de um ambiente.

Em seu livro, *“The sense of order - A study in the psychology of decorative art”*, Gombrich argumenta que há um sentido integrado de ordem em cada ser humano, contra o qual é testado constantemente pela experiência.

Penso que na luta pela existência os indivíduos desenvolveram um senso de ordem, não porque o ambiente seja geralmente ordeiro, mas sim porque a percepção exige um enquadramento legítimo contra o qual há uma parcela de quebra da regularidade. Para antecipar o exemplo mais simples dessa relação, é a quebra da ordem que desperta a atenção e os resultados nos acentos elementares, visual ou auditivo, que muitas vezes representam o interesse nas formas decorativas e musicais (GOMBRICH, 1984, p. XII).

Para a percepção dos padrões, o senso de ordem é pré-requisito para a percepção da desordem e da quebra na regularidade. Ele argumenta que “... Se nos faltar àquela sensação de ordem, que permite classificar o meio de acordo com o grau de regularidade e seu reverso, não teríamos compreendido às experiências”.

Para Gombrich (1984), também, essa é a explicação do prazer que o ser humano pode sentir ao observar as padronagens presentes na decoração, em seus diversos graus de elaboração.

A obviedade dos padrões, utilizados em um papel de parede, por exemplo, pode garantir um grau de satisfação e prazer por exigir pouco de quem o contempla. Porém, projetos mais complexos (como a decoração presente nos ambientes do Palácio de Alhambra, Granada (figura 5), permitem vários níveis de compreensão

nos quais se confia estar diante de ordens dentro de ordens, em que se pode responder à sondagem de regularidade, sem fazer perder o sentimento de infinita e inesgotável variedade.

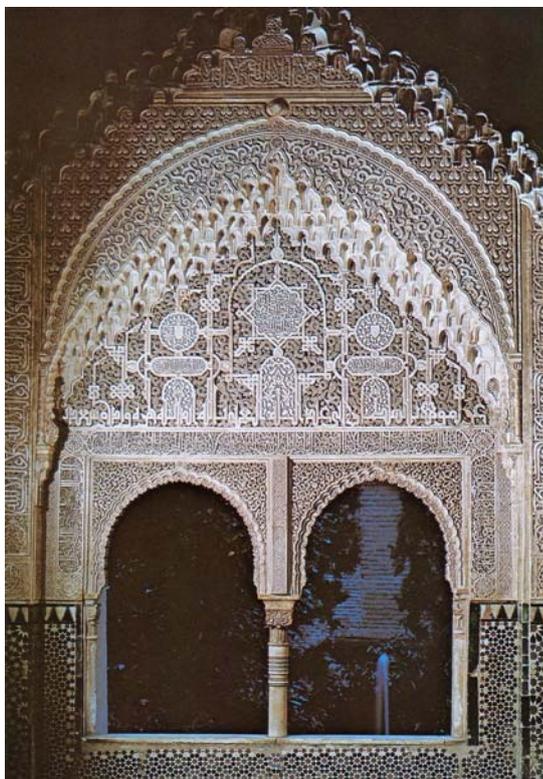


Figura 5: Alhambra, Espanha. Fonte: Gombrich, 1984, p. 7.

A mensagem presente nas padronagens está além do objeto ou da superfície, ela agrega significados semânticos que traduzem todo um referencial cultural e único. As padronagens misturam cores, formas, texturas, aspectos complexos, que, além da função decorativa, permitem uma transfiguração simbólica.

Levando em conta as considerações vistas até aqui, para analisar a relevância das padronagens como elemento compositivo no Design de Interiores contemporâneo, pretende-se compreender fundamentalmente o Design de Interiores, o Design de Superfície e a relação entre as duas áreas.

2.1 Design de Interiores

A fundamentação teórica desenvolvida neste capítulo se deu a partir de coleta de dados de fontes múltiplas apoiada em estudos de autores contemporâneos, sites atualizados de entidades reguladoras da profissão brasileiras e internacionais, instituições de ensino brasileiras formadoras de profissionais, publicações científicas, entre outros.

A estruturação do conteúdo inicia com a conceituação de DI, seguido da discussão quanto às atividades dos profissionais, das questões envolvidas no desenvolvimento do projeto como as etapas, dos princípios e dos elementos do DI (ênfatisando a utilização das padronagens como elemento compositivo do ambiente), e das formas de representar o projeto considerando os aspectos do DI contemporâneo.

2.1.1. Conceitos: Design de Interiores x Arquitetura de Interiores x Design de Ambientes x Decoração

Design de Interiores, em sua concepção, estabelece relações diretas com a Arquitetura de Interiores, Design de Ambientes e Decoração.

Para conceituar Design de Interiores, é necessário refletir como essas especialidades relacionam-se entre si. Como se pode observar existe certo conflito entre os conceitos estabelecidos em que as atividades se dividem e/ou se sobrepõem.

A própria literatura encontra situações cuja tradução de *Interior Design* é dada como Arquitetura de Interiores. Como exemplo, um dos livros mais populares entre os alunos de Arquitetura e de Design de Interiores: “Arquitetura de Interiores ilustrada de Francis D.K. CHING e Corky BINGGELI (2005)”, versão em língua portuguesa, tem título original em inglês “*Interior Design Illustrated*” em que a definição ampla agrega as duas atividades em si. A versão em inglês define o Design de Interiores e a versão traduzida como:

Arquitetura de Interiores é o planejamento, o leiaute e o projeto de espaços internos às edificações. Esses ambientes físicos satisfazem nossa necessidade básica de abrigo e proteção; eles estabelecem o palco para a maior parte de nossas atividades e influenciam suas formas; nutrem nossas aspirações e exprimem as idéias que acompanham nossas ações; afetam nossas vistas, humores e personalidade. O objetivo da arquitetura de interiores é, portanto, a melhoria funcional, o aprimoramento estético e a

melhoria psicológica dos espaços internos (CHING. E BINGGELI, 2005, p. 44).

No livro “Projetando Espaços, Guia de Arquitetura de Interiores para Áreas Residenciais”, Miriam Gurgel, em sua introdução, diz que “A Arquitetura de interiores deve criar ambientes onde a forma e a função, ou seja, a estética e a funcionalidade, convivam em perfeita harmonia e cujo projeto final seja o reflexo das aspirações de cada indivíduo”. (GURGEL, 2007, p. 23). Suas próximas palavras se referem ao Design, em que se pode observar, há uma relação bem próxima em suas especialidades.

“O design, como o entendemos hoje, é um processo consciente e deliberado que busca organizar materiais (com suas linhas, texturas e cores) e diferentes formas a fim de alcançar determinado objetivo, seja funcional ou estético.” (GURGEL, 2007, p. 23)

BROOKER e STONE no livro “*Basics Interior Architecture: Form + structure*”, oferecem uma contribuição importante ao definirem estas três áreas subjacentes, em que se constata, perfeitamente, a inter-relação entre as três especialidades:

Arquitetura de interiores se preocupa com a remodelação das construções, com o desenvolvimento de espaços e estruturas existentes, a construção, a reutilização e os princípios organizacionais. Ele compreende as práticas de design de interiores e arquitetura, muitas vezes, lida com problemas estruturais complexos, ambientais e de manutenção. Esta prática abrange uma grande variedade de tipos de projeto, de museus, galerias e prédios públicos, através de escritórios de arquitetura.

Design de interiores é uma prática interdisciplinar preocupada com a criação de uma gama de ambientes interiores que articulam a identidade e a atmosfera por meio da manipulação do volume espacial, a colocação de elementos específicos, tais como mobiliário e tratamento de superfícies. De modo geral, descreve os projetos que requerem pouca ou nenhuma mudança estrutural da construção existente, embora haja muitas exceções a este. Há situações em que a estrutura original é mantida e o interior novo é inserido dentro dela. Muitas vezes tem uma qualidade efêmera e, normalmente, engloba projetos como o de lojas, exposições, residências e empresas.

Decoração de interiores é a arte de decorar os espaços interiores ou salas para conferir um caráter especial que se encaixa bem com a arquitetura existente. Decoração de interiores está preocupada com questões tais como superfícies padrão, ornamentação, mobiliário, decoração de interiores, iluminação e materiais. Geralmente lida apenas com pequenas alterações estruturais do edifício existente. São exemplos típicos dessa prática o design de residências, hotéis e restaurantes (BROOKER E STONE, 2007, p.14 – 18).⁹

Segundo Forest (2005), os termos: decorador, arquiteto, designer de interiores são, muitas vezes, utilizados alternadamente tanto por profissionais e leigos, no entanto, há diferença entre eles.

Design de Interiores segue uma metodologia sistemática e coordenada, incluindo pesquisa, análise e integração dos conhecimentos no processo criativo, em que as necessidades e recursos do cliente sejam satisfeitos para produzir um espaço interior que cumpra as metas do projeto.

Para a Associação Brasileira de Design de Interiores:

O Design de Interiores é uma carreira profissional relacionada à melhoria da qualidade de vida das pessoas através da criação e execução de projetos que assegurem conforto e qualidade estética em ambientes públicos e privados. (ABD, 2010)

Para fins de conceituação, o Design de Interiores é, aqui, considerado uma profissão em que soluções criativas e técnicas são aplicadas ao ambiente interior já construído. Estas soluções são funcionais e estéticas, e têm o propósito de melhorar a qualidade de vida considerando o perfil psico-social dos ocupantes. Os projetos são desenvolvidos de acordo com reconhecimento do espaço físico, a área em seu entorno e o contexto social, adequando-se aos requisitos dos códigos locais de regulamentação ¹⁰.

Outros aspectos que devem ser observados pelo Design de Interiores são o comprometimento com a sustentabilidade, acessibilidade e ergonomia, a partir da especificação de produtos comprometidos com as questões de proteção do meio ambiente e com o Design Universal¹¹ por meio da utilização de produtos e soluções desenvolvidas para todos os indivíduos respeitando suas limitações e diferenças, facilitando o acesso, o uso segurança e conforto. De acordo com a ABNT, acessibilidade é a “Possibilidade e condição de alcance, percepção e entendimento para a utilização com segurança e autonomia de edificações, espaço, mobiliário, equipamento urbano e elementos.” (ABNT, 2004, NBR 9050).

Quanto à Arquitetura de Interiores e decoração é importante citar os conceitos adotados pela Câmara Especializada de Arquitetura (CEARQ) do

¹⁰ Leis , normas municipais e estaduais determinam, por exemplo, os códigos de segurança contra incêndio, acessibilidade, etc.

¹¹ Design Universal, segundo a ABD é o Emprego de produtos e soluções desenvolvidas para indivíduos desabilitados facilitando o uso, acesso, segurança e conforto. Fonte site: <http://www.abd.org.br/site.asp?CodCanal=12>, acessado em novembro de 2010.

CREA/RS - Conselho Regional de Engenharia, Arquitetura e Agronomia do Rio Grande do Sul – que no uso de suas atribuições legalmente conferidas pelo art. 45, e alínea "e", do art. 46, da Lei Federal nº 5.194, de 24 de dezembro de 1966, para efeito de fiscalização do exercício profissional de Arquitetura, na atividade específica de Arquitetura de interiores, adota consecutivamente.

“Arquitetura de interiores, atividade específica de Arquitetura, é a intervenção em projeto e/ou edificação de espaço, alterando ou não a sua concepção arquitetônica original, para adequação as suas novas necessidades de utilização”.

“decoração é a intervenção nos ambientes internos e externos, sem alteração de sua concepção arquitetônica original, que se dá no âmbito do desenho, da execução e da especificação: de mobiliário (fixo - sob medida - e/ou solto); de elementos de iluminação; de materiais de acabamento (tintas, revestimentos, molduras, roda - forros); dos ajardinamentos em pequenos espaços : com utilização de elementos naturais (vegetação, pedras, água)”.(AAIRS, 2011)

Este conselho determina que o exercício profissional de Arquitetura, na atividade específica de Arquitetura de interiores, seja exercido por arquiteto, arquiteto e urbanista e engenheiro arquiteto com registro no Crea/RS¹², e a atividade específica de Decoração seja exercício profissional de técnicos de nível médio-industrial registrados no Crea/RS, com curso em decoração.¹³

Quanto à relação entre Design de Ambientes e Design de Interiores, conforme o quadro de referência apresentado por Gomes (2006) observa-se que o campo do Design se fraciona em várias áreas de atuação e em muitas especialidades nas quais propõem uma organização para o contexto nacional.

12 conforme a Resolução nº 218, de 1973 e Resolução nº 1.010, de 2005.

13 conforme a Resolução nº 278, de 1973 e Resolução nº 1.010, de 2005;

Quadro de Referência : Especialidades / áreas de atuação do Design		
Contexto internacional	Equivalência aproximada	Contexto nacional
Industrial Design	Design Industrial	
Object Design	Design do Objeto	
Public Design	Design de Equipamento Urbano	
Furniture Design	Design de Mobiliário	
Automobile Design	Design Automobilístico	
Computer Design	Design de Computador	
Hardware Design	Design de Máquinas e Equipamentos	Design do Produto
Packaging Design	Design de Embalagem	
Food Design	Design de Alimento	
Jewelry Design	Design de Jóias	
Sound Design	Design de Sistemas de Som	
Lighting Design	Design de Sistemas de Iluminação	
Textile Design	Design Têxtil	
Communications Design	Design de Sistemas de Comunicação	
Commercial Design	Design Gráfico	
Corporate Design	Design de Identidade Corporativa	
Information Design	Design de Sistemas de Informação	Design Gráfico
Tabletop Design	Design de Editoração	
Media Design	Design de Meios de Comunicação	
Software Design	Design de Programas	
Fashion Design	Design de Moda	Design de Moda
Interior Design	Design de Interiores	Design de Ambientes
Re-Design	Redesign	Redesign
Conceptual Design	Design Conceitual	
Counterdesign	Counterdesign	
Antidesign	Antidesign	
Radicaldesign	Radicaldesign	Design Conceitual
Avant-Garde Design	Avant-Garde Design	
Bio-Design	Bio-Design	
Eco-Design	Eco-Design	
Universal Design	Design Universal	
Interface Design	Design de Interfaces	Design de Interfaces

Quadro 1: Quadro de Referencias: Especialidades / Áreas de atuação (Gomes, 2006, p. 14)

Gomes (2006) não faz comparações entre DI e DA¹⁴, mas, ao considerar DI como equivalência aproximada ao contexto nacional da qual se refere ao DA, sugere alguma diferença entre estas especialidades, mas que ambas incluem a decoração. Para ele, Design de Ambientes é uma:

Especialidade ou área de atuação que envolve a concepção de configurações ambientais em geral: planejamento, organização, decoração e especificação de produtos (mobiliário, equipamentos, obras de arte, e objetos em geral...) faz parte mais de um design de composição e layout espacial na abrangência de espaços internos privados e públicos, tais como: residenciais, comerciais, industriais, espaços culturais, de lazer e esportivos; e veículos como automóveis, aviões, navios e outros (GOMES, 2006, p. 30).

Nesse contexto, podem-se aceitar como equivalentes as duas expressões DI e DA, sendo que o último seria mais abrangente, incluindo ambientes externos à edificação.

No curso de Bacharelado em Design de Ambientes promovido pela Escola de Design UEMG, o Design de Ambientes é apresentado como um curso que

14 DA – sigla adotada neste trabalho para designar Design de Ambientes.

propicia conhecimentos que dizem respeito às relações entre o homem e o espaço (interno e/ou externo) no mundo contemporâneo. Ao considerar o espaço externo, essa especificação diz, então, que o Design de Ambientes vai além das atividades relativas ao DI, pois o projeto envolve as áreas externas, provavelmente, com relações diretas com os interiores, como quiosques, o entorno da piscina, varandas, etc., que pode fazer fronteira com o paisagismo.

Olhando sobre outro enfoque, compreende-se que as atribuições profissionais se baseiam em grades curriculares bem diversificadas. Há cursos, por exemplo, que dão atribuição ao profissional para atuar como paisagista, enquanto outros não. É importante reforçar que, tanto o Design de Interiores e como Design de Ambientes, excluem especificamente a concepção ou a responsabilidade de Arquitetura e de Engenharia, mas é autorizado o planejamento e especificação de móveis e equipamentos e sua localização em espaços interiores.

Sendo assim, percebe-se que as atividades desenvolvidas por estas especialidades permeiam-se e as analogias podem ser representadas como mostra o esquema gráfico construído pela a autora, com o propósito de compreender e organizar os conceitos, estabelecendo as relações entre as especialidades ressaltadas. Observa-se que todas as áreas são subjacentes à Arquitetura de Interiores; o Design de Ambientes, cujas atividades lhe permitem interferir também em ambientes externos com relações diretas aos interiores; e o Design de Interiores que, entre suas atividades, abrange as atividades desenvolvidas na decoração.

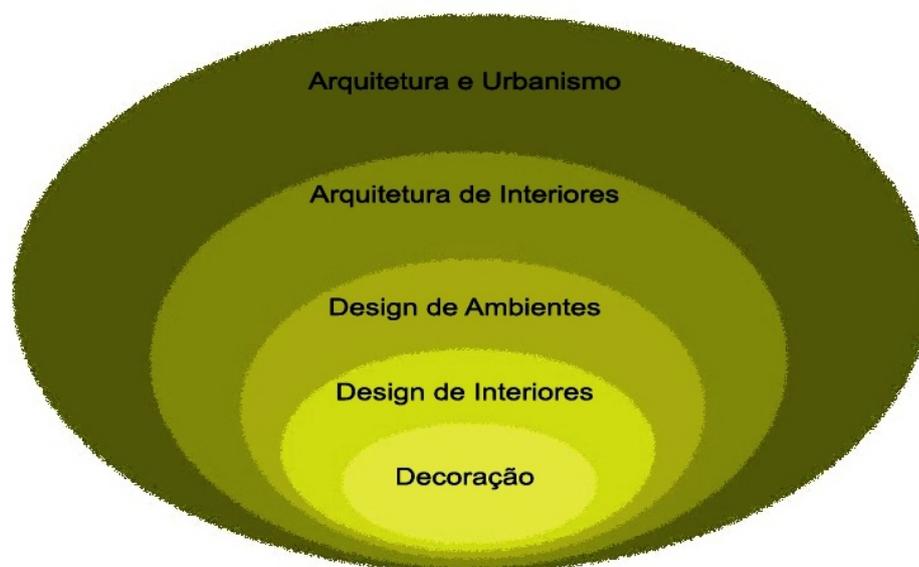


Figura 6: Relações entre AI/DA/DI/ Decoração - Fonte: Autora

2.1.2. O Profissional: Atribuições e Formação

No Brasil, há várias questões sendo discutidas pelas associações e instituições de ensino quanto à regulamentação da profissionalização do designer em geral e específico, neste caso, o designer de interiores. A sobreposição e desdobramento de atividades subjacentes geram certos mal-estares entre arquitetos, designers de interiores e de ambientes, e decoradores; produzindo discussões não somente na regulamentação referente à área do Design de Interiores, mas, principalmente, nas práticas profissionais de mercado.

A Arquitetura é uma profissão regulamentada; está ligada ao sistema CREA/CONFEA e, por isso, é fiscalizada por estas entidades. Já os designers de nível superior exercem uma profissão autorizada e reconhecida, porém não regulamentada. Não existe uma Lei com normas específicas para estes profissionais e nem um Conselho profissional no qual sejam obrigados a se registrar.

Como apreendido em conteúdo publicado no site da ABD e intitulado “As conquistas que os dirigentes sonharam e se tornaram realidade ao longo do tempo e transformaram a profissão”, existe uma profunda preocupação desta instituição com a formação do profissional. Prova disso é, que em 1982, a entidade organizou o primeiro “Encontro de Professores de Decoração”, ocasião em que foi iniciada a discussão acerca da elaboração de parâmetros mínimos para que um indivíduo pudesse ser reconhecido como decorador e ser aceito nesta instituição como associado, o que acabou acontecendo em 1984. Com a realização do ENDADI – Encontro Nacional de Decoradores e Arquitetos de Interiores, em 1986, – deu-se o início da expansão da ABD no Brasil. O seminário reuniu pessoas de várias partes do Brasil e mostrou o caráter nacional que os dirigentes queriam dar à associação. No ano 2000, a associação defendeu a elaboração do currículo mínimo para o Curso Técnico de Design de Interiores, que estabelecia, entre outras coisas, carga horária de 800 horas/aula e uma grade básica de disciplinas. (ABD – Conteúdo, 2010).

Segundo o estatuto da ABD, reconhecem-se os profissionais qualificados com base nos seguintes critérios:

- I. Portadores de diploma de Graduação em Design de Interiores ou Arquitetura, expedidos por instituições reconhecidas pelo MEC;

- II. Portadores de diploma de curso Técnico em Design de Interiores, ministrado por estabelecimentos de ensino reconhecidos pelo Sistema Estadual de Ensino;
- III. Designer de Interiores autodidatas em exercício da profissão por um período mínimo de cinco anos serão aceitos somente até dezembro de 2000, de acordo com a documentação solicitada pela ABD;
- IV. Portadores de certificado do curso de nível básico devidamente reconhecido pela ABD, que serão aceitos até Dezembro de 2000;
- V. Portadores de diploma de cursos de instituições estrangeiras, devidamente validado e registrado na legislação vigente, com documentos legalizados e traduzidos por tradutor juramentado, e apresentação de permanência definitiva no país. (ABD – Estatuto, 2010)

A nova Classificação Brasileira de Ocupações – CBO –, instituída por portaria ministerial, em outubro de 2002, com a finalidade de identificar e classificar as ocupações no mercado de trabalho Brasileiro, organiza e descreve as ocupações por famílias. Cada família constitui um conjunto de ocupações similares que agrupadas correspondem a um domínio de trabalho. Desta forma, os designers de interiores, de vitrines e o visual *merchandiser* em nível médio encontram-se na mesma família e suas atividades são descritas da seguinte forma:

Projetam e executam soluções para espaços internos residenciais, comerciais e industriais visando à estética, ao bem-estar e ao conforto. Criam e projetam vitrines, ambientes comerciais e industriais que destaquem e valorizem o produto; projetam programações visuais com os objetivos de estimular o consumo de produtos e de informar o consumidor. (CBO, 2002)

A família chamada de Design de Interiores de Nível Superior intitula: ambientador, decorador de interiores, designers de ambientes, designers de interiores e planejador de interiores. A classificação deste código aponta que estes profissionais,

Projetam e executam de forma criativa e científica soluções para espaços interiores residenciais, comerciais e institucionais, visando à estética, a eficiência, a segurança, a saúde e o conforto. Pesquisam produtos, materiais e equipamentos para elaboração e execução de projetos de interiores. (CBO, 2002)

A CBO define as atividades pertinentes ao designer de interiores a partir de sua formação nos níveis médio e superior. Para estabelecer uma comparação entre elas, editou-se, em um quadro comparativo¹⁵, o Relatório de Áreas de Atividades proposto por regulamentação, em que se pode observar que, mesmo as atividades serem relativamente congruentes, observa-se que há um aprofundamento e um

15 Apêndice A

comprometimento maior do profissional de nível superior e que as diferenças mais significativas estão na elaboração do projeto executivo e na demonstração de suas competências pessoais em que se pode destacar a capacidade de aplicação de técnicas de representação gráfica, ser capaz de transmitir informações culturais para o cliente, ter formação de nível superior, demonstrar domínio técnico, tecnológico e científico, estar capacitado para promover bem-estar, saúde e segurança, ser capaz de ministrar aulas e de realizar pesquisas, manter-se atualizado a respeito da aplicação de materiais e equipamentos, e com as tendências de mercado, e demonstrar capacidade de técnicas de informática.

No âmbito internacional, é importante citar a IIDA – International Interior Design Association – fundada em 1994, como resultado da fusão do Institute of Business Designers (IBD), International Society of Interior Designers (ISID); e o Council of Federal Interior Designers (CFID). A meta dessa fusão foi criar uma associação internacional com a missão de representar o Design de Interior em todo o mundo. Com sede central em Chicago, EUA, desde essa data a IIDA tem trabalhado para reunir as comunidades de Designers de Interiores em todas as regiões e especialidades que representam os interesses de toda a comunidade, atuando em 29 localidades ao redor do mundo. (IIDA, 2010)

National Council for Interior Design Qualification (NCIDQ), com sede em Washington - DC, nos Estados Unidos, é uma organização independente sem fins lucrativos, de órgãos estaduais e municipais de credenciamento (norte-americanos e canadenses), responsável pela emissão de certificados para profissionais competentes de Design de Interiores desde 1974. Para obter este certificado, os designers de interiores, além de cumprirem os requisitos de elegibilidade (formação e experiência), prestam um exame rigoroso, o qual atesta a sua qualificação para os empregadores, os reguladores de estado e do público em geral. Além de desenvolver e administrar o exame, NCIDQ oferece pesquisas e conhecimentos que informa as leis estaduais e provinciais de licenciamento e regulamentação para a profissão de Design de Interiores.

Para o *NCIDQ*, Interior Design inclui uma gama de serviços realizada por um designer profissional, qualificado por meio de educação, experiência e análise para proteger e melhorar a saúde, a segurança de vida e bem-estar do público. O anexo A lista estes serviços, os quais podem incluir uma ou todas das seguintes tarefas.

Para a IFI – *International Federation of Interior Designers/Architects* - *A Partner of International Design Alliance* –, o conceito adotado pela Assembleia Geral da IFI, em 25 de maio de 1983, define Designer/Arquiteto de Interiores como:

“Profissional qualificado, com formação, experiência e competências, que: Identifica, investiga e resolve criativamente os problemas relacionados à função e qualidade do ambiente interior, e executa serviços em relação aos espaços interiores, incluindo programação, análise de projeto, planejamento do espaço, da estética e da inspeção do trabalho no local, utilizando o conhecimento especializado de construção de interiores, construção de sistemas e componentes, regulamentos de construção, equipamentos, materiais e mobiliário e prepara os desenhos e documentos relativos à concepção do espaço interior, a fim de melhorar a qualidade de vida e proteger a saúde, a segurança e o bem-estar do público”. (IFI, 2010)

A formação do designer de interior no Brasil pode se dar em nível médio, o técnico¹⁶, e por meio dos cursos de graduação (abertos a candidatos que tenham concluído o ensino médio ou equivalente e tenham sido classificados em processo seletivo), que são em nível superior que conferem diploma aos concluintes, podendo ser: Bacharelados, Tecnólogos e Sequenciais. O curso tecnológico tem, no mínimo, 1.600 horas/ aula, o bacharelado e a licenciatura, no mínimo, 2400 horas/aula.

O Ministério da Educação reconhece setenta e duas (72) Instituições de Ensino Superior (IES) que oferecem o curso de Design de Interiores e afins em todo território nacional. Conforme a investigação dessa pesquisa (como será visto em detalhamento, mais adiante), das setenta e duas (72) IES, sessenta e sete (67) oferecem o curso denominado Design de Interiores; duas usam o nome de Decoração de Interiores; uma Decoração e Design; outra de Design de Ambiente e outra a denominação de Composição de Interior. Segundo o MEC, quanto ao grau de formação se identifica: sessenta (60) cursos tecnológicos, onze (11) bacharelados, e um sequencial de formação específica¹⁷.

Assim sendo, observa-se a relevância de se considerar o contexto em que esta realidade está inserida. Segundo relatório do Conselho Nacional de Educação,

16 Segundo o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos do MEC, “o curso técnico é um curso de nível médio que objetiva capacitar o aluno com conhecimentos teóricos e práticos nas diversas atividades do setor produtivo. Acesso imediato ao mercado de trabalho é um dos propósitos dos que buscam este curso, além da perspectiva de requalificação ou mesmo reinserção no setor produtivo. Este curso é aberto a candidatos que tenham concluído o ensino fundamental e para a obtenção do diploma de técnico é necessária a conclusão do ensino médio”. (MEC, 2011 http://catalogonct.mec.gov.br/perguntas_frequentes.php)

17 Os cursos seqüenciais são cursos de nível superior, mas não têm o caráter de graduação. Os objetivos dos cursos seqüenciais são distintos dos objetivos dos cursos de graduação, embora as grades curriculares dos cursos seqüenciais possam contemplar disciplinas semelhantes às oferecidas nos cursos de graduação.

dois acontecimentos desencadearam uma proposta de reorganização da educação profissional e tecnológica de graduação conforme uma nova metodologia.

O acelerado avanço científico e tecnológico tem sua origem em dois saltos: a introdução da computação em praticamente todas as áreas do conhecimento; a capacidade de observação em escala macro (cósmicas) e em escalas nano (átomos e moléculas). (MEC, Parecer CES 277/2006)

O Ministério da Educação, representado pelo Ministro de Estado da Educação, no uso de suas atribuições, por meio da Portaria nº 10 de 28 de Julho de 2006, aprova em extrato o *Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia*, que considera a necessidade de estabelecer um referencial comum às denominações dos cursos superiores de tecnologia, de consolidar os cursos pela afirmação de sua identidade e caracterização de sua alteridade em relação às demais ofertas educativas; de promover a qualidade por meio da apresentação de infra-estrutura recomendável com o propósito de atender as especificidades dessas graduações tecnológicas.

De acordo com o MEC (2010), o grupo que encerra o curso de Design de Interiores é denominado: Produção Cultural e Design, que compreende tecnologias relacionadas com representações, linguagens, códigos e projetos de produtos, mobilizadas de forma articulada às diferentes propostas comunicativas aplicadas. O grupo abrange os cursos: Comunicação Assistiva; Comunicação Institucional; Conservação e Restauro; Design de Interiores; Design de Moda; Design de Produto; Design Gráfico e Fotografia.

Quanto à organização curricular dos cursos, o Conselho Nacional de Educação, Conselho Pleno por meio da Resolução CNE/CP 3, de 18 de dezembro de 2002, é que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a organização e o funcionamento dos cursos.

2.1.3. O Desenvolvimento do Projeto

Esse capítulo pretende abordar as etapas que incluem o desenvolvimento de um projeto de Design de Interiores, os princípios e elementos do Design considerados no momento da concepção do projeto e a forma como ele é representado graficamente.

2.1.3.1. Etapas do Projeto

O Design de Interiores, assim como o Design de Produto, segue as etapas básicas dos projetos. Estas especificidades serão tratadas a seguir:

O designer,...., precisa de um método que lhe permita realizar o projeto com o material correto, com as técnicas mais adequadas e na forma correspondente a função (inclusive a função psicológica). Deve-se produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes, inclusive o econômico, sejam considerados no mesmo nível (MUNARI,1997, p. 342).

MUNARI (1997) apresenta um esquema de projeto em que a sucessão das atividades deve ser realizada a partir de uma organização: enunciação do problema, identificação dos aspectos e das funções, limites, disponibilidades tecnológicas, criatividade e modelos (protótipos).

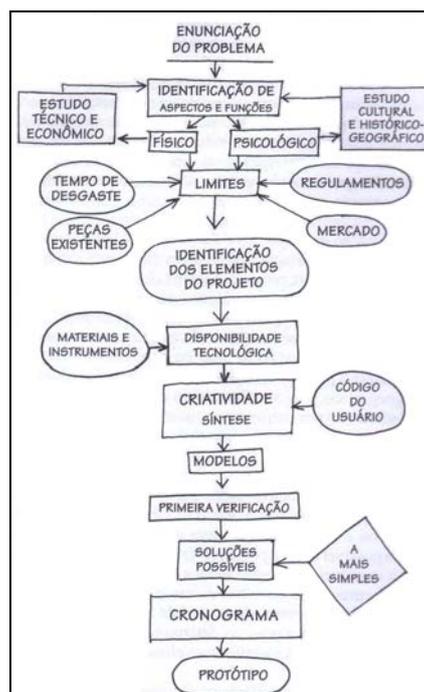


Figura 7: Esquema de Projeto Fonte: Um método para fazer projetos. MUNARI, 1997, p. 343

No DI, o projeto se fundamenta na relação Homem/Espaço levando em conta o perfil, os aspectos psicológicos, culturais, sociais, econômicos relacionados ao usuário, bem como as características do espaço físico, as dimensões (altura, largura e profundidade), as funções do ambiente (dormitório, estar, jantar, cozinha, hall de entrada, banheiro, cozinha, etc.), a orientação solar, elementos arquitetônicos (portas, janelas, vigas, colunas, etc.), revestimentos (material, características), pontos elétricos, pontos de água e esgoto (se necessário), entre outros

O Design de Interior envolve um conjunto de atividades desde a identificação das necessidades dos usuários até a apresentação do projeto: planejamento e representação da disposição dos elementos no ambiente, tanto dos elementos móveis quanto dos fixos, da iluminação, da seleção dos materiais de revestimentos, das cores, das padronagens, das texturas, dos modelos e dos tecidos das cortinas, dos acessórios e equipamentos, além dos aspectos relacionados com a execução do projeto.

O desenvolvimento do projeto tem a característica pessoal do profissional (mesmo considerando as escolhas junto ao cliente), evidentes no processo de criação na seleção dos materiais, dos móveis e dos equipamentos, nos contatos com fornecedores e equipes de execução da obra. A dinâmica dessas atividades deve obedecer a uma sequência sistematizada e organizada.

A Associação Brasileira de Design de Interiores enumera algumas etapas fundamentais no projeto em DI:

- Pesquisa e análise dos objetivos e desejos do Cliente materializados em documentos e estudos preliminares que fundem essas necessidades com o conhecimento técnico do profissional, garantindo ao projeto funcionalidade, conforto, segurança e qualidade estética.
- Confirmação dos estudos preliminares e adequação das soluções propostas ao orçamento do Cliente.
- Seleção de cores, materiais, revestimentos e acabamentos coerentes com os conceitos estabelecidos na criação e que estejam em consonância com as características sócio-psicológicas, funcionais, de vida útil, de durabilidade e de proteção ao meio ambiente
- Especificação de mobiliário, equipamentos, sistemas, produtos e outros elementos, bem como, providenciando os respectivos orçamentos e instruções de instalação e planificação de cronogramas de execução.
- Elaboração de plantas, elevações, detalhamento de elementos construtivos não estruturais - paredes, divisórias, forros, pisos (alterações na estrutura construtiva exige a contratação de um Arquiteto ou Engenheiro), layouts de distribuição, pontos de hidráulica, energia elétrica, iluminação e de comunicação e design de móveis e definição de paisagismo e outros elementos.
- Adequação de toda a intervenção às leis e regulamentos municipais que se fizer necessária.

- Coordenação de todos os profissionais que vão atuar na execução do projeto, tais como: engenheiros, eletricitas, marceneiros entre outros, harmonizando o trabalho conforme cronograma estabelecido.
- Compra de todos os produtos, sistemas e equipamentos após cotação e aprovação do Cliente.
- Acompanhamento de toda a obra mantendo o orçamento dentro dos valores previstos ou submetendo ao Cliente qualquer alteração para prévia aprovação.
- Emissão de relatórios regulares detalhando o andamento (estágio) da obra registrando as ocorrências tais como: alterações, substituições e adequações técnicas e orçamentárias.
- Elaboração de check-list final de entrega de obra com pesquisa de satisfação a ser respondida pelo Cliente (ABD, 2010).

GIBBS (2005) resume o desenvolvimento do projeto de Design de Interiores em quatro estágios: o primeiro estágio conta com reunião preliminar, o brief do cliente, a proposta de acordo com a intenção do cliente; o estágio dois: levantamento, medida e análise do ambiente, os conceitos/trabalho inicial do projeto, orçamentos, preparação da apresentação, apresentação ao cliente/contrato com o cliente; o estágio três: desenhos (que pode incluir serviços de iluminação, planta baixa, projetos para tratamentos de janela e marcenaria), especificações/planilha de encargos (dos construtores, fornecedores, fabricantes e especialistas e orçamento para o seu trabalho), estimativa do clientes, os pedidos de consentimento da obra às autoridades locais, se necessário, a nomeação dos contratantes/contratos de aprovação / aceitação do contrato; e o estágio quatro: realização do projeto, cronograma de obras, compras, supervisão do local, se necessário, instalação de mobiliário, se necessário, conclusão e entrega.

Para CHING E BINGGELI (2006), o processo do projeto se dá com a apresentação do problema, a análise do problema (a programação), o desenvolvimento de conceitos, a avaliação (comparação das alternativas e tomadas de decisão) e a implementação do projeto. Mesmo que o processo do projeto seja apresentado como uma série linear de passos,

costuma ser mais como um ciclo interativo no qual uma sequencia de análises cuidadosas, sínteses e avaliações de informações disponíveis, insights e soluções possíveis são repetidas até que se alcance um ajuste adequado entre o que existe e o que se deseja (CHING E BINGGELI, 2006, p. 47).

O ponto de partida do projeto é o momento da definição do problema: de identificar o perfil e as necessidades do cliente, o contexto sociocultural, psicológico e econômico (quem, o que, quando, onde, como e por quê?), estabelecer os

objetivos preliminares, fazer o levantamento do espaço a ser trabalhado: elaborar o *briefing*.

O *briefing* é desenvolvido pelo designer por meio de entrevistas com o cliente para obter informações sobre as expectativas a respeito do projeto: sexo, idade, estilo de vida, hobbies, escolaridade, aspectos físicos (para a personalização dos recursos), o gosto de cada usuário, se há animais na casa etc.

Para se fazer o *briefing*, é fundamental o levantamento das características de cada um dos indivíduos aos quais se destina o projeto, como particularidades, temperamentos, anseios, hobbies, expectativas e prioridades. As características no desempenho das atividades relacionadas ao ambiente do projeto devem ser minuciosamente investigadas, para que providenciem os equipamentos necessários (GURGEL, 2010, p.17).

Deve-se enfatizar a importância deste estágio, pois, sem uma real compreensão das necessidades do cliente, é pouco provável que um projeto será levado a uma conclusão bem-sucedida.

A pesquisa preliminar, no desenvolvimento do projeto de DI, na identificação das necessidades do usuário, nas atividades realizadas no espaço (circulação, armazenamento, segurança, conforto), os equipamentos e acessórios necessários, nas características, dimensões e relações dos ambientes, nas qualidades¹⁸ atribuídas ao espaço, visam a levantar as informações específicas dos materiais, dos acabamentos, dos equipamentos a serem utilizados (home theater, ar-condicionados, fogões, refrigeradores, pias, banheiras, móveis, etc.). Esse momento pode envolver também a pesquisa sobre o período arquitetônico, o estilo¹⁹ ou um tema específico.

A próxima etapa é organizar as informações, estabelecer as prioridades e iniciar a pesquisa quanto aos aspectos objetivos e aos subjetivos. Para GURGEL (2007):

Os fatores objetivos são aqueles regidos por normas técnicas, medidas ergonômicas, pela topografia, pelo clima, etc. Já os subjetivos estão

18 Nesse sentido, "as qualidades apropriadas ao contexto espacial compatível com as necessidades dos usuários como sensação, ambiência ou atmosfera, imagem e estilo, grau de fechamento espacial, conforto e segurança, qualidade da luz, foco e orientação do espaço, cor e tom, texturas, ambiente acústico, ambiente térmico, flexibilidade e duração estimada de uso". (CHING E BINGGELI, 2006. p68)

19 Estilo aqui é considerado "o conjunto das qualidades de expressão características de um setor ou de uma época, na história da literatura, das belas artes, da música". (BUENO, 89). Segundo o dicionário Houaiss da Língua Portuguesa... "conjunto de tendências e características formais, contedísticas, estéticas etc. que identificam ou distinguem uma obra ou um artista, escritor, etc., ou um determinado período ou movimento."

diretamente relacionados com a utilização propriamente dita do espaço, do ambiente, com todos os detalhes referentes às atividades que nele serão realizado e com todas as preferências pessoais de quem ocupará (GURGEL, 2007, p. 17).

A análise dessas informações dá a noção do que existe no espaço, do que se deseja com o projeto e do que é possível fazer: o que pode ser alterado, os limites econômicos, legais e técnicos e prazos. (CHING E BINGGELI, 2006).

Para CHING E BINGGELI (2006), há várias abordagens possíveis para a elaboração de ideias e sínteses para encontrar a soluções do projeto:

Isolar uma ou mais questões-chave de valor ou importância e desenvolver soluções a partir delas; estudar situações análogas que podem servir como modelos para o desenvolvimento de soluções possíveis; desenvolver idéias para partes do problema, que podem estar integradas a soluções completas e ponderadas pela realidade do que já existe (CHING E BINGGELI, 2006 p.49).

A elaboração do conceito do projeto pelo designer se dá por meio de uma lógica criativa própria desenvolvida a partir do *briefing*, levando em conta todas as informações já coletadas, atendendo as particularidades do projeto. O conceito é resultado de processo criativo que atribui significados e estabelecem as relações subjetivas que envolvem os objetos de pesquisa visando a sugerir o tema, o estilo, sensações, cores, texturas, a atmosfera e a semântica do ambiente.

Concept board (Painel Conceitual²⁰), segundo GIBBS (2005), é um procedimento metodológico que ajuda o designer no desenvolvimento de uma resposta criativa do processo de design com o propósito de fornecer parâmetros e referências a partir de uma colagem, da composição de recortes de revistas, fotografias e desenhos que evocam o estilo ou o tema pretendido. Construído da mesma forma que o moodboard são técnicas; um quadro, um painel de referência utilizadas durante o processo de criação que reúnem a combinação e coordenação das cores, formas, texturas, efeitos (linhas e movimento), iluminação, a atmosfera do ambiente, ajudando a traduzir a inspiração para o design final.

O *Brainstorming* também pode ser usado no Design de Interiores como metodologia, uma técnica utilizada, em equipe, para geração de novas ideias, conceitos e soluções para qualquer assunto ou tópico, o qual deve ser livre de críticas e sem restrições à imaginação com o propósito de resultar em diferentes associações e lógicas criativas.

20 Tradução da autora

2.1.3.2 Princípios e Elementos de Composição do Design de Interiores

Ao se entrar num ambiente em que nunca se esteve antes, experimenta-se, inicialmente, a sensação do todo, vivencia-se o conjunto dos elementos que compõem o ambiente. O resultado dessas sensações é, então, captado pelos sentidos (visão, audição, olfato e tato) e transmite, imediatamente, mensagens para o cérebro que, ao analisar, busca referências às experiências anteriores, procurando bem-estar ou identificando um desconforto em estar no espaço. Já no segundo momento, passa-se a buscar, rapidamente, cada elemento dessa composição. Ao fazer essa leitura, como num *escaneamento*, procura-se interpretar cada sensação, atribuindo significados aos objetos e, mesmo inconscientemente, busca-se referenciais anteriormente vividos.

Os princípios do Design regem as relações entre os elementos utilizados, e organizam a composição tridimensional do ambiente como um todo. Um projeto bem-sucedido se apoia nos princípios que regem as decisões para se atender as questões estéticas, funcionais e simbólicas do ambiente, conferindo harmonia entre os elementos.

A maioria dos projetos é baseada nos princípios básicos do design de interiores. Um designer de interiores pode desenvolver um projeto inovador, quando entender e respeitar esses princípios, intencionalmente pode estender os limites da experimentação com diferentes conceitos e harmonias. Isso pode incluir a mistura do design linear com o clássico, abrindo espaços, criando incomum layout assimétrico, especificando diferentes materiais, com acabamentos comuns ou cores de uma forma inovadora. (GIBBS, 2005, p. 38)

GIBBS (2005) inicia o capítulo dos “Princípios do Design”, em seu livro, abordando o aspecto da dimensão humana em que considera o ajuste entre a forma humana e as dimensões do espaço, o tamanho e a disposição dos objetos (mobiliários e acessórios) relacionados com as atividades (o movimento do corpo humano) desenvolvidas no ambiente. Já Ching e Binggeli (2006) não incluem as dimensões humanas em seu capítulo sobre os princípios do Design de Interiores, porém abordam detalhadamente a relação humana com os espaços, objetos e atividades em outro capítulo específico.

Há uma diferença entre as dimensões estruturais dos nossos corpos e aquelas exigências dimensionais resultantes do modo como nos esticamos

para alcançar uma coisa sobre uma prateleira, nos sentamos a uma mesa, descemos um lance de escada ou interagimos com outras pessoas. Essas são dimensões funcionais que variam de acordo com a natureza da atividade que está sendo executada situação social (CHING E BINGGELI, 2006 p. 59).

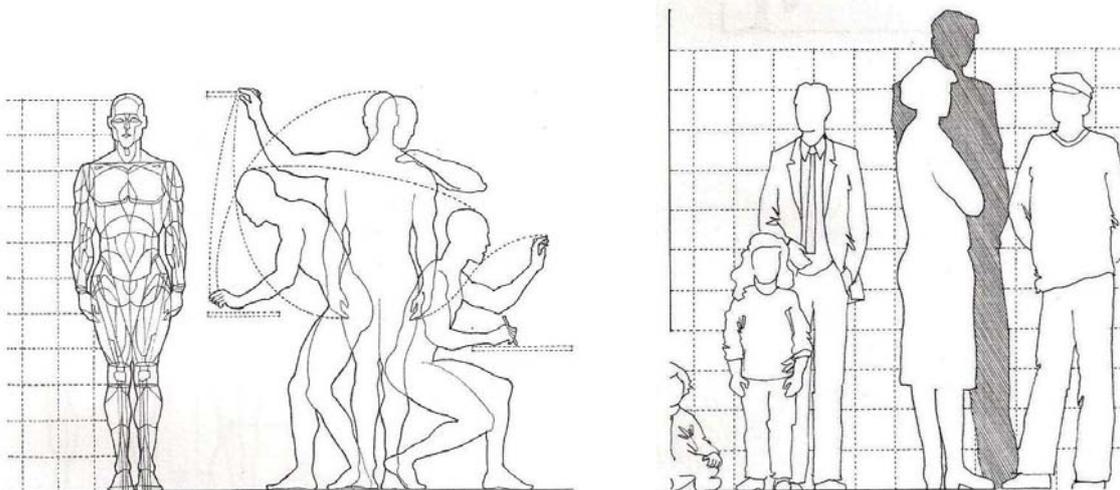


Figura 8: Dimensões Estruturais e Funcionais e variações e Habilidades Individuais. Fonte: CHING E BINGGELI, 2006, p. 59.

A organização desse conteúdo busca referência, basicamente, em três autores, considerando que cada um reconhece os princípios do Design de Interiores de forma aproximada, porém, diferente.

Princípios do Design de Interiores		
CHING E BINGGELI "Princípios de Projeto"	GURGEL	GIBBS
Proporção Escala Equilíbrio Harmonia Unidade e variedade Ritmo Ênfase	Equilíbrio; Harmonia; Unidade e Variedade; Ritmo; Escala e Proporção; Contraste; Ênfase e Centro de Interesse.	Dimensões humanas; Escala e proporção; <i>Ordering Principles:</i> - Linha, plano, volume (<i>Datum</i>), - Simetria e Assimetria; - Equilíbrio e Contraste; - Ritmo e Repetição; - Centro de Interesse (<i>Focal point</i>).

Quadro 2: Princípios do Design segundo CHING E BINGGELI (2006), GURGEL (2007) e GIBBS (2005). Fonte: a autora, 2010

Vale considerar e examinar cada um dos princípios por eles citados.

Para CHING E BINGGELI (2006), a proporção se refere à relação entre as partes da composição, de uma parte com outra ou com um todo, ou entre um objeto e outro. Esse relacionamento pode ser de magnitude (extensão), quantidade ou grau. "O grau aparente de um objeto é influenciado pelos tamanhos relativos dos demais objetos do ambiente" (CHING E BINGGELI, 2006, p. 129). Referem-se, ainda, à

necessidade ao se lidar com formas no espaço, considerando as proporções em três dimensões.

Segundo Gurgel (2010), “proporção é sempre “relativa” e exemplifica:

O tamanho do sofá deve ser proporcional ao do ambiente. O tamanho das almofadas ao do sofá, e o da estampa da almofada ao seu tamanho. Da “mesma forma, as cadeiras devem ser proporcionais às mesas, aos tapetes ao espaço ou móveis e assim por diante (GURGEL, 2010, p.69)

GIBBS (2005), assim como GURGEL (2010), refere-se à escala e proporção no mesmo princípio, porém aborda referências aos sistemas de proporção.

Escala representa o tamanho real de alguma coisa em relação ao padrão reconhecido, enquanto a proporção se refere à relação entre as partes de uma composição. Sistemas de proporção têm sido desenvolvidos ao longo do tempo para tentar estabelecer uma medida ideal de beleza. Estes também permitem que os designers e arquitetos estabeleçam um conjunto coerente de relações que criam harmonia e equilíbrio. Idéias contemporâneas sobre a escala e as proporções são ainda em grande parte baseada em sistemas de proporção clássica (GIBBS, 2005, p. 68)

CHING E BINGGELI (2006) se referem aos sistemas de proporção como “um fundamento lógico estético para as relações dimensionais entre as partes de um elemento de uma construção visual”.

O sistema de proporções mais conhecido, possivelmente, seja a Seção Áurea, estabelecido pelos gregos, a partir de proporções encontradas na natureza – que se refere ao relacionamento entre duas partes desiguais de um todo em que a razão entre as menores e as maiores partes é igual à razão entre a maior parte e o todo; matematicamente representa-se: $B/A = A/(A+B)$.

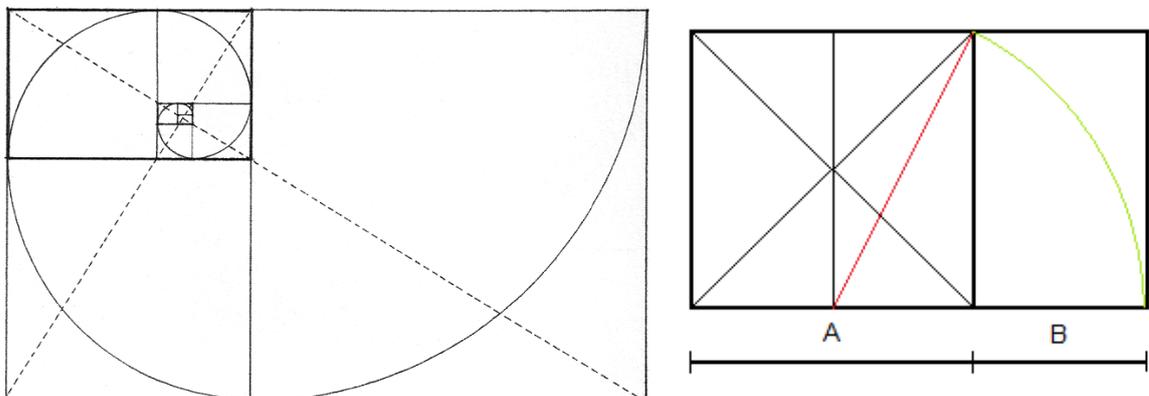


Figura 9: Seção Áurea. Fonte: CHING E BINGGELI, p. 130

Outro sistema de proporção é a série Fibonacci, uma progressão de números inteiros em que cada termo é a soma dos dois termos anteriores:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55...

Observa-se que a razão entre os dois termos consecutivos se aproxima da Seção Áurea.

GIBBS (2005) cita também o sistema Le Modulor, desenvolvido por Le Corbusier²¹ entre 1942 e 1948, que se baseia na seção Áurea e na série de Fibonacci, a partir das dimensões humanas.

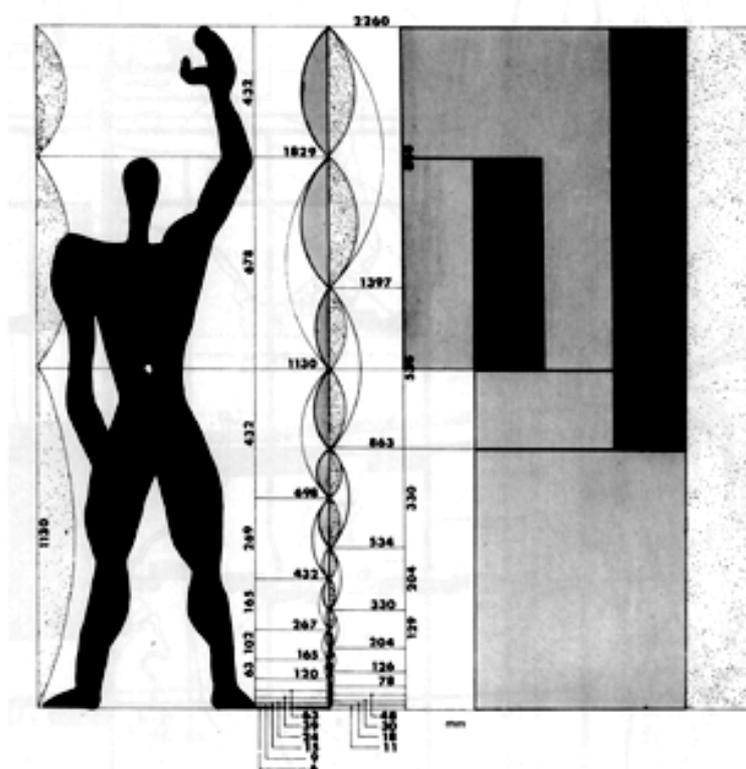


Figura 10 : Modulor, Le Corbusier, p. 303

Mesmo levando em consideração os sistemas de proporção no momento do projeto, “a questão da proporção ainda é, essencialmente, um julgamento visual crítico” (CHING E BINGGELI, 2006, p.131). Pode-se considerar, aqui, questões

21 “Le Corbusier desenvolveu uma arquitetura funcionalista radical de construção e planejamento que fez dele um dos mais conceituados (e citado) arquitectos do Movimento Moderno.” (COLES E HOUSE, 2007)

culturais, psicológicas, por exemplo, objetos ou situações comuns, pessoais²², podem não causar desconforto, mesmo que esteja desproporcional ao ambiente.

O princípio de projeto **escala** se refere, especificamente, ao tamanho de uma coisa relacionada a um padrão conhecido ou a uma constante conhecida, por exemplo, o Sistema Métrico Internacional: medidas em milímetros, centímetros, metros ou o Sistema Norte Americano de Unidade: pés, polegadas e jardas.

A execução do projeto de um ambiente parte da representação do espaço ou no papel ou no computador, em escala, ou seja, em dimensões proporcionais à realidade. A escala é fundamental na representação de um ambiente.

Para GURGEL (2010), “A Escala humana utiliza “ergonomia”²³ para determinar alturas, distâncias e outras dimensões dos objetos. A escala visual e intuitiva é a que observamos quando entramos num ambiente.” (GURGEL, 2010, p. 68)

O **equilíbrio** está associado à maneira que os elementos estão dispostos no ambiente, identificando-o como uma unidade, considerando a área de circulação, as atividades realizadas e a iluminação.

CHING e BINGGELI (2006) descrevem três tipos de equilíbrios visuais: simétrico, radial e assimétrico:

O equilíbrio simétrico, na maior parte das vezes, resulta em um equilíbrio tranqüilo, silencioso e estável que é imediatamente aparente, especialmente quando orientado num plano vertical. [...] o equilíbrio radial, resulta do arranjo de elementos em torno de um ponto central. Ele produz uma composição centralizada que enfatiza o segundo plano como ponto de vista. [...] A assimetria é reconhecida como a falta de correspondência em tamanho, forma, cor ou posição relativa entre os elementos de uma composição. Enquanto uma composição simétrica requer o uso de pares de elementos idênticos, uma composição assimétrica incorpora elementos distintos” (CHING e BINGGELI, 2006, p.139-141).

A **harmonia** é relativa à composição do todo, está relacionada com a consonância, por meio da combinação das peculiaridades comuns dos elementos (tamanho, cores e valores, formas, texturas, materiais, iluminação, etc.) e da

22 Diz respeito a um indivíduo, sendo que a mesma situação pode causar um desconforto à outra pessoa.

23 Ergonomia, segundo o Institute of Ergonomics & Human Factors, do Reino Unido, é a aplicação de informações científicas sobre os seres humanos ao o design de objetos, sistemas e ambientes: no que diz respeito a trabalho, esporte e lazer, saúde e segurança. Institute of ergonomics & Human Factors, 2010 tradução da autora.

maneira que estão organizados para corresponder ao conceito (a ideia, o tema) do ambiente.

Para CHING e BINGGELI (2006): “É a tensão cuidadosa e artística entre a ordem e a desordem – entre unidade e variedade – que dá vida à harmonia e cria interesse em um interior”.

“A repetição de diferentes características comuns a diferentes elementos proporcionará unidade com variedade compositiva.” (GURGEL, 2010).

Para se alcançar o equilíbrio e a harmonia, observam-se, na composição, as semelhanças e diferenças dos elementos, utilizando as várias características particulares dos elementos para compor uma unidade.

O ritmo pode ser facilmente identificado quando se refere à repetição de uma forma ou elemento. Não se referindo a uma repetição enfadonha, mas sim algo sutil que ajude dar unidade ao projeto por meio de uma correlação dos elementos podendo incluir a intervalos regulares, objetos ou formas idênticas em uma trajetória retilínea, ou uma série de elementos arquitetônicos repetidos – tais como colunas, pilares, uma sequência de janelas idênticas – ou a repetição de pequenos detalhes – como fotos com molduras iguais ou objetos decorativos.

Para GURGEL (2010), o ritmo “cria dinamismo na composição, ao fazer a ligação entre diferentes pontos de um mesmo ambiente ou ainda serve como “pano de fundo” para a composição”.

O princípio da ênfase pressupõe a coexistência de elementos dominantes e subordinados na composição de um interior. [...] Um elemento ou uma característica importante pode receber ênfase visual se dotado de tamanho significativo, forma única ou cor, valor ou textura contrastante (CHING e BINGGELI, 2006).

O **contraste** é observado quando algum elemento se sobressai quando dispostos juntos. Pode haver contraste de cor, de luz, texturas, tamanhos, formas e posicionamento.

É um instinto natural do ser humano se sentir atraído por um ponto fixo dentro de um espaço, que, naturalmente, busca um foco, um ponto no ambiente. (Gibbs, 2005, p. 73). O centro de interesse é um recurso compositivo que estabelece dominância dos elementos dentro do ambiente. Pode haver mais de um centro de interesse em um mesmo espaço formando diversos ambientes.

Os **centros de interesse** podem ser: elemento arquitetônico (como uma lareira, uma janela, uma escada etc.) ou a vista de uma janela (uma paisagem ou um jardim), um quadro, uma escultura, um móvel e, até mesmo, um centro de interesse ocasional, como uma mesa posta para uma festa.

Os elementos no Design Interiores são os recursos utilizados para compor o ambiente. Presentes por meio das formas (ponto, linhas, planos e volume), texturas e padronagens, luz e cor.

A seleção de cada elemento pelo designer, ao conceber o projeto, passa por critérios que irão definir os aspectos estéticos e funcionais do ambiente. Esses elementos expressam a qualidade inerente do ambiente, em que esta combinação dará a sua identidade e atmosfera.

PARA CHING e BINGGELI (2006), no Design de Interiores,

os elementos selecionados são dispostos em padrões tridimensionais, conforme diretrizes funcionais, estéticas e comportamentais. As relações entre elementos estabelecidos por tais padrões determinam, em última análise, as qualidades visuais e a adequação funcional de um espaço interno e influenciam o modo como o percebemos e utilizamos (CHING e BINGGELI, 2006, p. 45).

Para construir conteúdo referente aos elementos do Design de Interiores, conta-se com os seguintes autores: CHING e BINGGELI (2006), fundamentalmente; GURGEL (2010); COLES e HOUSE (2007); LUPTON e PHILLIPS (2008) e GIBBS (2005).

“Ponto, linha, plano e volume. Estes são os elementos primários da forma”. (CHING E BINGGELI, 2006, p. 93).

O **ponto** indica uma posição no espaço. Quando está no centro de um ambiente, transmite a sensação de estabilidade, podendo organizar os elementos em torno de si. Se estiver descentralizado, promove certo dinamismo, mesmo mantendo sua qualidade centralizadora.

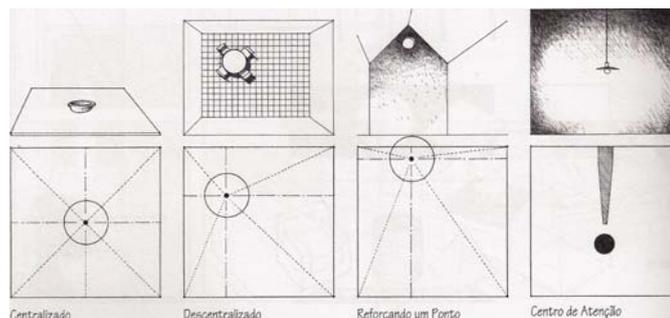


Figura 11: Representação do ponto no ambiente. Fonte: CHING E BINGGELI, 2006, p. 94.

A **linha** é uma sequência de pontos: no Design de Interiores, pode significar movimento, direção, crescimento, peso, caráter visual, comprimento, espessura e continuidade.

Para GURGEL (2010): “Nossos olhos inconscientemente seguirão a orientação das linhas de um ambiente. O modo e o tipo de linha num projeto adicionarão diferentes características a ele” (GURGEL, 2010, p. 29).

Ainda para Gurgel (2010) a **linha reta** é mais direta e masculina.

Para CHING e BINGGELI (2006), a linha **horizontal** pode representar estabilidade e repouso.

A linha horizontal remete ao horizonte, a posição quando se repousa pode ser usada para dar a sensação de ampliar a largura, quando utilizada em um ambiente estreito, e para sugerir menor altura, quando utilizada em um ambiente muito alto.

linha relaxante e mais informal, principalmente quando longa. Aumenta a largura ou o comprimento dos ambientes, dependendo de sua direção. Presente no pé-direito baixo, em vigas aparentes, pisos em régua, etc. Quando predominante pode ajudar a tornar um ambiente mais relaxante e informal (GURGEL, 2007, p.26).

A linha **vertical** que sugere altura e imponência é dura (rígida) e formal. Usada para dar a sensação de aumentar a altura do ambiente, ou diminuí-lo.

tende a aumentar a altura e dar mais dignidade e formalidade ao espaço. Está presente no pé-direito alto, portas e janelas altas, pilares aparentes, etc., transmitindo a sensação de formalidade, altivez e frescura (GURGEL, 2007, p.26).

A linha **diagonal** representa movimento: ativa e dinâmica pode dar a sensação de desequilíbrio.

sugere movimento, é mais dinâmica que as demais. Quando longa, aumenta o espaço. Se usada em demasia, pode causar inquietação. Ideal para ambientes dinâmicos, podendo ser usada em tetos inclinados, paredes oblíquas, pérolas, etc. (GURGEL, 2007, p.26)

A linha **curva** representa movimentos suaves, no Design de Interiores, é considerada essencialmente feminina, dá mais suavidade e movimento ao ambiente.

As linhas **mistas** definem figuras, podem articular as arestas dos planos e as quinas dos volumes; podem criar texturas e padrões nas superfícies das formas.

Podem-se, ainda, considerar as linhas **convergentes** que se voltam para um ponto trazem a ideia de concentração e de unidade – uma mesa com as cadeiras,

por exemplo – e as linhas **divergentes** que partem de um centro e abrem-se sistematicamente em todos os sentidos.

O **plano** é fundamental no Design de Interiores, envolvem duas dimensões: a largura e o comprimento. Segundo CHING e BINGGELI (2006), estas **formas planas**, quando utilizadas como pisos, parede, tetos; servem para delimitar e definir o volume tridimensional do espaço. Elementos menores, como portas, escadas, prateleiras e mobiliários, também podem ser considerados planos. Além disso, o plano traz consigo as características dos materiais utilizados em sua superfície, como textura e cor, atribuindo também estas qualidades à propriedade de controlar os valores da iluminação e da propagação do som pela absorção ou reflexão destes.

Além da figura, as formas planas têm significativas qualidades superficiais de materiais, cores, texturas e padrões. Essas características visuais afetam o plano em: forma visual e estabilidade; tamanho percebido, proporção e posição no espaço; refletividade da luz; qualidades táteis; propriedades acústicas (CHING E BINGGELI, 2006).

Ainda seguindo Ching e Binggeli (2006) entende-se que o **volume** se refere a um elemento tridimensional que pode ser tanto um sólido (elemento deslocado pela massa de uma edificação ou de um elemento, quanto um vazio (espaço contido e definido por planos de paredes, pisos, tetos e telhados). Forma e espaço (cheios e vazios): as formas visíveis dão dimensão de espaço, escala, cor e textura, ao passo que o espaço revela as formas

A **textura** pode ser entendida como a qualidade das superfícies dos materiais utilizados no projeto. O tipo de textura utilizada deve atender às necessidades das atividades que serão desenvolvidas nos ambientes, levando em conta os aspectos estéticos (o estilo ou o tema) e funcionais, como segurança, conforto, higienização, etc.

A organização do conteúdo relativo à textura, a seguir, parte da referência de CHING E BINGGELI (2006) pela abordagem dos aspectos que, no capítulo de Design de Superfície, encontram-se como referência para a estruturação do conteúdo relativo às padronagens:

Textura é a qualidade específica de uma superfície que resulta de sua estrutura tridimensional. [...] Há dois tipos básicos de textura. A textura tátil é real e pode ser sentida através do tato; a textura visual é percebida pelos olhos. Todas as texturas táteis também dão textura visual. A textura visual, por outro lado, pode ser ilusória ou real. [...] Nossos sentidos da visão e do tato estão intimamente inter-relacionados. Como nossos olhos lêem a

textura visual de uma superfície, freqüentemente respondemos à sua qualidade tátil aparente sem de fato usarmos o tato. Baseamos essas reações físicas às qualidades têxteis das superfícies a partir de associações prévias com materiais similares. [...]

Escala, distância de observação e luz são fatores importantes que modificam nossa percepção da textura e das superfícies que eles articulam.

Escala: quanto menor a escala de um padrão, mais suave sua aparência. A escala relativa de uma textura pode afetar a figura aparente e a posição de um plano no espaço; em geral as texturas tendem a preencher visualmente o espaço no qual elas existem. [...]

Luz: luz direta incidente sob uma superfície com textura evidencia sua textura visual, luz difusa diminui o contraste podendo obscurecer sua estrutura tridimensional. Superfícies lisas e polidas atraem atenção. Superfícies ásperas quando iluminadas com luz direta, formam padrões distintos de luz e sombra. [...]

Contraste: o Contraste influencia a força ou a sutileza aparente de uma textura. Uma textura quando observada contra um fundo liso uniforme parecerá mais óbvia do que quando justaposta a uma textura similar. [...]

Espaço: Textura é uma característica intrínseca dos materiais usados para definir, mobiliar e embelezar os espaços internos. A composição das diferentes texturas é tão importante quanto a composição de cor e luz. A escala de um padrão deve estar relacionada com a escala do espaço e de suas principais superfícies, assim como com o tamanho dos elementos secundários. Combinações de texturas podem ser usadas para criar variedade e interesse (CHING e BINGGELI, 2006, p. 105-110).

A **luz** é a condição básica da visão. Com ela, pode-se discernir formas, cores, texturas e objetos, além de estabelecer a relação entre estes elementos e os espaços.

A primeira finalidade de um projeto de iluminação é proporcionar boas condições de visão associadas à visibilidade, à segurança e à orientação dentro de determinado espaço. E a segunda é de ambientação, isto é, promover uma atmosfera visual, com a criação de efeitos explorando a própria luz e dar destaques a objetos e superfícies. Uma finalidade associada à função e outra a estética do ambiente.

Até que o homem aprenda a aumentar e reproduzir artificialmente, a fonte fundamental de luz, em muitos aspectos da luz solar continua ser o ideal platônico de luz: a sua força de variação, os valores de cor e direção trazendo vivacidade ao meio ambiente, através da mudança do dia e de estação para estação (COLES e HOMES, 2007, p. 120, tradução da autora).

A visão humana não depende somente da quantidade de luz disponível no ambiente; segundo CHING e BINGGELI (2006), depende também dos seguintes fatores: o **brilho** que diz respeito à quantidade de energia luminosa refletida por uma superfície (diretamente relacionada à cor e à textura da superfície); o **contraste** entre um objeto e o seu fundo (discriminação de formas e contornos); o

ofuscamento que se refere à intensidade de brilho e a necessidade dos olhos em se ajustar ao nível de iluminação; a **difusão**, medida da direção e dispersão de uma luz à medida que ela emana de sua fonte (a luz suave diminui contrastes e sombras, a iluminação direcional ajuda na percepção de figuras, formas e texturas das superficiais) e a **cor**. “A cor aparente de uma superfície é o resultado da reflexão de seu matiz predominante e da absorção das outras cores da luz que a iluminam.” (CHING e BINGGELI, 2006, p. 249).

Todos esses fatores citados por CHING e BINGGELI são considerados importantes por esta pesquisa por contribuir na análise dos ambientes quanto à utilização das padronagens, a ser visto mais adiante.

A iluminação abrange um conteúdo vasto e, ainda, podem-se considerar vários outros aspectos.

GURGEL (2010), quando trata de iluminação, refere-se aos seguintes aspectos:

Tipo de luz (natural ou artificial; tipo de iluminação (geral, de efeito, de tarefa ou decorativa); tipo de lâmpada (incandescente, halógena, fluorescente, LED, vapor de mercúrio, etc.); tipo de fecho luminoso (direto, indireto, difuso); tipo de luminária ou fontes luminosas (pendentes, plafons, abajures, spots, etc.); estilo da luminária (clássica, art nouveau, contemporânea, moderna, etc.) (GURGELI, 2010, p. 35).

Pode-se, ainda, observar a iluminação sob dois aspectos: a iluminação geral que define o espaço e proporciona conforto ao ambiente, podendo ser direta ou indireta, e a iluminação dirigida, utilizada para destacar detalhes arquitetônicos, objetos de arte, etc.

Existem três tipos de iluminação dirigida: efeito, destaque e tarefa. O quadro 3 ilustra os efeitos de cada tipo de iluminação citado:

Geral	Direta	
	Indireta	
Dirigida	Efeito	
	Destaque	
		
Tarefa		

Quadro 3: Tipos de iluminação. Fonte: La Lamp - edição da autora.

A OSRAM²⁴ disponibiliza em seu manual do curso de iluminação uma metodologia para o desenvolvimento de um projeto para se estabelecer uma sequência lógica de cálculos. Esta metodologia pressupõe as seguintes etapas:

a) Levantamento das atividades do local, de suas dimensões físicas, de seu *layout*, dos materiais utilizados e das características da rede elétrica no local (dados iniciais do projeto);

b) Determinação dos objetivos da iluminação e dos efeitos que se pretendem alcançar em função da(s) atividade(s) a ser(em) exercida(s) no ambiente (definidos, principalmente, em função dos sistemas de iluminação a serem adotados);

c) Escolha das lâmpadas (em função de todos os demais itens desta relação);

d) Escolha das luminárias; e) Análise dos Fatores de Influência na Qualidade da Iluminação (relacionados, principalmente, à definição dos níveis de iluminância, das relações de luminância – contrastes –, do IRC (Índice de Reprodução de Cores²⁵ e da Temperatura de Cor). (OSRAM, 2009, p. 36)

O último e importante elemento de Design de Interiores é a cor. Entender e explorar a forma como se observa a **cor** é fundamental para um projeto bem-sucedido.

Segundo MAHNKE (1996), “a cor, não é propriedade dos objetos, espaços ou superfícies, ela é a sensação causada por certas qualidades da luz que o olho reconhece e o cérebro interpreta”. (MAHNKE, 1996, p. 2)

Para Mahnke (1996), observar a cor significa "experimental", ter consciência, isto é, muitos fatores conscientes e inconscientes estão envolvidos neste processo e, com tantas correlações envolvidas na "experiência de cor", considera que, definitivamente, não se pode sistematizar ou classificar esta experiência. No entanto, supõem que haja seis fatores básicos inter-relacionados que a influenciam:

Usando uma pirâmide que tem como a base: inevitavelmente (1) as reações biológicas ao estímulo da cor; depois, (2) o inconsciente coletivo; (3) simbolismo consciente – associações; (4) influências culturais e costumes; (5) influência das tendências, moda e estilos; até chegar ao nível mais alto,

24 A OSRAM é um dos dois maiores fabricantes de lâmpadas e sistemas de iluminação do mundo. Presente atualmente em mais de 150 países.

25 IRC, segundo o glossário OSRAM (2011) “Refere-se à correspondência entre a cor real de um objeto ou superfície e sua aparência diante de uma fonte de luz. A luz artificial, como regra, deve permitir ao olho humano perceber as cores corretamente ou o mais próximo possível da luz natural. Lâmpadas com IRC igual a 100 apresentam as cores com total fidelidade e precisão. Quanto mais baixo o índice, mais deficiente é a reprodução das cores.

(6) o "relacionamento pessoal", onde o indivíduo obtêm a cor. O "relacionamento pessoal" está ligado e é influenciado por todos os outros níveis (MANHKE, 1996, p. 10).

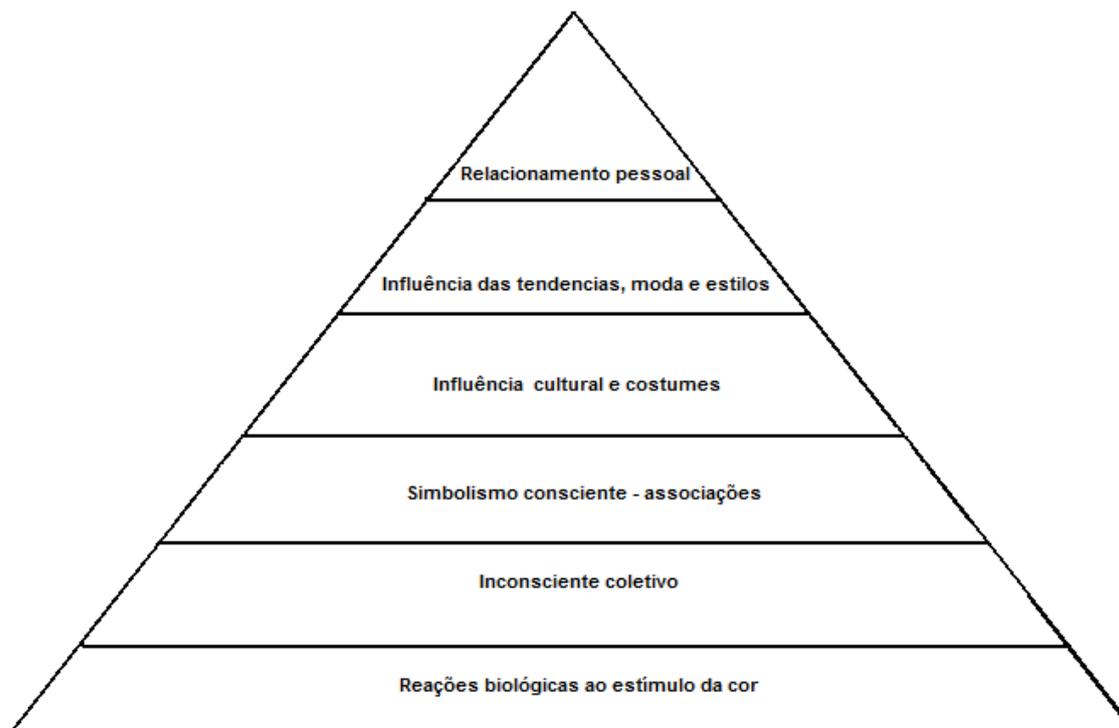


Figura 12: *The Color Experience Pyramid*. Fonte: Mahnke, 1996, p. 11. Traduzido pela autora.²⁶

Para reforçar a importância da cor nos ambientes, vale citar a forma que Mahnke resume o estudo da vivência da cor pelo ser humano sob o aspecto fisiológico e psicológico:

... a cor, que é criada pela luz, é uma forma de energia e esta energia afeta nas funções do corpo e influencia a mente e a emoção. Sabemos que a cor atua na ativação cortical (ondas cerebrais); funções do sistema nervoso autônomo (que regula o ambiente interno do organismo), a atividade hormonal, e que a cor desperta e define associações emocionais e estéticas. Em suma, a nossa resposta à cor é total, nos influencia tanto psicologicamente quanto fisiologicamente (MAHNKE, 1996, p. 18).

²⁶ Os termos em inglês na construção da pirâmide são: (1) biological reactions to a color stimulus; (2) the collective unconscious; (3) symbolism of the conscious - associations (4) Cultural Influences and Mannerism (5) Influence of Trends, Fashion and Styles; (6) the "personal relationship"

Estas considerações de MAHNKE (1996) reforçam a efetiva influência da cor como elemento compositivo no Design de Interiores e a relevância da cor no desenvolvimento do projeto.

CHING E BINGGELI (2006) consideram a cor “assim como a figura e a textura uma propriedade visual inerente de toda forma [...] As cores que atribuímos aos objetos, contudo, são originadas da luz que ilumina e revela a forma e o espaço. Sem luz não há cor” (CHING E BINGGELI, 2006, p. 113).

Há dois aspectos, diretamente relacionados ao estudo das cores, que precisam ser observados: um é a **cor-luz**, ou a luz branca (luz natural ao meio-dia), a radiação luminosa visível, formada pela afluência equilibrada de todos os matizes presentes na natureza; radiações coloridas que podem ser separadas. O outro aspecto é a **cor-pigmento**, a substância presente nas superfícies que, de acordo com sua constituição, absorve, reflete ou refrata os raios luminosos presentes na luz. A cor é o resultado do reflexo da luz que não é absorvida por um pigmento

Para CHING E BINGGELI (2006), a cor tem três dimensões:

Matiz (o tributo pelo qual reconhecemos e descrevemos uma cor, como vermelho ou amarelo; **valor** (o grau de luminosidade ou escurecimento de uma cor em relação ao preto e ao branco; a **saturação** (o brilho ou opacidade de uma cor; dependente da quantidade de matiz em uma cor) (CHING E BINGGELI, 2006, p. 115).

A roda de cores – pigmento – (também conhecida como disco ou círculo de cores) tem sido uma forma de representar a relação entre as cores. A estrutura parte dos três matizes primários – vermelho, amarelo e azul – equidistante na roda. Os matizes secundários, formados a partir da mistura de partes entre eles: verde, laranja e violeta. Os matizes terciários são: o laranja amarelado, o laranja avermelhado, o violeta avermelhado, o violeta azulado, o verde azulado e o verde amarelado (GIBS 2005, p.97).

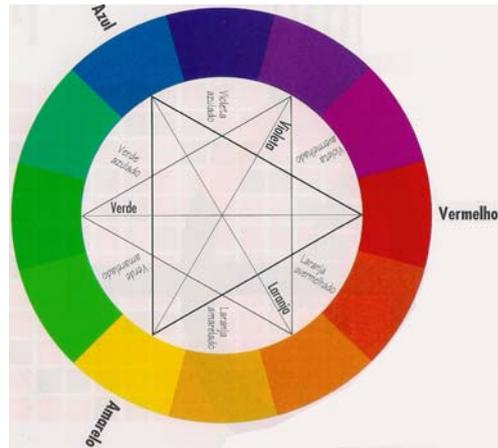


Figura 13: Roda das Cores. Fonte: CHING E BINGGELI, 2006, p. 115.

Os designers de interiores podem contar, ainda, com outros sistemas organizacionais de cores, como o de Munsell²⁷, o CIE (*Commission Internationale l'Clairage*)²⁸, e o Pantone®, no gerenciamento das escolhas e na comunicação entre fornecedores e clientes das especificações das cores dos materiais, das tintas, etc.

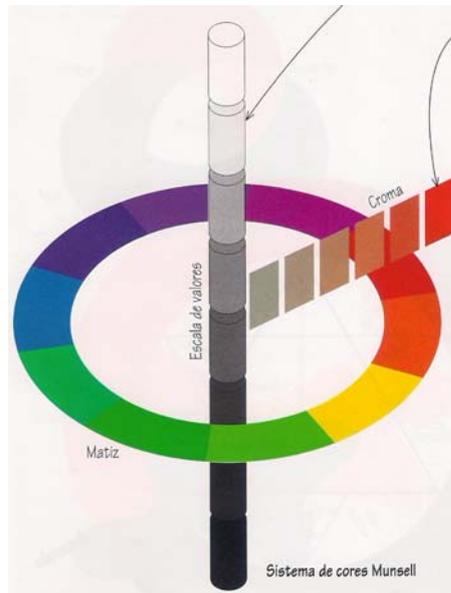


Figura 14: Sistema de Cores Munsell. Fonte: Ching e Binggeli, p. 116.

27 Sistema que distribui as cores em três escalas ordenadas de graus visuais uniformes conforme seus atributos de matiz, valor e croma (intensidade). CHING e BINGGELI, p. 1167.

28 Sistema baseado nas medições precisas das ondas de luz refletidas por uma superfície, fatorados por curvas de sensibilidade que foram medidas para o olho humano. Utilizado na nas especificações da maioria dos fabricantes de móveis norte-americanos. CHING e BINGGELI p.117.



Figura 15: Sistema Pantone®. Fonte: Pantone

As cores análogas aparecem lado-a-lado na roda de cores, elas possuem a mesma cor básica. No Design de Interiores, elas são usadas para dar a sensação de unidade. A composição em cores análogas é considerada elegante, e podem ser equilibradas com uma cor complementar. Já as Cores complementares são as cores opostas; usadas para dar força e equilíbrio por meio da combinação, gerando um contraste entre os elementos (CHING e BINGGELI 2006, p. 118).

Um lado da roda de cores estão as cores quentes: vermelho, laranja e amarelo, conhecidas como cores que avançam (parecem vir em direção ao espectador). Do outro lado, estão as cores frias ou de recuo: verde, azul e violeta.

“O calor ou a frieza de um matiz de uma cor²⁹, em conjunto com seu valor relativo a seu grau de saturação, determina a força com a qual ela atrai nossa atenção, traz foco para um objeto e cria o espaço” (CHING e BINGGELI, 2006, p. 122).

O Design de Interiores usa, basicamente, dois grupos de esquema de matizes, o grupo dos que estão relacionados e os contrastantes.

O esquema dos matizes relacionados partem de um único matiz ou uma série de matizes análogos, provém harmonia e unidade. A variedade pode ser introduzida com a alteração do valor e da intensidade, se incluídas pequenas quantidades de outros matizes como acentos ou se jogando com figuras, formas ou texturas (CHING E BINGGELI, 2006, p. 124).

²⁹ É importante salientar que a palavra cor se refere à sensação, e matiz é o estímulo da cor. Ching e Binggeli

Os esquemas de cores podem ser: monocromáticos (quando uma cor é dominante e as tonalidades desta cor são usadas para criar combinações); análogos (em que as cores que são contíguas, ou pelo menos próximas na roda de cores); complementares (usam dois ou mais matizes de lados opostos da roda de cores); tríade, ou tripla (sempre que um conjunto de três cores mais ou menos equidistante na roda de cores são utilizados na composição).

A figura 16 representa, consecutivamente, os esquemas de cores abordados.

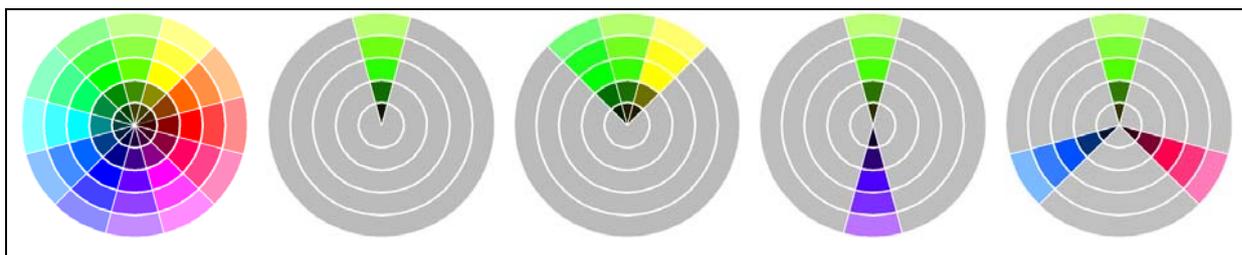


Figura 16: Esquema de cores: Roda de cores, Cores monocromáticas, análogas e complementares e tríade. Fonte: Glossy Paints

Outra questão tão importante quanto a distribuição cromática de um esquema de cores é a distribuição tonal, isto é, o padrão claro e escuros.

“Em geral, é melhor se usar quantidades variáveis de valores claros e escuros com uma gama de valores médios para servir como tons intermediários. Evite usar quantidades iguais de claros e escuros, a menos que deseje um efeito fragmentado” (CHING e BINGGELI, 2006, p. 127)

A figura 17 ilustra várias combinações tonais, que foi desenvolvido a partir de um esquema monocromático para facilitar o entendimento:

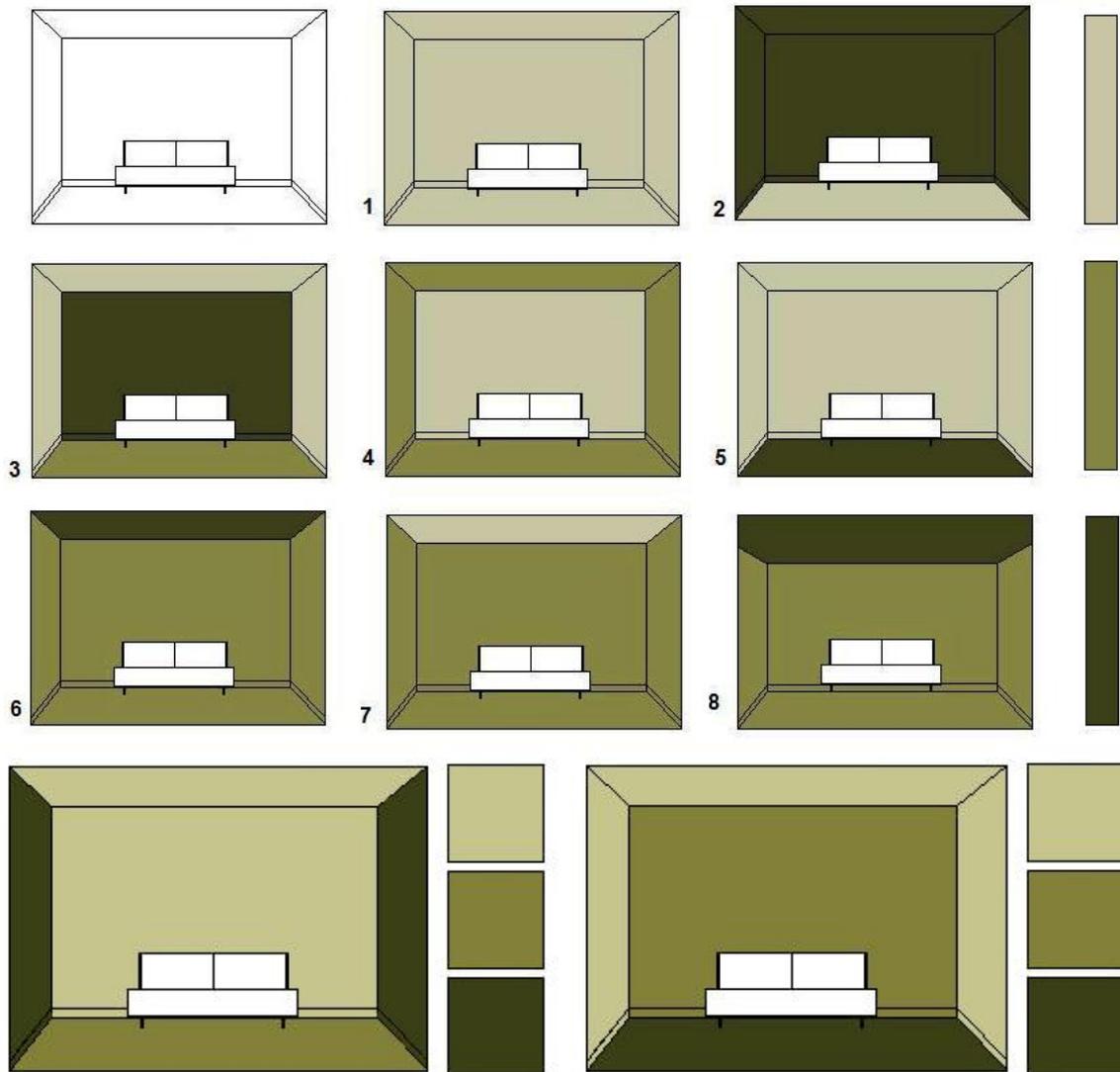


Figura 17: Representação de distribuição tonal (três tons). Ambiente em perspectiva. Fonte: a autora

Pode-se observar que, com a distribuição tonal (padrões de claro e escuro), obtêm-se vários efeitos visuais, entre eles:

Para rebaixar o teto, usam-se cores claras na parede e uma cor mais escura no teto, para o efeito contrário, basta inverter, pintar o teto com uma cor clara e as paredes com cores mais escuras.

Para alongar o pé direito, use cores escuras na parte inferior e tons leves na parte superior, e para encurtar a parede, o contrário, usando cores claras na parte inferior e tons escuros em cima.

Para redução de ambientes retangulares, usam-se tons escuros nas paredes menores a fim de passar a sensação de um ambiente mais estreito.

Para alongar ambientes quadrados, usam-se cores mais escuras nas paredes opostas.

2.1.3.3. A Representação do Projeto

A representação é uma forma de comunicação. Como visto anteriormente, o desenvolvimento do projeto requer uma metodologia, uma sistematização de atividades. A representação está presente em todas as fases do projeto, desde a concepção da ideia, à apresentação final, seja técnica seja ilustrativa.

Como suporte no processo criativo, a representação está presente por meio de croquis (*sketches*), painéis temáticos e semânticos (*mood boards*, *concept boards*, *sample boards*), em que se observam os aspectos subjetivos, como se pode ver na sequência de imagens na figura 18.

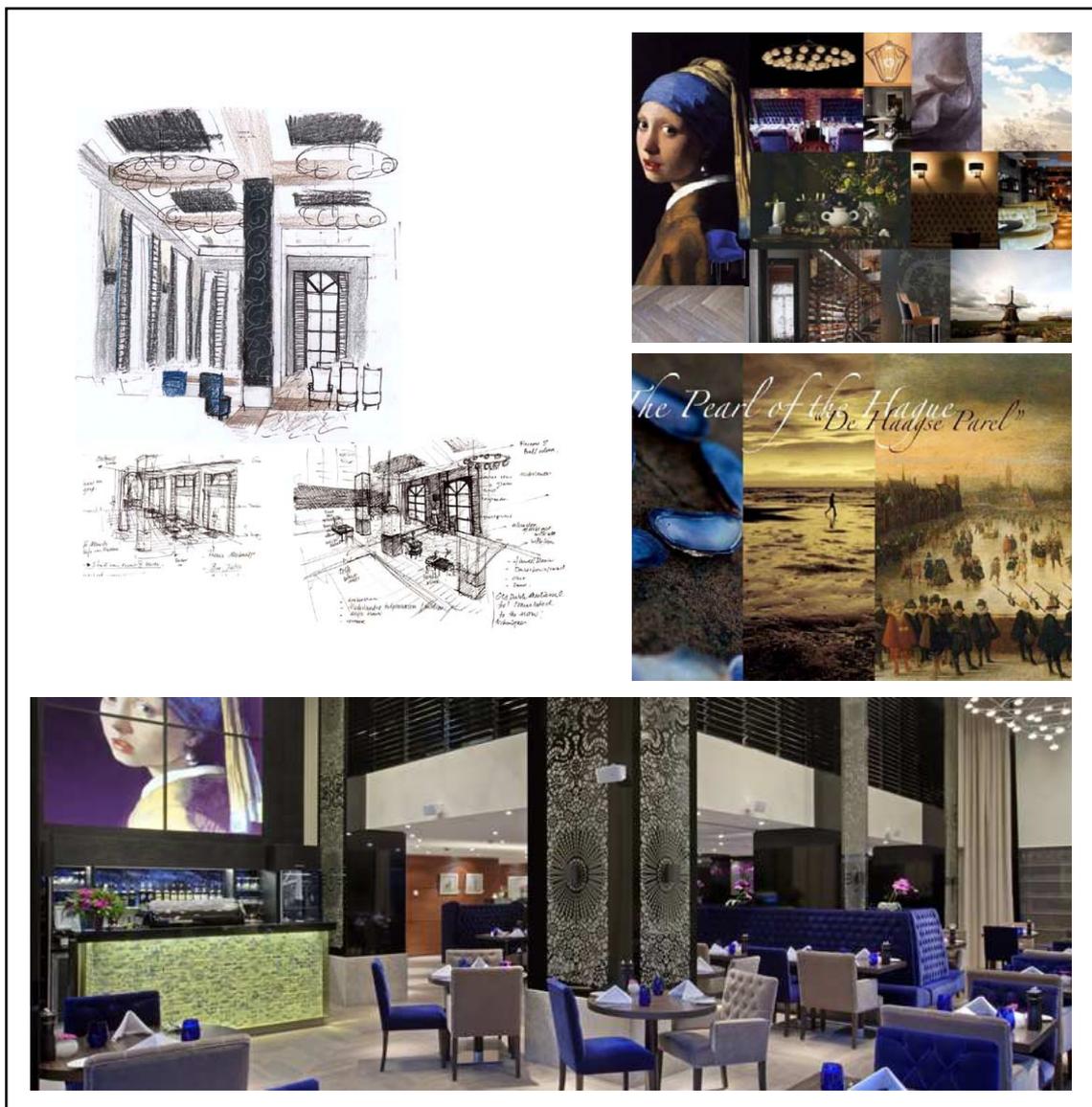


Figura 18: Hilton The Hague Grand Cafe "Pearl". Holanda. *Sketches* (croquis), *mood board*, *concept board* e foto: Design de Interiores: Fonte: Angélica Kok.

O croqui (esboço, *sketches*) é aceito, tanto entre os técnicos como entre os leigos, e deve ser claro e eficaz na comunicação. É um método simples, prático, de baixo custo (lápiz e papel), e consegue, rapidamente, expressar a ideia em questão. Pode representar, por exemplo, o detalhamento de um móvel ou de uma tarefa (forma como será fixado um painel) e estar presente na apresentação final do projeto para o cliente.

Para CHING e BINGGELI (2006), três tipos de sistemas visuais de representações³⁰ foram desenvolvidos, ao longo dos tempos, para representar formas, construções e ambientes espaciais tridimensionais em uma superfície bidimensional: desenhos de múltiplas vistas (plantas-baixas, seções e elevações; uma série de projeções ortográficas); desenhos paraline (projeções axonométricas, isométricas, dimétricas e trimétricas; projeções oblíquas e plantas-baixas oblíquas) e desenhos em perspectiva (projeções perspectivas, perspectivas com um, dois e três pontos de fuga).

Os desenhos de múltiplas vistas compreendem os tipos de desenhos que conhecemos como plantas-baixas, elevações e seções³¹. Cada um desses é uma projeção ortográfica de um aspecto particular de um projeto ou uma construção. [...] Na projeção ortográfica, projetores paralelos encontram o plano do desenho em ângulos retos. Assim, a projeção ortográfica de uma característica ou de um elemento que é paralelo ao desenho permanece com o tamanho, forma e configuração real. [...] precisamos de uma série de vistas distintas, mas relacionadas para descrever na totalidade a natureza tridimensional de uma forma ou composição. [...] Uma planta baixa é uma projeção ortográfica de um objeto, uma estrutura ou uma composição em um plano horizontal. [...] representa uma seção através de uma edificação ou parte de uma edificação como se fosse fatiada a uma altura de 1,20m em relação ao piso e removesse a parte de cima. [...] Uma seção ou corte é uma projeção ortográfica de um objeto ou uma estrutura da forma que seria visualizada se cortada por um plano vertical, para mostrar sua configuração interna. [...] Desenhos paraline³² transmitem a natureza tridimensional de uma forma ou construção em uma única representação. [...] Projeções perspectivas representam uma forma de construção tridimensional projetando todos os seus pontos em um plano de desenho (PD) através do uso de linhas retas que convergem para um ponto fixo, representando a visão do observador. [...] O uso principal dos desenhos em perspectiva em projetos é representar uma vista experimental do espaço e das relações espaciais (CHING E BINGGELI, 2006, p. 78-85).

30 “Esses sistemas visuais de representação constituem uma linguagem gráfica que é governada por um conjunto consistente de princípios.” CHING e BINGGELI, 2006 p.77

31 É comum encontrar as expressões: “vistas” para elevações e “cortes” para seções;

32 Desenhos paraline, incluem projeções ortográficas conhecidas como: projeções axonométricas: Isométrica, a mais conhecida (onde os três eixos principais estão em ângulos iguais (120°) com o plano do desenho; dimétricas e trimétricas (onde consecutivamente dois e três eixos principais estão em ângulos iguais com o plano do desenho. E projeções oblíquas: elevações oblíquas (uma das faces verticais principais esta orientada paralelamente ao plano do desenho. Planos oblíquos (uma das faces horizontais principais está orientada paralelamente com o plano do desenho). (CHING e BINGGELI, 2006, p 82-84).



Figura 19: Representação Ambiente Cozinha integrada. Perspectiva, planta-baixa com planejamento do mobiliário e instalações, e foto projeto finalizado. Fonte: Grey, Ardley, Hall, Katz, Gaventa, Weiss, 1998, p. 64, montagem da autora.

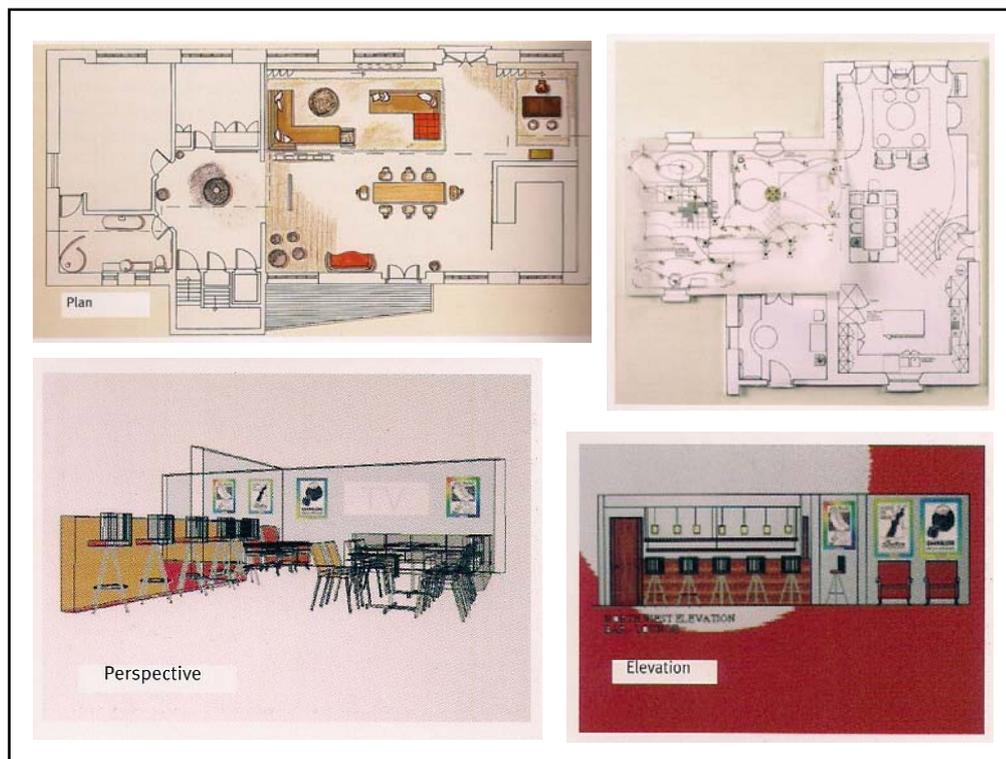


Figura 20: Exemplos de representação: planta-baixa com estudo de cor, mobiliário e instalações; planta-baixa e planta de iluminação; perspectiva e elevação. Fonte: Gibbs, 2005, p. 88, 89.

No Design de Interiores, a planta baixa é usada para definir o espaço quanto à área de circulação, à distribuição do mobiliário, à definição dos pisos e dos forros, à distribuição da iluminação, aos projetos de móveis (sob medida) e para definir as cotas (as medidas) que são projetadas em escala.

As escalas mais comuns 1:50 ³³ (normalmente no projeto arquitetônico); 1:20 ou 1:25 para o projeto de um ambiente; para representar o detalhamento de móveis, sistemas de encaixe, fixação etc., pode-se usar uma escala maior.

O projeto executivo, quanto a sua representação, segue um sistema de padronização, obedecendo a uma série de normas técnicas ³⁴, especificações relacionadas desde ao papel, quanto ao tipo, formato (A1, A2, A3, A4, A5, A6), da posição da legenda, a dobradura das pranchas, a caligrafia, os tipos de linhas, escalas, linhas de cota, etc. No Brasil, a ABNT é responsável por esta normatização com o objetivo de fixar os padrões de qualidade, produtos, processos e procedimentos técnicos relacionados ao projeto.

COLES e HOUSE, 2007, citam, ainda, como representação: o modelo tridimensional por computador (*three-dimensional computer model*), em que a representação tridimensional acontece a partir de dados “geométricos”, armazenados e gerados por um computador; a renderização que se dá o por meio processamento de um *software* especializado que usa a cor e luz para representar a realidade desejada no projeto de um ambiente usando um modelo tridimensional, ou imagem (o que depende da qualidade do *software*, do computador e da habilidade do designer em operar o sistema) permitindo criar imagens que são muito próximas da realidade; e referem-se também ao banco de texturas (*texture mapping*) realizado por um *software* que aplica padronagens e texturas às superfícies de um modelo computacional para representar materiais com realidade; a maquete (*scale models*) é uma ferramenta de design de grande valor para o desenvolvimento e compreensão do espaço e forma.

33 Um desenho na escala 1:50 significa que cada dimensão representada no desenho será 50 vezes maior na realidade, ou seja, cada 1 (um) centímetro que medirmos no papel corresponderá a 50 (cinquenta) centímetros na realidade. 1:20 (corresponderá 20 cm), etc.

34 Como a ABNT NBR 10068 :1987 Norma que padroniza as características dimensionais das folhas em branco e pré-impressas a serem aplicadas em todos os desenhos técnicos; ABNT NBR 8402:1994 : Execução de caráter para escrita em desenho técnico – Procedimento, Esta Norma fixa as condições exigíveis para a escrita usada em desenhos técnicos e documentos semelhantes; a NBR 10126 que fixa os princípios gerais de cotagem a serem aplicados em todos os desenhos técnicos; etc..



Figura 21: Projetos: maquetes eletrônicas tridimensionais modeladas e renderizadas no software: Home Architecture. Fonte: a autora.

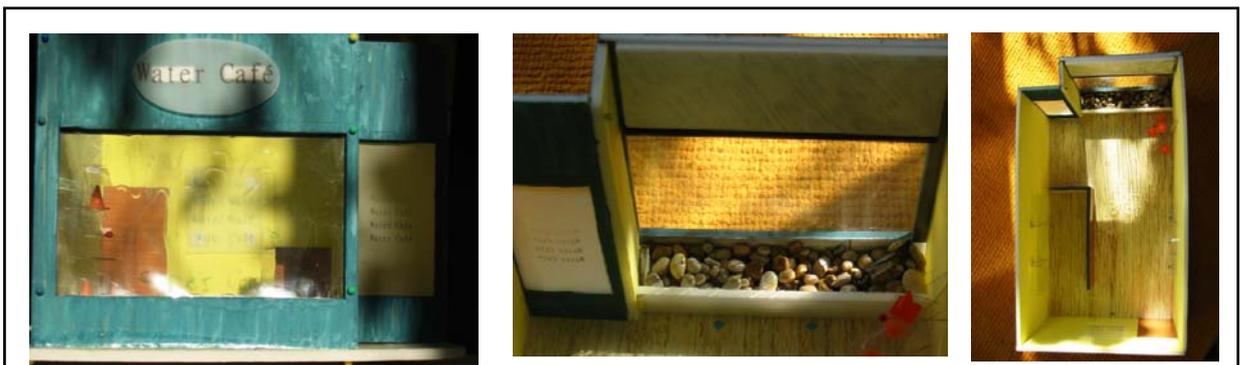


Figura 22: Sketch model – maquete para estudo de formas, cor. Fonte: a autora.

Com isso, pode-se observar que a representação é utilizada na concepção do projeto (esboços, análises, comparações, ensaios); na representação técnica do projeto (obedecendo a normas – plantas-baixas, de iluminação, etc.) e na apresentação do projeto, de forma ilustrativa.

2.2 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O Design de Superfície é responsável pela designação dos tratamentos de superfície dos materiais de revestimentos usados pelos designers de interiores em seus projetos.

O estudo da padronagem como elemento compositivo do ambiente reconhece a necessidade de identificar no conteúdo de Design de Superfície, os conceitos, os fundamentos e a metodologia projetiva que façam interface com o Design de Interiores.

O conceito de DS compreendido por este trabalho é resultado de pesquisas desenvolvidas pelo Núcleo de Design de Superfície – UFRGS. Definido por RÜTHSCHILLING, (2008):

Design de superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamento de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos (RÜTHSCHILLING, 2008).

O Design de Superfície, em sua prática, desenvolve criativamente um conjunto de soluções para o tratamento de superfícies sob aspectos objetivos, técnicos e funcionais inseridos num processo produtivo e mercadológico. E também aspectos subjetivos fundamentados numa proposta conceitual, que utiliza a linguagem visual e tátil a partir dos elementos compositivos (como a cor, a forma, a textura e o ritmo), levando em consideração as questões culturais, psicológicas e sociais propondo um argumento estético à superfície.

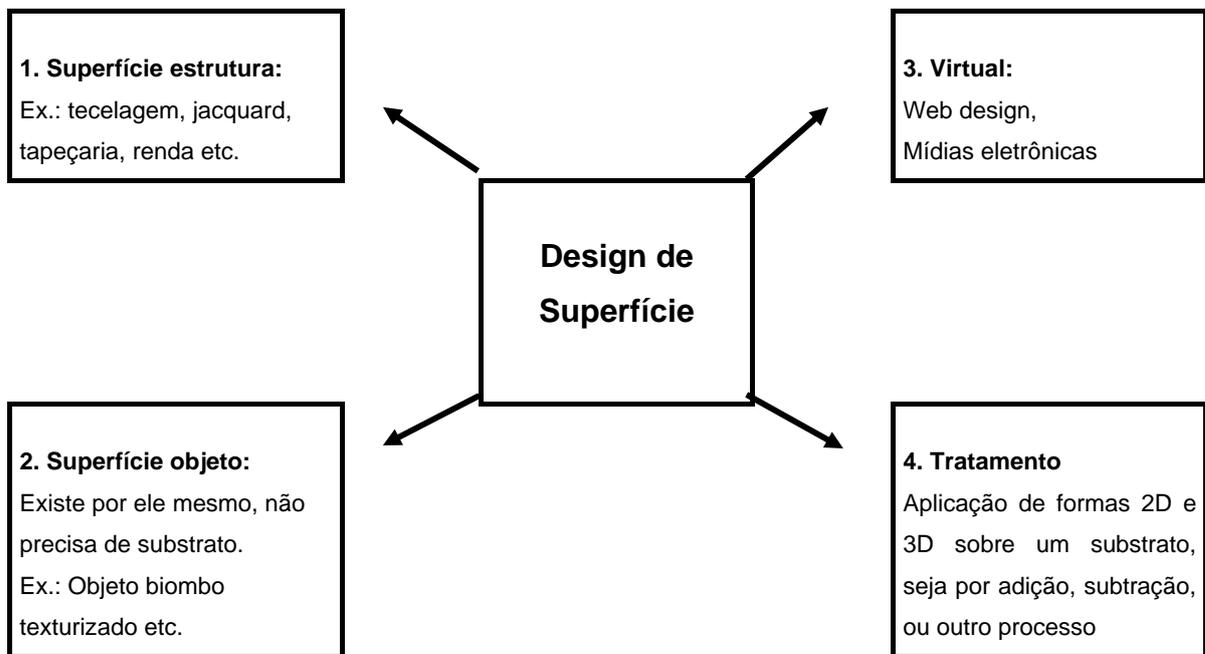
O processo produtivo impõe, muitas vezes, algumas limitações ao processo criativo: os recursos tecnológicos, os *softwares*, as máquinas, os equipamentos, as características dos materiais, os substratos, os processos de impressão etc. Além disso, o processo criativo costuma seguir um *briefing* atendendo as necessidades do público consumidor e as tendências do mercado. Todos estes fatores devem estar presentes no momento da concepção das padronagens desenvolvidas.

O conceito em um processo criativo atribui significados e estabelece as relações subjetivas que envolvem os objetos de pesquisa. A construção do conceito no projeto de Design de Superfície é dada pelo designer por meio de uma lógica

criativa própria desenvolvida a partir do *briefing*, pela necessidade do cliente, do mercado, atendendo o perfil psicossocial do público destinado.

Os processos de produção dos diferentes produtos para revestimento passam por uma adequação tecnológica, tanto para atender os requisitos da sustentabilidade como para incorporar os novos materiais. A soma desses fatores contribui para a manifestação dessa estética visual contemporânea.

A partir dos autores BARACHINI, MINUZZI, SCHWARTZ e RÜTHSCHILLING, pode-se observar o Design de Superfície sob quatro aspectos principais de aplicabilidade, aqui apropriado pela autora dessa pesquisa com o enfoque em Design de Interiores.



Quadro 4: Aplicações do design de superfície. Fonte: a autora.

As padronagens estão associadas às tendências sugeridas em seu tempo, considerando os aspectos culturais, sociológicos (tanto por quem cria quanto para quem consome) e pelo complexo mercadológico em que o Design está envolvido: criação, tecnologia e consumo.

O princípio da padronagem é a propagação do módulo³⁵. Segundo RÜTHSCHILLING (2008), os elementos visuais do Design de Superfície são:

Figuras ou motivos – são formas ou conjunto de formas não interrompidas, portanto consideradas em primeiro plano (leis da percepção), invocando tensão e alternância visual entre figura e fundo. Os motivos são recorrentes na composição, ou seja, aparecem muitas vezes [...] Conferem o sentido ou o tema da mensagem visual da composição, que varia de acordo com o grau de interpretação subjetiva, controlada pelo designer. [...]

Elementos de preenchimento – são texturas, grafismos etc., que preenchem planos e ou camadas, responsáveis pela ligação visual e tátil dos elementos. Correspondem em geral a tratamentos de fundos. [...]

Elementos de ritmo – são elementos com mais força visual que os demais [...] Essa força ou tensão é conseguida pela configuração, posição, cor, dentre outros aspectos conferidos aos elementos no espaço. A estrutura formal construída pela repetição dos elementos de ritmo promove o entrelaçamento gráfico-visual [...] As ondas visuais conferem o sentido continuidade (propagação do efeito) e contigüidade (harmonia visual na vizinhança dos módulos) de toda superfície gerada e/ou tratada. (RÜTHSCHILLING, p. 61 e 62, 2008).

A noção de repetição, no contexto do Design de Superfície, é o posicionamento do módulo nos dois sentidos, altura e largura, de forma contínua, sem originar cortes ou interrupções visuais no padrão gerado. Assim, o resultado final não está na construção do módulo, mas em uma composição bem-sucedida de sua repetição. A maneira pela qual um módulo vai se repetir a intervalos constantes é chamado de sistema de repetição: *repeat* (em inglês), *rapport* (em francês). Esta definição é dada pelo designer e é parte integrante de sua criação, pois, variando o sistema, varia-se também o resultado final do padrão, inclusive a sua proposta conceitual e efeitos óticos (RÜTHSCHILLING, 2008). Ou seja, mesmo preservando o módulo, encaixes diferentes podem gerar resultados completamente diferentes.

Existe um grande número de possibilidades de encaixe dos módulos, diferentes sistemas de repetição. Porém, existem dois tipos de sistemas básicos pelos quais o módulo pode ser repetido dentro do processo industrial (RÜTHSCHILLING, 2008):

O “**Sistema alinhado**”: Quando as unidades são posicionadas lado a lado e uma sobre as outras, seguindo uma grade com linhas horizontais e verticais.

35 O módulo é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho. (RÜTHSCHILLING, 2008).

Considerando o módulo:

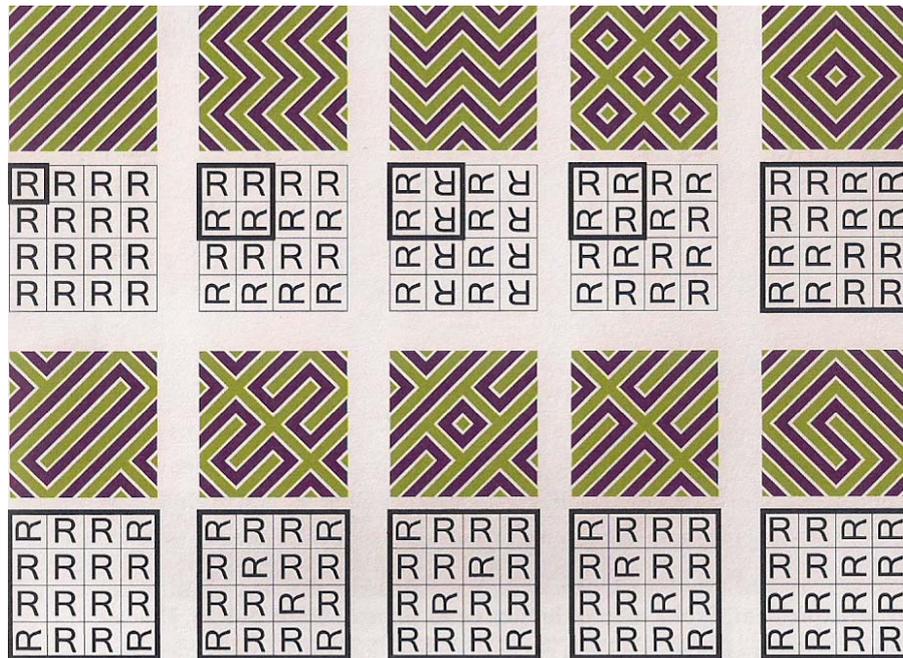


Figura 23: Representação do sistema alinhado: Fonte: RUTHSCHILLING, 2008, p. 69.

Sistema não-alinhado: Quando um dos alinhamentos (vertical ou horizontal) é mantido, deslocando-se o outro, alterando o ângulo ou espaçamento.



Figura 24: Representação do sistema não-alinhado: Fonte: RUTHSCHILLING, 2008, p. 70.

2.2.1. Padronagem X Padrão X Textura X Estampa

Existem alguns aspectos nos conceitos de padronagem, padrão, textura e estampa importantes de se considerar. Observa-se que estes conceitos estão diretamente ligados, porém há diferenças.

A **padronagem** é uma composição visual (imagem ou desenho) que possui como característica fundamental a clara recorrência ou repetição de formas e demais elementos gráficos projetada para a aplicação sobre superfícies de produtos de revestimentos. São provenientes de diferentes processos industriais: seja impressa, aplicada, recortada, projetada, estando sempre diretamente ligadas às características das superfícies dos materiais utilizados.

LUPTON e PHILLIPS (2008) no capítulo denominado “Padronagem”, ao abordar a repetição dos elementos, utiliza padrão e padronagem como sinônimos:

Ela pode ser produzida manualmente, por máquinas ou códigos, mas é sempre resultado de uma repetição. Um exército de pontos pode ser regulado por um grid geométrico rígido ou agrupado ao acaso ao longo de uma superfície seguindo marcas irregulares feitas a mão. Ele ³⁶ pode espalhar-se num véu contínuo ou concentrar suas forças em áreas de menor intensidade. Em qualquer caso, entretanto, os padrões seguem alguns princípios repetitivos, sejam eles editados por um grid mecânico, um algoritmo digital ou pelo ritmo físico da ferramenta de um artesão que trabalhe sobre a superfície (LUPTON E PHILLIPS, 2008, p.187).

Entende-se que **padrão** e padronagem podem ser considerados sinônimos, porém observa-se que o termo padrão, como vocabulário usado pelos fornecedores de pisos laminados, em catálogos e materiais de divulgação³⁷ padrões, referem-se a revestimentos desenvolvidos com o propósito de imitar a madeira, sem a preocupação de encaixar os módulos gerando o sutil ruído visual, característica única, natural, da madeira.

CHING e BINGGELI (2006) consideram textura e padrão:

elementos de projeto intimamente ligados. Padrão é o desenho decorativo ou a ornamentação de uma superfície que é quase sempre baseado na repetição de um motivo – uma figura, forma ou cor recorrente em um desenho. A natureza repetitiva de um padrão freqüentemente dá uma qualidade têxtil à superfície ornamentada (CHING E BINGGELI, 2006, p. 110).

Para LUPTON e PHILLIPS (2008):

³⁶ Entende-se que “Ele”, aqui, se refere ao padrão.

³⁷ Catálogos obtidos nas feiras visitadas. Fornecedores: Eucaflor, Poliface, Durafloor,

A textura é o grão tátil das superfícies e substâncias. [...] As texturas dos elementos de design correspondem igualmente à sua função visual. Exemplo: uma superfície elegante, de delicada padronagem, poderia adornar o interior ou o livreto de um SPA [...] (LUPTON E PHILLIPS, 2008 p. 53).

Como visto anteriormente, no capítulo dos elementos do DI, CHING e BINGGELI (2006) descrevem a **textura** como qualidade da superfície resultante de sua estrutura tridimensional, podendo ser tátil e ou visual.

Sendo assim, entende-se que toda padronagem, conforme a escala, pode ser observada como texturas. A textura não segue, necessariamente, os princípios de repetição e continuidade.

Estampa é uma figura impressa em uma superfície. Estamparia ou estampagem é o termo para definir o procedimento técnico.

Para RÜTHSCHILLING (2008), estamparia consiste no processo de impressão de estampas sobre tecidos ou outros suportes. O trabalho que o designer se ocupa com a criação dos desenhos adequados aos processos técnicos de estampagem é design de superfície.

Os revestimentos, como papéis, cerâmicas, vinílicos etc., também podem ser estampados, cada qual utilizando o processo de estamparia³⁸ mais adequado.

Desta forma, sabe-se que a padronagem pode ser estampada nos mais diferentes materiais, incorporando às características dessa superfície.

2.2.2. As padronagens e os revestimentos

As padronagens, no Design de Interiores, estão diretamente associadas aos revestimentos. A especificação de cada revestimento requer o conhecimento técnico, por parte do profissional, para que sejam as mais adequadas na composição do ambiente. E como elas se apresentam? Que especificações técnicas são essas?

a) Têxteis: presentes nos móveis estofados, cortinas, tapetes, almofadas, lençóis, colchas etc.

38 Os processos de estamparia são: carimbos, serigrafia (silk screen), transfer, sublimação e jato de tinta.

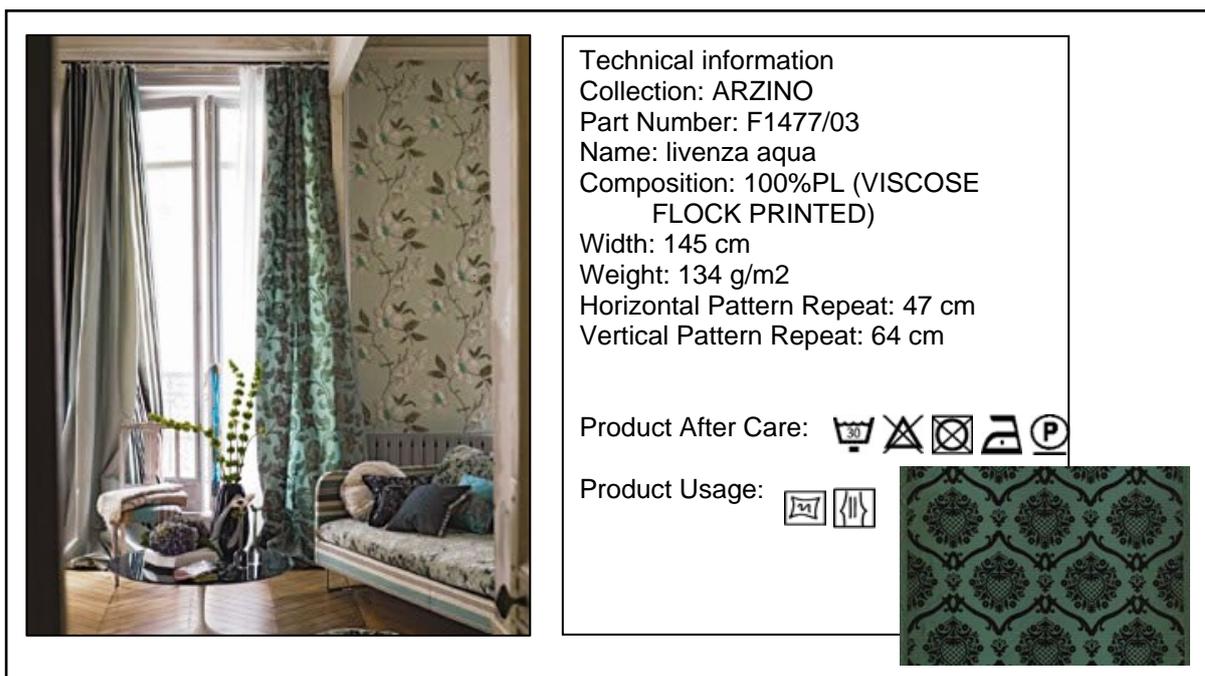


Figura 25 – Revestimentos têxteis, Fonte: Designer Guild - montagem da autora

Observa-se, na figura 25, que, na especificação têxtil, a informação técnica considera o nome da coleção, o número da confecção, o nome da padronagem, a composição do tecido (algodão, viscose, etc.), a largura do tecido, o tamanho do módulo da padronagem (horizontal e vertical – estas informações dimensionam a quantidade de tecido necessário para a confecção de cortinas ou estofados etc.), o peso (informação técnica que ajuda o profissional dimensionar os suportes para a suspensão das cortinas ou o transporte do tecido), os cuidados para a manutenção (lavagem a seco etc.) e a utilização (a que se destina o tecido: cortina, almofada, estofado etc.).

b) Materiais cerâmicos/porcelanatos³⁹: revestimentos para uso em paredes, fachadas e pisos.

As especificações técnicas desses revestimentos, segundo o manual do especificador da Portobello Shop⁴⁰ dizem respeito às características físicas (absorção de água, resistência a flexão, resistência superficial, abrasão profunda, resistência ao risco, expansão por unidade/dilatação térmica, resistência ao gretamento, resistência ao choque térmico, resistência ao congelamento, resistência

39 revestimento cerâmico de alta resistência mecânica que possibilita a reprodução de materiais naturais ou industriais para uso residencial e comercial. Fonte: glossário portobello: fonte: www.portobello.com.br

40 Empresa do grupo Portobello é uma importante industria de revestimentos cerâmicos e porcelânicos do mundo. Fonte: Manual do especificador, fornecido durante curso.

ao deslizamento), características químicas (resistência a manchas, resistência ao ataque químico), características geométricas (lados e espessuras, ortogonalidade, retitude lateral e planaridade) e características visuais (defeitos e tonalidades).



Figura 26: Revestimentos cerâmicos, porcelanatos, ladrilhos hidráulicos - Fonte: fotos Exporevestir 2010, pela autora.

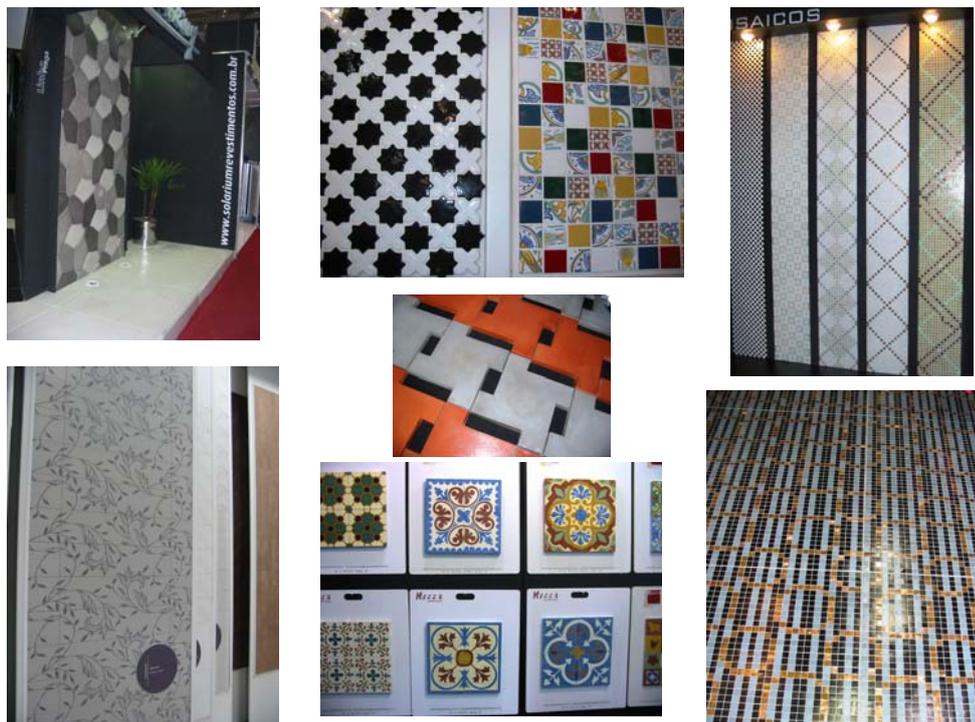


Figura 27: Revestimentos cerâmicos, porcelanatos, ladrilhos hidráulicos. Fonte: fotos Exporevestir 2010, pela autora.

c) Materiais sintéticos/artificiais: laminados, vinílicos, emborrachados, etc.

Os revestimentos laminados são utilizados em pisos paredes e móveis. Possuem diferentes características quanto as suas qualidades técnicas, mas

basicamente são desenvolvidos a partir de materiais processados que, normalmente, contêm, em sua composição, materiais celulósicos impregnados com resinas termoestáveis, prensados por meio de calor e alta pressão.

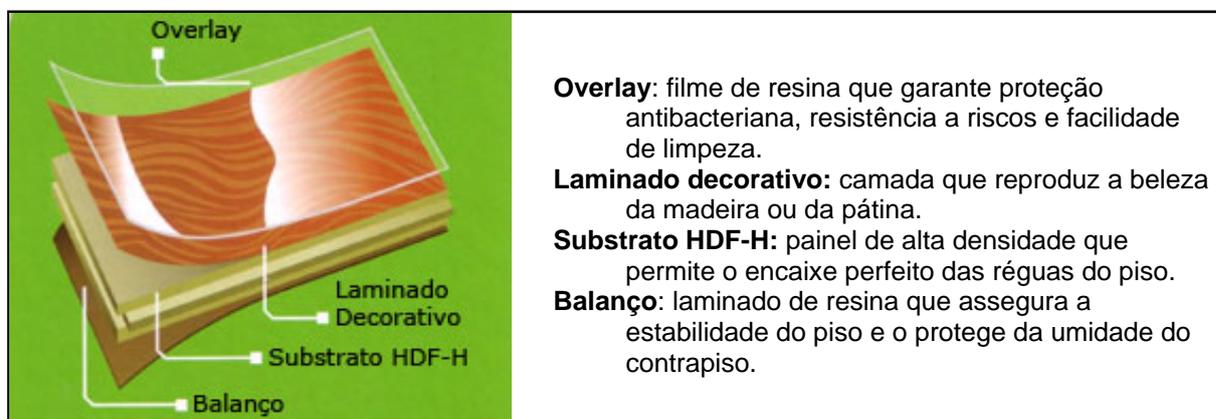


Figura 28: Exemplo de piso laminado. Fonte: Durafloor



Figura 29: Laminado melamínico: Formica® Bespoke Fonte: Formica®

A Fórmica Bespoke pode produzir imagens em Formica® usando imagem digital ou técnicas específicas de impressão. As imagens personalizadas impressas

nos laminados podem ser utilizadas para criar um mobiliário personalizado, revestimentos de parede, entre outros.

O revestimento para pisos vinílicos se apresenta em placas e mantas. As matérias-primas destes revestimentos são sintéticas ou artificiais, tendo quase sempre o PVC como base. Há uma busca pelo desenvolvimento de produtos supostamente sustentáveis, como se pode ver no revestimento de linóleo natural, Linoleum®, da Tarkett Fedemac, por exemplo, que:

é composto de farinha de madeira, resina de pinheiro, óleo de linhaça e pigmentos naturais, calandrado em duas camadas homogêneas sobre base de juta. Possui proteção acrílica dupla “Topshield” em sua camada de uso, que facilita sua conservação e longevidade. Promove sofisticação aos seus projetos, sem agredir a natureza. Disponível em mantas de 2x30m a 32m com 2,5mm de espessura (<http://www.fademac.com.br>).

Percebe-se que com o avanço da tecnologia, a indústria está investindo no Design de Superfície e oferecendo ao consumidor uma variedade de produtos para atender todos os públicos. Como se pode observar a seguir, eles obedecem a normas técnicas, que regularizam sua produção, seus padrões de instalação, de limpeza e manutenção sugeridas pelo fabricante para garantir a qualidade do produto⁴¹.

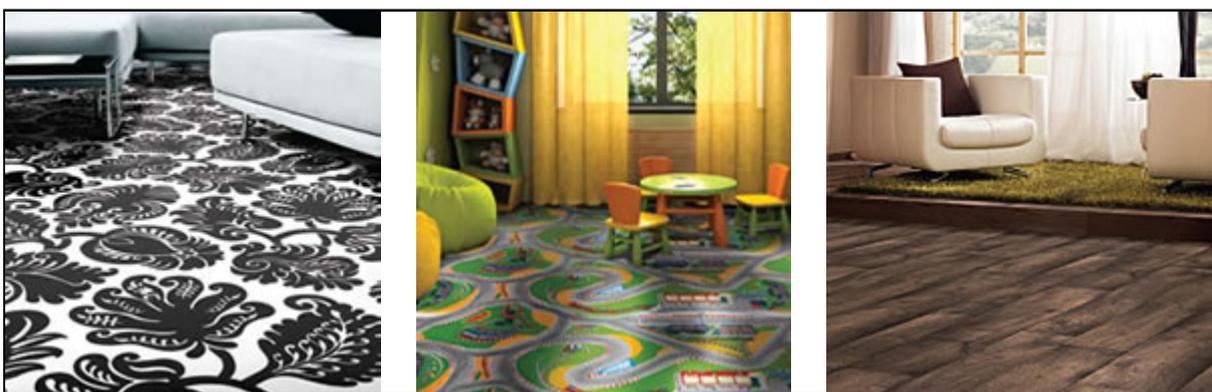


Figura 30 Exemplo de piso vinílico: Linha Imagine. Fonte: FADEMAC

“*Imagine® Graph* é o revestimento vinílico feito para inspirar a decoração com estampas e grafismos de alto contraste, levando um toque de design a todos os ambientes. Ideal para áreas de circulação leve, como dormitórios, salas, escritórios e cozinhas residenciais. Disponível em mantas de 2 x 30m. Espessura: 2,60mm.” (<http://www.fademac.com.br>, 2010)

41 Cada produto possui suas particularidades técnicas quanto suas características, aplicação e manutenção.

Observa-se, aqui, que não há especificação alguma por parte do fabricante quanto o tamanho do módulo, a única referência à padronagem se dá no momento da apresentação do produto ao mencionar “estampas e grafismo de alto contraste”.

A pesquisa considera que os papéis de parede também fazem parte desse grupo de materiais, pois encontram em suas composições, além da base celulósica, acabamentos vinílicos, emborrachados, fibras naturais e sintéticas, etc. O papel de parede é o revestimento, junto com os têxteis, que, tradicionalmente, são utilizados para inserir as padronagens ao ambiente. São vendidos em rolos e são de fácil aplicação. Pode-se observar na figura 31 as especificações técnicas que do revestimento:

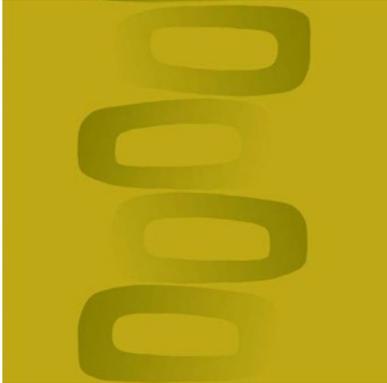
	<p>Technical information Collection: DARLY WALLCOVERINGS Part Number : P524/04 Name: padgett delft Width: 52 cm Weight: 160 /m2 Vertical Pattern Repeat: 53 cm</p>		<p>Technical information Collection: Arabella wallcoverings Part Number: P497/07 Name: Almaviva linen Composition: WP Width: 52 cm - Weight: 160 g/m2 Horizontal Pattern Repeat: 52 cm Vertical Pattern Repeat : 72 cm</p>
<p>Product After Care: </p>	<p>Product After Care : </p>		
	<p>Coleção Infinita Papel de parede Medidas: 10m x 52cm = 5m² aproximadamente - Resistência à Luz; - Vinílico, lavável; Cola vendida separadamente. Comportamento com Fogo: Em ensaio realizado IRAM11910-3 que coincide com as normas ASTN E 162 e ABTN ME 24. Este produto se classifica como classe RE 2 - material de muito baixa propagação de chama e com a classe A da norma Brasileira ABTN - ME 24.</p>		

Figura 31: Papel de parede, exemplos de especificações técnicas. Fonte: 1 e 2: Laura Ashley e 3. Origini

Novamente, observa-se que a referência técnica brasileira não remete ao tamanho do módulo da padronagem.

Novos materiais associados a novas tecnologias estão constantemente sendo desenvolvidas e diferentes revestimentos estão sendo disponibilizados a cada dia. Há, ainda, os revestimentos produzidos com materiais vítreos (vidros texturizados, jateados etc); materiais metálicos; superfícies sensíveis (*touch screen*); eletrônicos. Alguns exemplos poderão ser vistos no próximo capítulo quando for abordado o estado da arte das padronagens.

2.2.3. As Padronagens: considerações enquanto elemento compositivo do ambiente

A partir da abordagem utilizada por CHING e BINGGELI (2006), com relação às texturas, no capítulo anterior, seguem algumas considerações relacionadas às características das padronagens enquanto elemento compositivo do ambiente:

- Quanto menor o módulo da padronagem, mais delicado é seu aspecto. A escala utilizada na construção da padronagem afeta a aparência.



Figura 32: Imagem ilustrativa: Mesmo ambiente mesma padronagem, em escalas diferentes. Fonte: a autora.

- A luz direta incidente sobre uma padronagem tátil, ao revelar o relevo, produz um movimento harmônico à superfície. Por meio da iluminação dessa superfície, pode-se criar um clima dramático, sereno, dinâmico, etc., no ambiente.

- A luz difusa diminui o contraste incidente, podendo esconder sua estrutura tridimensional.

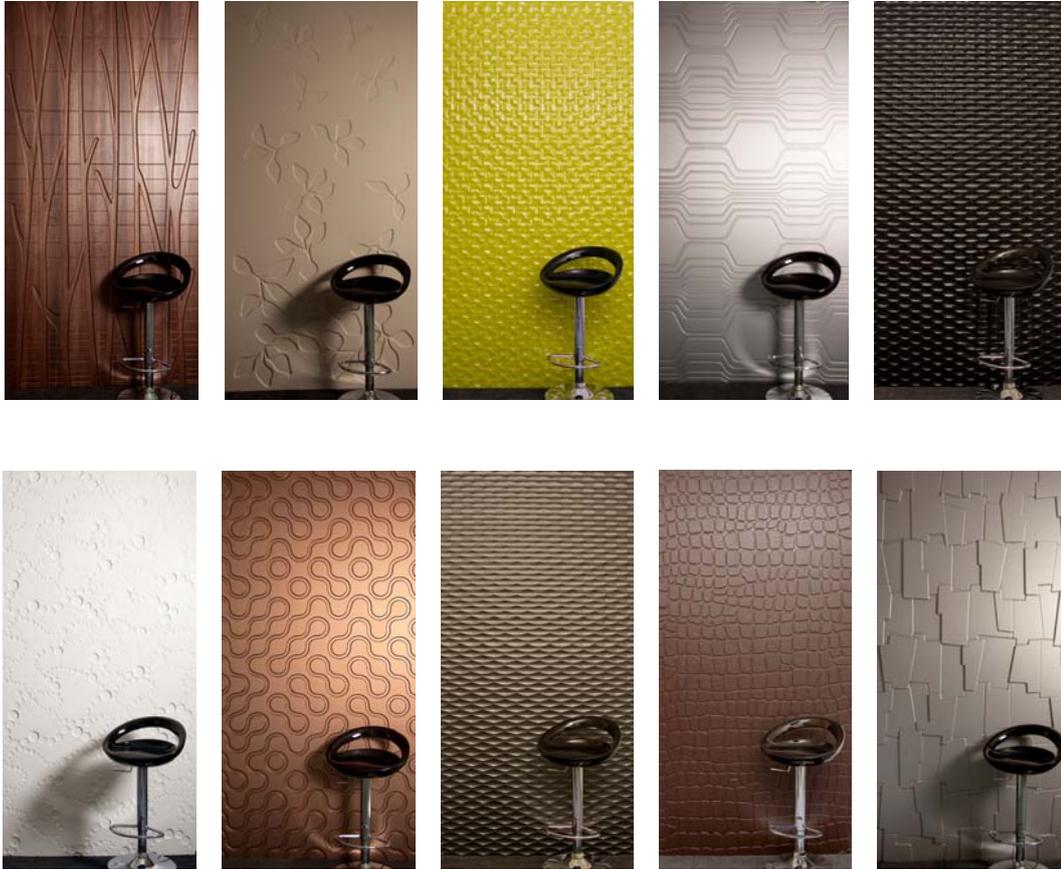


Figura 33: Padronagens táteis, incidência da luz. Fonte: MURASPEC

- O contraste influencia a intensidade ou a sutileza aparente de uma textura. Uma padronagem, quando observada contra um fundo liso, parece mais evidente do que quando justaposta a uma textura ou a outra padronagem.
- A cor faz parte da composição da padronagem e está diretamente relacionada à forma em que se observa. Os estudos citados por LUPTON e PHILLIPS (2010) deixam isso bem claro. Observa-se, na figura 34, como a combinação das cores muda completamente a proposta e redimensiona a relação entre as formas das figuras.



Figura 34: As padronagens do topo da página da figura estão em preto e branco e, abaixo, a composição com diferentes cores. Fonte: Lupton e Phillips, 2008. p. 80.

Destaque seletivo. Estes estudos utilizam padronagens tipográficas para explorar o modo como a cor altera não somente a atmosfera, mas também a maneira como as formas e figuras são percebidas. A cor afeta tanto as partes como o todo. Cada estudo começa com um padrão em preto e branco formado por uma letra de uma única fonte. Experimentos com matiz, valor e saturação bem como com justaposição de cores análogas complementares e semicomplementares afetam o modo como os padrões se comportam. Através do destaque seletivo, alguns elementos se sobressaem enquanto outros recuam”. (LUPTON e PHILLIPS, 2008. p. 80)

Os croquis eletrônicos desenvolvidos pela autora (figura 87, 88 e 89) ilustram diferentes conceitos compositivos obtidos a partir da substituição do elemento padronagem. Para evidenciar os resultados considera-se o mesmo ambiente, praticamente a mesma iluminação alterando somente a padronagem utilizada e ou a superfície revestida.



Figura 35. Mesmo ambiente com pequena variação na iluminação com padronagens diferentes.
Fonte a autora



Figura 36 Mesmo ambiente com mesma iluminação, com a aplicação de diferentes padronagens resulta em diferentes ambientes



Figura 37: Mesmo ambiente com a mesma iluminação, mesma padronagem aplicada em diferentes superfícies. Fonte a autora

- A taxionomia⁴² é uma forma de classificação. Aqui foi aplicada à padronagem. Os termos aqui referidos estão diretamente relacionados aos motivos, aos padrões utilizados nos tecidos. PEZZOLO chama de motivos variados: floral, geométrico, animal, abstrato, figurativo (*Toile de Jouy*)⁴³; padrões clássicos: listras, cashmere⁴⁴, xadrez (príncipe de Gales, pied-de-poule, vichy, tartan, tweed, olho-de-perdiz, risca de giz, espinha de peixe, poás).

42 Taxionomia: 1 Estudo dos princípios gerais da classificação científica. 2 Distinção, ordenação e nomenclatura sistemáticas de grupos típicos, dentro de um campo científico... 4 Gram Parte que trata da classificação das palavras. Ver: taxinomia etaxionomia.(WEISZFLOG, 2007)

43 “No século XVIII, tecidos estampados com padronagens inspirados na literatura e na arte da época satisfaziam o gosto de aristocratas na Europa. Foi quando a Manufatura de Jouy começou a produzir seus algodões com esse motivo, inicialmente em tons terrosos. A fábrica, instalada na cidade francesa de Jouy-en-Josas, ficou famosa pela qualidade do tecido, que passou para a história como *toile de Jouy* (literalmente, “tela de Jouy) ganhando novas cores”. (PEZZOLO, 2007, p. 205)

44 “O desenho conhecido como cashmere nasceu no alto dos vales da Caxemira, região do Himalaia, norte da Índia. [...] O grafismo do trabalho desses artesãos fez surgir um estilo de desenho bem definido: a palheta cashmere – forma estilizada de folha de palmeira. Inicialmente mostrada nos finos tecidos de lã da região, logo passou a ser tema de estampados, brocados e bordados. Uma das possíveis versões para o início desse padrão se baseia no fato de que os habitantes da Caxemira usavam a lateral da mão para carimbar as caixas de especiarias. O desenho formado pelo dedo mínimo dobrado sobre a palma da mão teria originado a padronagem”. (PEZZOLO, 2007, p. 209-210). Em inglês é comum encontrar essa padronagem como: *Paisley*

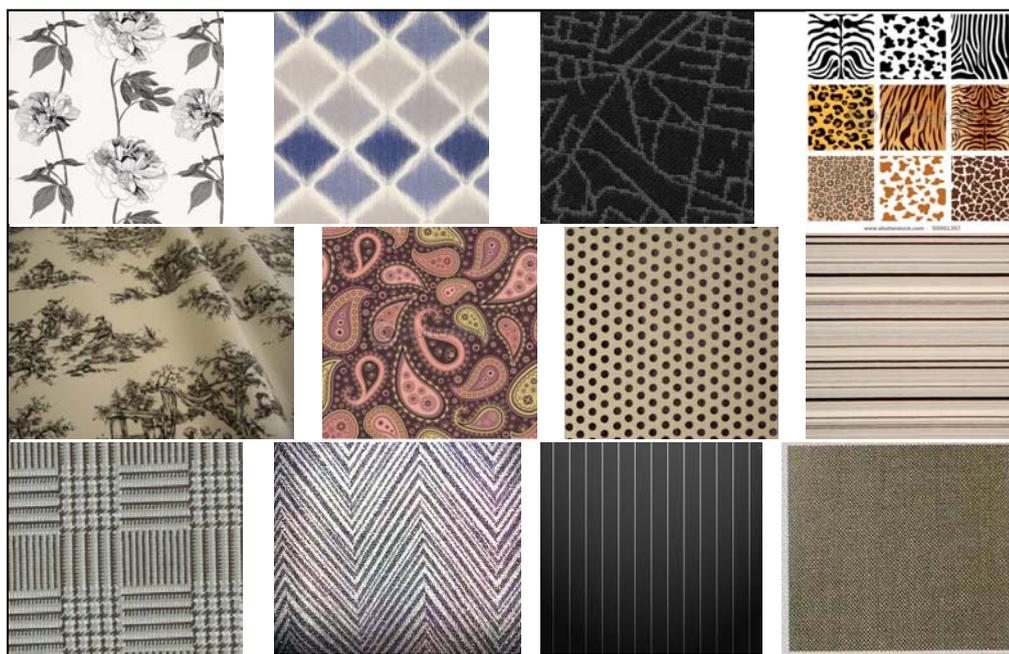


Figura 38: Padronagens / Taxonomia: floral, geométrico, abstrato, animal, toile de Joue, Caschemere, Poá, listrado, príncipe-de-gales, espinha-de-peixe, risca-de-giz e olho-de-perdiz. Fonte: várias⁴⁵



Figura 39: Xadrez, padronagem clássica. Fonte: Garagem da Capitu: <http://www.garagemdacapitu.com.br/blog/2010/10/05/no-xadrez/>

45 Floral, geométrico, cachemere, Poá e listrado: Jonh Lewis; abstrato: backnation; tole de Joue : Curtain fabrics online; príncipe de gales, espinha-de-peixe,risca-de-giz,olho-de-perdiz: Estivanelli

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente capítulo descreve o enfoque metodológico usado nesta pesquisa. Com o propósito de identificar referências que apontem a participação da padronagem como elemento compositivo nos projetos de Design de Interiores, buscou-se na investigação do estado da arte das padronagens e sua aplicação, os aspectos subjetivos e técnicos desenvolvidos pelo Design de Superfície.

Desta forma, busca-se, aqui, descrever a natureza e caracterização da pesquisa, as técnicas de coleta de dados utilizadas, a população pesquisada, os critérios de análise, finalizando com considerações acerca dos aspectos limitantes do estudo.

3.1 Caracterização da Pesquisa

Entendendo-se por metodologia um conjunto de técnicas e procedimentos que viabilizam a aplicabilidade do método científico, fundamentando-se na classificação, quanto ao tipo e características, segundo PRODANOV e FREITAS, (2009), esta pesquisa pode ser considerada:

a) Quanto a sua natureza: básica, pois “objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais.” (PRODANOV e FREITAS, 2009, p. 62);

b) Quanto à forma de abordagem do problema: qualitativa, possuindo caráter dedutivo, presente na análise das informações obtidas, valendo-se do potencial reflexivo e da criatividade subjetiva do pesquisador, em função das suposições que buscam estabelecer, tendo em vista a problemática em questão;

c) Quanto aos fins da pesquisa: possui caráter exploratório e descritivo, visando a familiarizar a pesquisadora com a realidade existente, descrevendo-a com coerência e objetividade, de modo a esclarecer conceitos e formular ideias condizentes com o estudo. “Nas pesquisas descritivas, os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados sem que o pesquisador interfira sobre eles”. (PRODANOV e FREITAS, 2009, p. 63);

d) Quanto aos procedimentos: pesquisa bibliográfica, documental, estudo de campo e estudo de caso. O estudo bibliográfico fundamentou o conteúdo relacionado ao tema da pesquisa, baseado em autores contemporâneos, a pesquisa

documental forneceu dados, inicialmente, “brutos” (sem tratamento analítico), estudo de campo (observações, visitas a exposições, feiras, palestras etc.) e estudo de caso.

3.2 Técnicas e Coleta de dados

O desenvolvimento desta pesquisa se deu a partir do embasamento teórico de dois campos do Design: Interiores e Superfícies possibilitando as definições e o delineamento do tema da pesquisa. Foi preciso conhecer os conteúdos para identificar como e em que as padronagens estão inseridas nas respectivas áreas para estabelecer os critérios de pesquisa a serem analisados.

Quanto aos procedimentos técnicos, com base nos dados coletados, a realização dessa pesquisa esta estruturada da seguinte forma:

Fundamentação teórica: para isso contou com a bibliografia de autores contemporâneos; e conteúdo publicado em sites oficiais de organizações: associações, instituições (nacionais e internacionais), CBO (Classificação Brasileira de Ocupações), site de profissionais e fornecedores (como recurso ilustrativo do conteúdo e como fonte de informações sobre produtos e mercado);

Pesquisa de campo⁴⁶: identificou o universo da padronagem ao observar o estado da arte do Design de Superfície no contexto do Design de Interiores, as tendências referidas em feiras, exposições, eventos, assistir a palestras, exposições, mostras, como: Expo Revestir (SP); Móvel Sul (RS); Construsul (RS); 100% Design (Londres); Casa Brasil, (RS); Casa & Cia, (RS); Casa Cor (RS); também se buscaram conhecimentos em livros e revistas que abordam as interlocuções entre a criatividade, a cultura e a tecnologia. O registro fotográfico das visitas aos eventos resultou em material ilustrativo e a participação contribuiu na construção de conhecimentos da autora para o desenvolvimento da pesquisa.

PRODANOV e FREITAS (2009) descrevem como pesquisa de campo:

a pesquisa em que observamos e coletamos os dados diretamente no próprio local em que se dá o fato em estudo, caracterizando-se pelo contato direto sem interferência do pesquisador, pois os dados são observados e coletados tais como ocorrem espontaneamente (PRODANOV e FREITAS, 2009, p. 64.).

46 Conforme relatório das atividades desenvolvidas pela autora disponibilizado nos Apêndices

Pesquisa Documental: A pesquisa documental buscou dados na legislação brasileira vigente, no material disponibilizado pela Casa Cor RS 2010 (texto, foto, vídeo), material fornecido pelo profissional (croquis eletrônicos, planta baixa, vistas, fotos) relativo ao ambiente estudado.

Estudo de caso: O estudo de caso contou com a observação do ambiente em visita a Casa Cor RS 2010; pesquisa documental: material de divulgação da Casa Cor (release, fotos, vídeo/depoimento), material do profissional (croquis, estudo de cores, planta baixa, vistas, fotos) e entrevista. A investigação desse ambiente reúne todo o conteúdo desenvolvido na pesquisa, desde a realidade do profissional abordada no capítulo do DI (discutido na reflexão sobre os conceitos até a representação do projeto) até o estudo conceitual das padronagens utilizadas.

O ambiente Atelier do Fotógrafo foi selecionado por possuir uma representação significativa do tema da pesquisa: é um ambiente contemporâneo de conhecimento público, reúne diversos revestimentos que evidenciam a utilização da padronagem como elemento compositivo do ambiente, demonstra a prática profissional de Design de Interiores desenvolvida pelo arquiteto, conforme discussão estabelecida no início do capítulo 2 dessa pesquisa.

3.3. O Universo e Categorias de Análise da Pesquisa

A natureza subjetiva do objeto de pesquisa, no decorrer desse estudo, identificou dois universos diretamente relacionados à utilização da padronagem como elemento compositivo no ambiente contemporâneo.

1. As padronagens em si: o estado da arte, um estudo dos aspectos conceituais (subjetivos);

2. O ambiente: de que forma as padronagens utilizadas como elemento compositivo, estão presentes no Design de Interiores.

Este subcapítulo trata cada um deles separadamente considerando a partir dos dados obtidos, os critérios utilizados em cada etapa da pesquisa sob a abordagem qualitativa.

3.3.1. O estado da arte das padronagens no Design de Interiores: as visualidades contemporâneas

Este universo de pesquisa se deu, basicamente, a partir de imagens coletadas em livros, catálogos, sites de profissionais, revistas contemporâneas, diretamente relacionados ao tema da pesquisa, em que foram selecionadas algumas lógicas criativas recorrentes e executáveis, apontando o estado da arte do Design de Superfície, o que se chama aqui de visualidades contemporâneas ⁴⁷.

Este material conta com 45 figuras que ilustram às padronagens recorrentes nos ambientes contemporâneos, lançamentos de mercado no Brasil e no mundo. A organização dessas visualidades resultou em um Objeto de Aprendizagem ⁴⁸ elaborado no NDS-UFRGS ⁴⁹, em outubro 2009, dentro de uma série de padrões observados em bibliografias, catálogos, sites de profissionais.

As visualidades contemporâneas fomentam a reflexão sobre o estado da arte do Design de Superfície como referências que apontam as tendências da área. Além disso, estimula a percepção, e a interpretação dos aspectos conceituais e das técnicas de composição utilizadas.

A análise do material coletado partiu da observação, com posterior comparação às referências, dos aspectos conceituais e de composição, pois um mesmo padrão pode conter mais de um aspecto considerado.

A seguir, são apresentadas as fotos das padronagens aplicadas e o resultado do estudo que resultou na classificação de quatorze temas ou estratégias conceituais feita com base em pesquisas prévias sobre classificação e taxonomia já vistas no referencial teórico da pesquisa.

47 O estudo considera visualidades contemporâneas, tratamentos de superfícies encontrados na pesquisa e selecionados como expressivos da linguagem atual advinda dos recursos tecnológicos disponíveis.

48 O objeto de aprendizagem é um tipo de material didático desenvolvido para apoiar aulas presenciais e a distância. Este trabalho constituiu no conteúdo de um OA que serve para subsidiar a formação de repertório visual atual para o processo criativo dos designers, como atividade complementar elaborado por Fernanda Bec Rossoni - Bolsista de Educação à Distância SEAD – UFRGS com a reflexão conceitual da Profª Drª Evelise Anicet Rüttschilling – coordenadora do NDS – UFRGS

49 Núcleo de Design de Superfície da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Laboratório de Design de Superfície

1. Subtração/Recorte/Vazado

A padronagem é revelada pela subtração da matéria do substrato, ou seja, as formas são recortadas gerando uma superfície vazada. O desenvolvimento tecnológico aumentou a utilização desse recurso na produção dos padrões. Entre os possíveis processos de recorte podemos citar: laser⁵⁰ (em metais, cerâmicas, madeiras, tecidos, vidros, plásticos, espumas etc.), jato de água, jato de ar e usinagem. Estes recursos trazem novas opções estéticas para desempenhos esperados, como divisórias, painéis vazados em jardins (para ventilação, passagem de luz, colocação de plantas etc.).



Figura 40 – Green Oasis – Estrutura metálica. Fonte: Savoir, 2007, p.12-13



Figura 41 – Cadeira Tofu Fonte: www.homedosh.com/tofu-chair-by-yu-ying-wu/

50 laser: sm (sigla do ingl light amplification by stimulated emission of radiation, amplificação da luz pela emissão estimulada de radiação) Fís Fonte de luz, desenvolvida para a produção de um feixe de luz acromático, muito condensado, de intensidade luminosa muito grande. Os feixes de luz fortemente condensados podem fazer evaporar-se localmente metais de ponto de fusão alto, pelo que se podem "brocar" fusos em materiais muito duros Fonte:.. Dicionário Michaelis da Língua Portuguesa, on line.



Detalhe:



Figura 42 - lace curtain: by d'hanis & lachaert. Cortina feita de papel. Fonte: www.designboom.com

2. Clássicos Renovados

Esta taxonomia designa padronagens com a apropriação de motivos e/ou padrões clássicos, buscando sua atualização mediante a releitura de algum aspecto, o qual pode ser formal, na composição, escala, de aplicação ou cores.

Entende-se, aqui, por clássico, o padrão que possui uma origem histórica, que se mantém presente por séculos. Entre eles, floral, listrado, xadrez (madrás, príncipe de gales, *pied-de-poule*, *vichy* e *tartans*, poás, cashmere, tweeds, olho de perdiz, espinha de peixe).

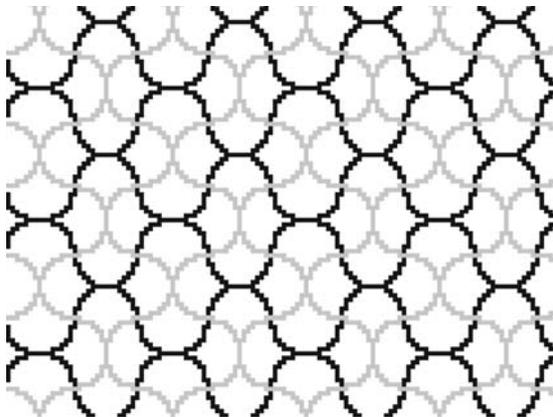


Figura 43: Liason: Bisazza by Calo Del Bianco. Fonte: Savoir, 2007, p. 72-75.

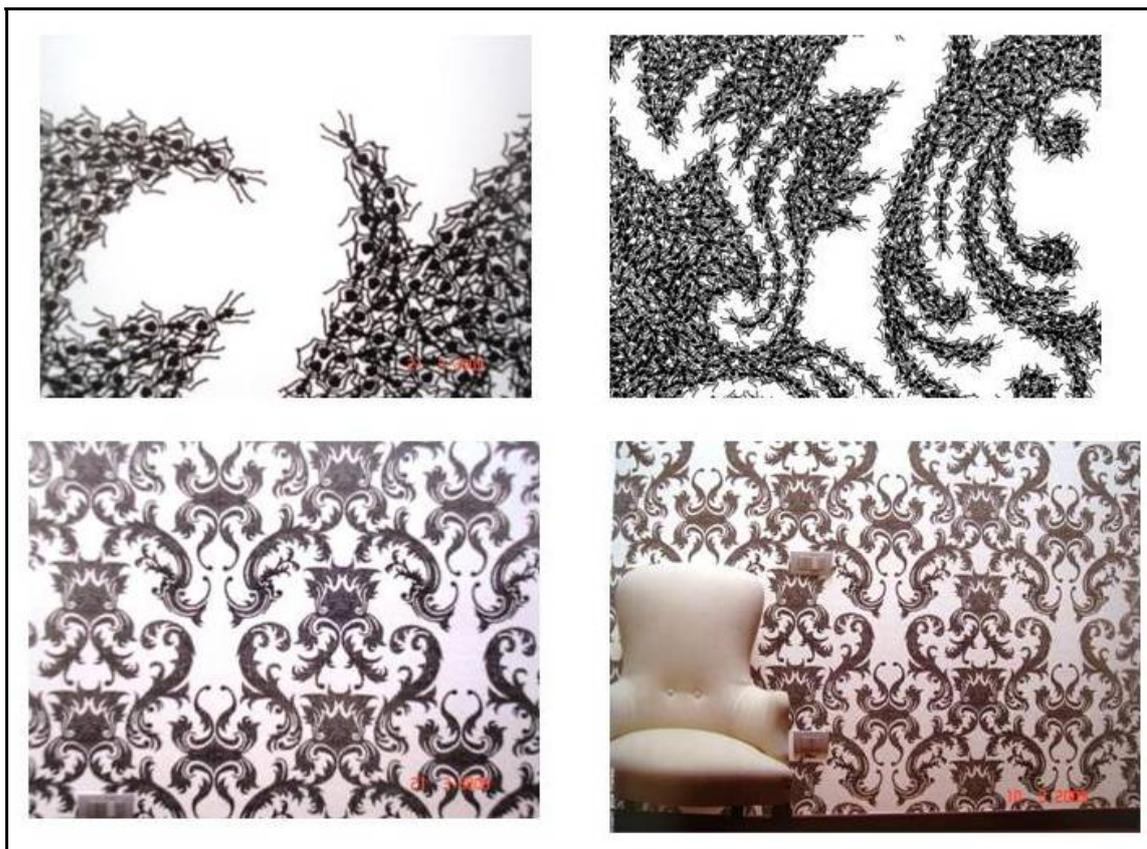


Figura 44: Ant'ique: Gam "plus" Fratesi. Arabesco formado por "formigas" Fonte: Savoir, 2007, p. 80-81.



Figura 45: Renda Labirinto ⁵¹: Marcelo Rosenbaum. Fonte: www.tokstok.com.br

51 Padronagem desenvolvida com referência à renda labirinto (técnica artesanal tradicional do nordeste brasileiro). Pode ser aplicada em diferentes produtos (estantes, sofás, artigos têxteis, papel de parede). Faz a interlocução entre valores culturais brasileiros e aspectos tecnológicos.

3. Fun

Com o intuito de divertir, este tipo de padronagem tem como recurso compositivo o jogo conceitual, alterando as escalas, com as cores, forma, construção de narrativas, explorando o lado lúdico e/ou *no sense* como elementos de criação.



Figura 46: Pied-de-Poule é uma padronagem clássica. O estranhamento é conseguido pelo deslocamento de aplicação, ou seja, um móvel revestido. Pied-de-poile: mosaico bisazza, commode trip 2 tiroirs. Fonte: www.architonic.com/fr/pmsht/pied-de-poule-rosso-mosaic-bisazza/1062910 e www.homeprivilege.com/chambre/mobilier/commode-trip-deux-tiroirs-pied-de-poule.html



Figura 47: Apple Fields: Platisock 2006: Fonte: Savoir, 2007, p.106-107



Figura 48 Papel de parede feito sob medida. Desing: Surrealen. Fonte: Surrealien.com.de



Figura 49: Glasort Trad: capa para edredom e fronhas Design: IKEA. Fonte: WWW.ikea.co.uk

4. Antagonismos / Ambiguidades

Estes padrões propõem um contraste, um choque de conteúdos. Aqui há a coexistência de elementos ou linguagens antagônicos numa mesma composição. Em alguns casos, o oposto da imagem (negativo) forma outra.



Figura 50: Angels & Devils (1941) e Plane Filling II (1957) Mauritus Cornelis Escher . Fonte: www.mcescher.com



Figura 51: Apoio Escher – V Design. Fonte: www.dot.art.br/

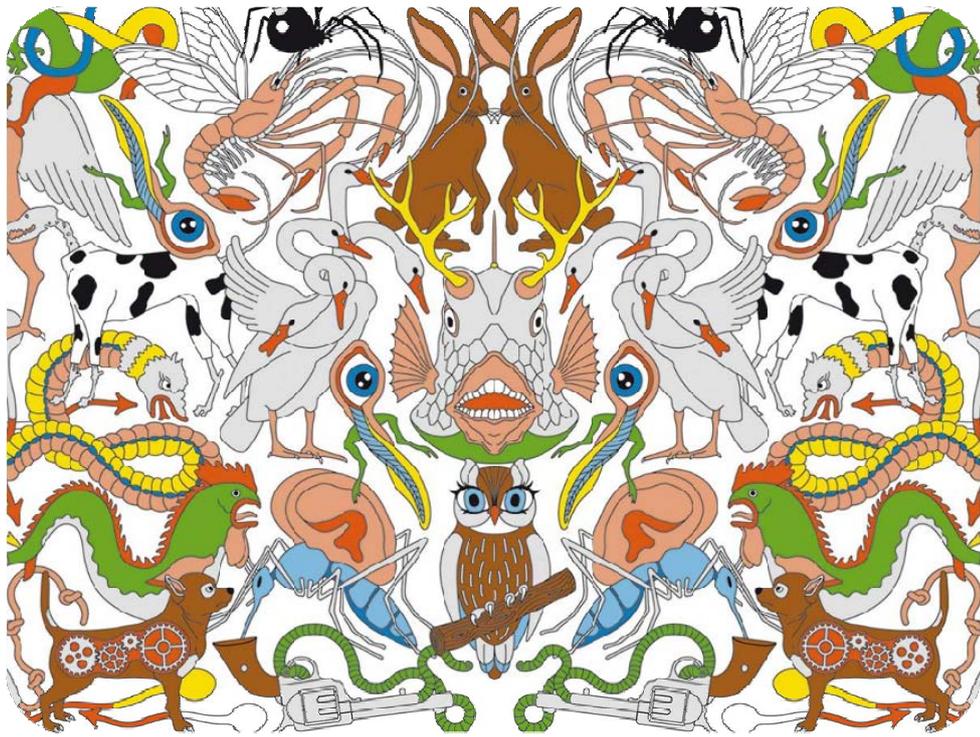


Figura 52: Underworld: Studio Job. Fonte: Vilaseca, 2007, p. 236 -237.



Figura 53: Borat - design: Galina: Fonte: Vilaseca, 2007, p. 56 -57.

5. Imagem Real/ Colagem

Padronagem desenvolvida a partir de recurso digital, possibilitando a ilusão da presença dos motivos que a compõe. O resultado pode ser a reprodução da imagem real (ou fragmentos dela), uma colagem propondo uma “transposição” da realidade, às vezes, chegando a um efeito de *tromp l’oeil*⁵².



Figura 54: Bloom – revestimento cerâmico 44x88cm – Fonte: www.eliane.com.br



Figura 55: Green Queen – Design: Ostwald Helgan. Fonte: Savoir, 2007, p. 188-189.

⁵² Em Francês, o sentido de “engana olho”.

6. Narrativa

Adotando a narrativa como lógica criativa, podem ser explorados diferentes aspectos imagéticos: o lúdico, o humor, o cotidiano, o teatral, o sarcasmo, fenômenos naturais, etc. Conta histórias.

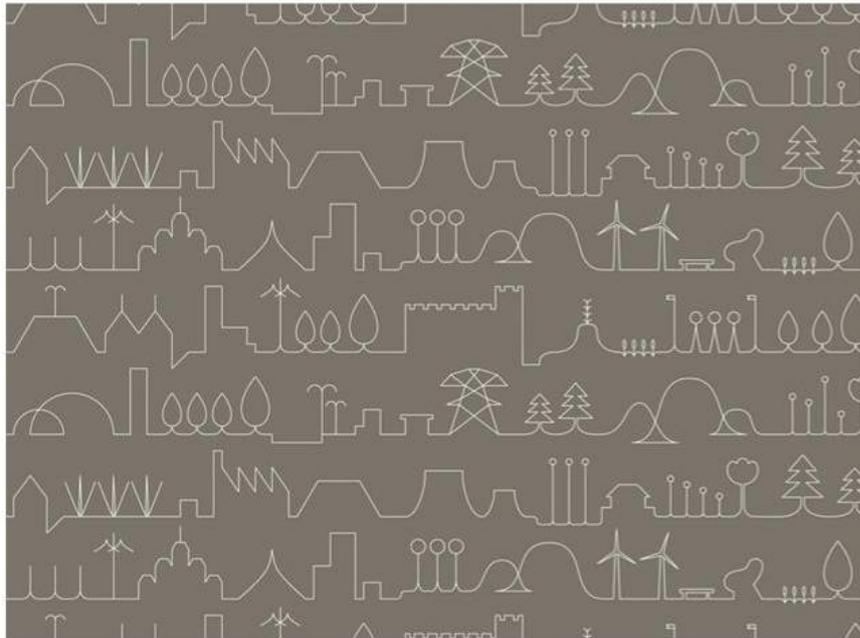


Figura 56: Golly Gosh: Deuce Design. Fonte: Vilaseca, 2007, p. 278.



Figura 57: Feasting at the Berry Bush – Design: Deadly Squere . Fonte: Savoir (2007, p.246)

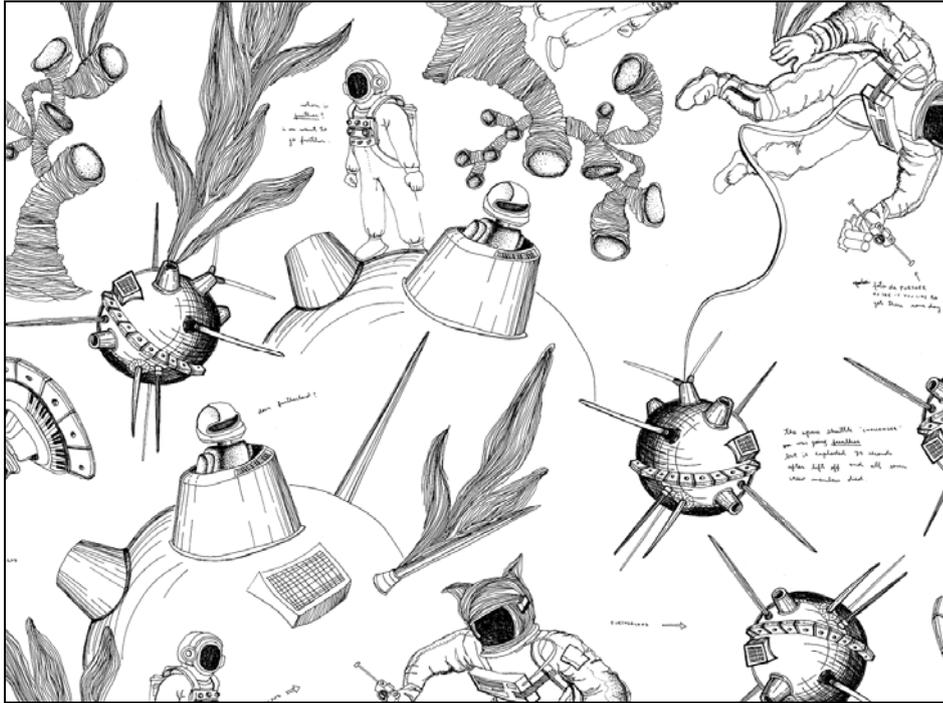


Figura 58: Furtherland: Paula Castro for Evgenia Ostrovskaya, 2006. Fonte: Savoir, 2007, p. 20.



Figura 59: Techahedron: Telegramme, 207. Fonte: Savoir, 2007, p. 192

7. Construção / Encaixe

Aqui, a imagem é construída com dependência e evidencia do encaixe dos módulos. Sob esta lógica, temos exemplos de padronagens que formam estampas, objetos ou estruturas articuláveis. Design “customizável”.

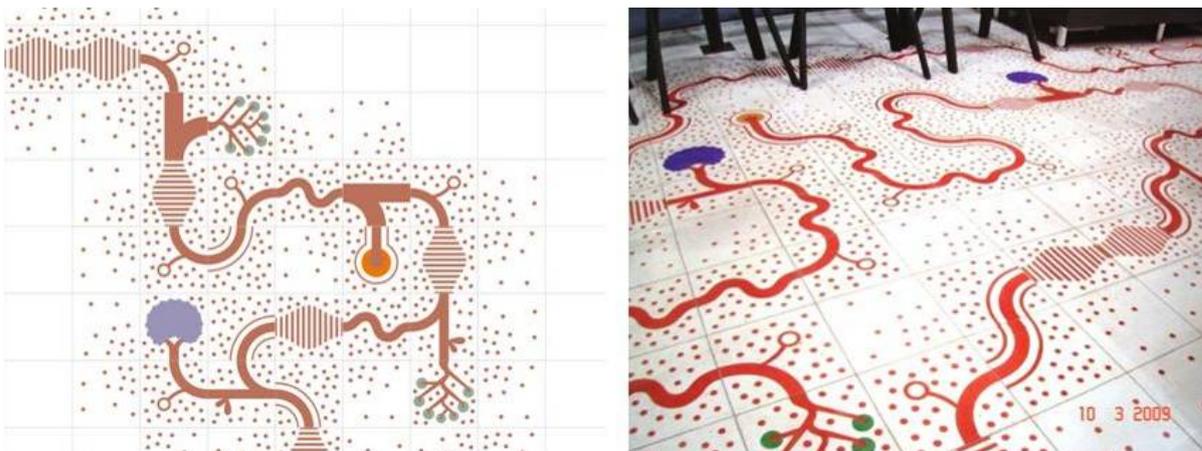


Figura 60: Gooh 2 – Design: Sweden Graphics. Fonte: Savoir 2007, p. 246-247.

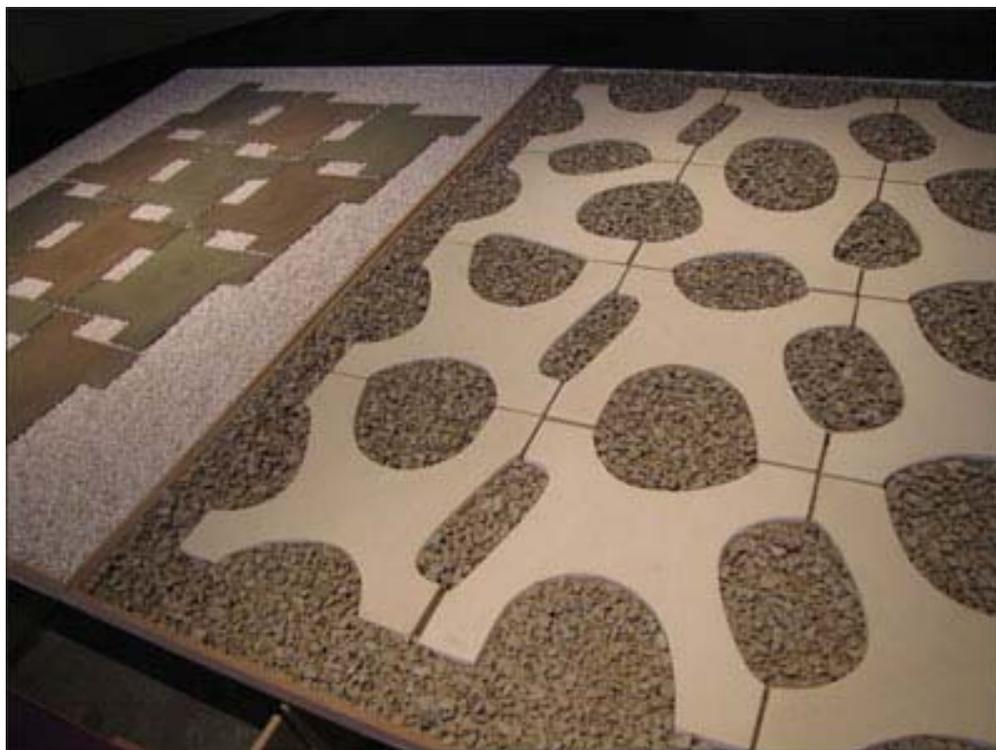


Figura 61: Pisos Ellos e Permeare com design de Renata Rubim e produzidos pela Solarium. Fonte: www.renatarubim.com.br

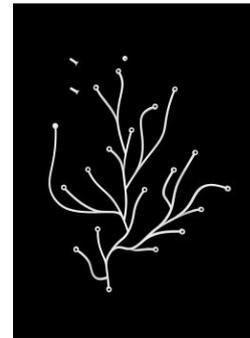


Figura 62: The Algae by Vitra Designer: Ronan and Erwan Bouroullec (este padrão também observa o aspecto de objeto). Fonte: <http://www.bouroullec.com/>

8. Camadas / Sobreposição

A lógica compositiva, nestes casos, é da utilização de duas ou mais imagens a fim de criar efeitos de sobreposição de camadas. Além do resultado visual obtido com as sobreposições, se observa relações temporais, como se existissem, intrínsecas, camadas de tempos e histórias.



Figura 63: Wall Decoration – Lene Toni Kjeld. Fonte: Savoir 2007, p. 200-201



Figura 64: Wall Decoration – Lene Toni Kjeld. Fonte: Savoir 2007, p. 200, 203

9. Sombra / Tatuagem

As estampas que lembram sombra e tatuagem parecem utilizar recursos próprios destes efeitos, como a projeção e inscrição na superfície. Nossa percepção é que a imagem está ali projetada pela luz e sombra, ou, no caso da tatuagem, que foi feita a inscrição na “pele” do objeto.



Figura 65: Yakuza – Reddish Savoir 2007, p. 166 – 167



Figura 66: Dressed – minalr-maeda- Savoir 2007, p. 88 – 91

10. Objeto

Neste caso, a superfície deixa de ser observada, como uma aplicação ou revestimento, passando a constituir o próprio objeto.



Figura 67: Heatwave – Jaris Laarman - Savoir 2007, p. 60 – 63



Figura 68: Ecooler: design: Mey e Boaz Kahn – Premio IIDA (Incheon International Design Awards) 2010: Fonte: www.iida.kr/

11. Continuidade

A lógica e o recurso de composição é a fluidez, a continuidade da linha e do grafismo.

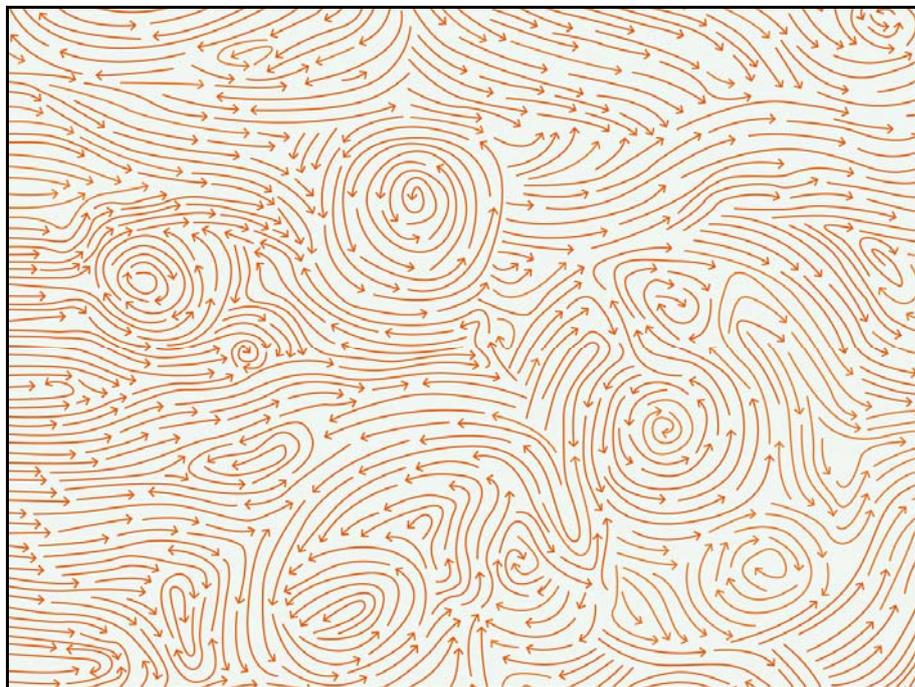


Figura 69: Polar Circulation – Ariane Spanier - Savoir, 2007, p. 174-175

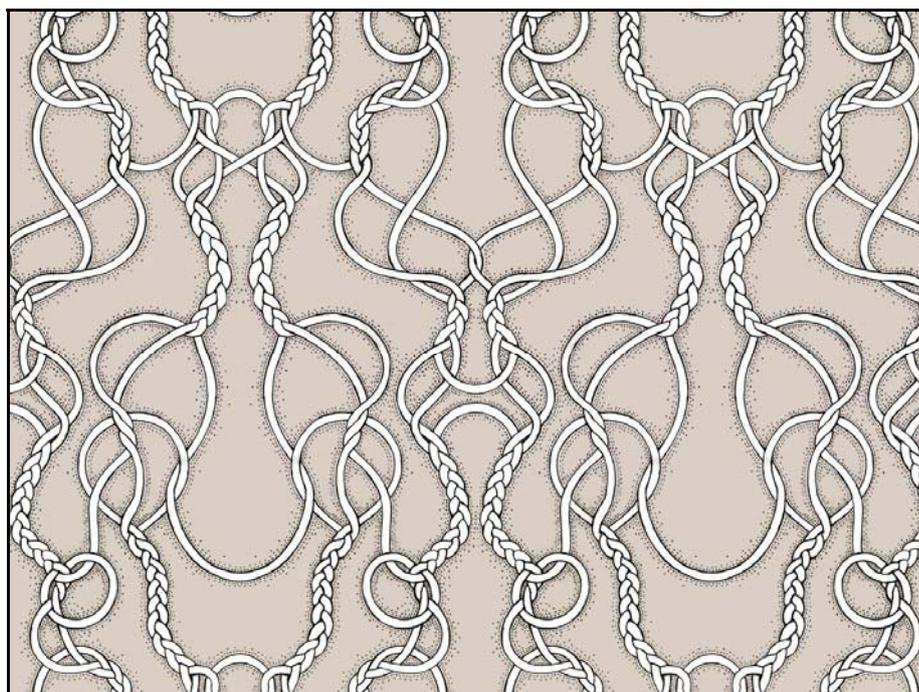


Figura 70: Plaits: Design: Ellen Berggren Oberg Fonte: Savoir, 2007, p. 126

12. Relevo

Visando à criação de relevo, este Design de Superfície pode ser considerado visual e tátil. Este efeito pode ser resultado da composição de uma ou mais técnicas, sobreposição de materiais, como colagem, bordado, *devore*⁵³ etc.

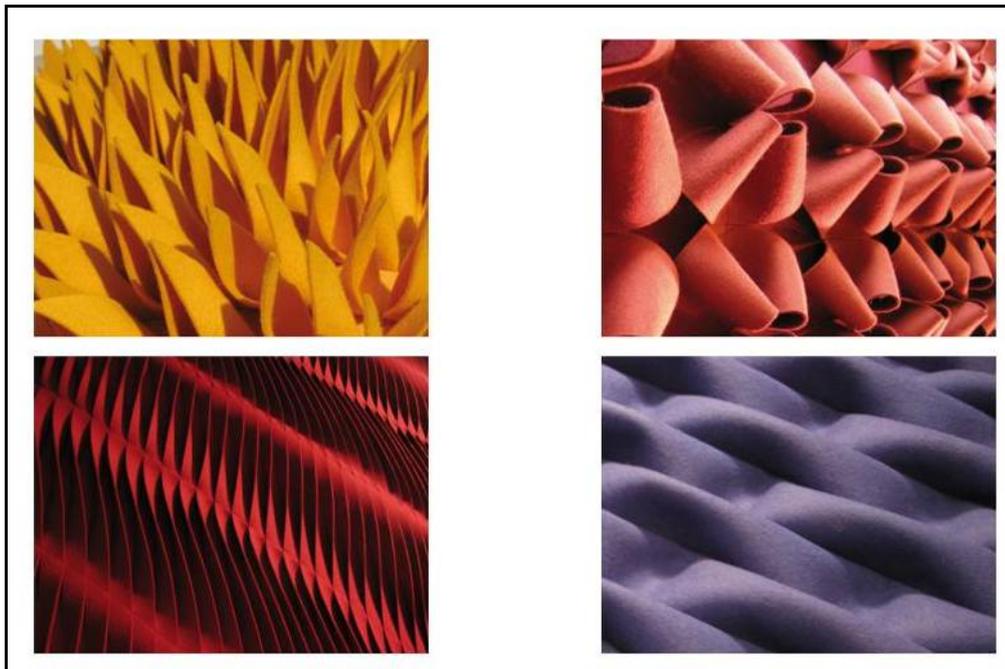


Figura 71 Vários – Anne Kyyro Quinn – Vilaseca, 2007, 54-77-73

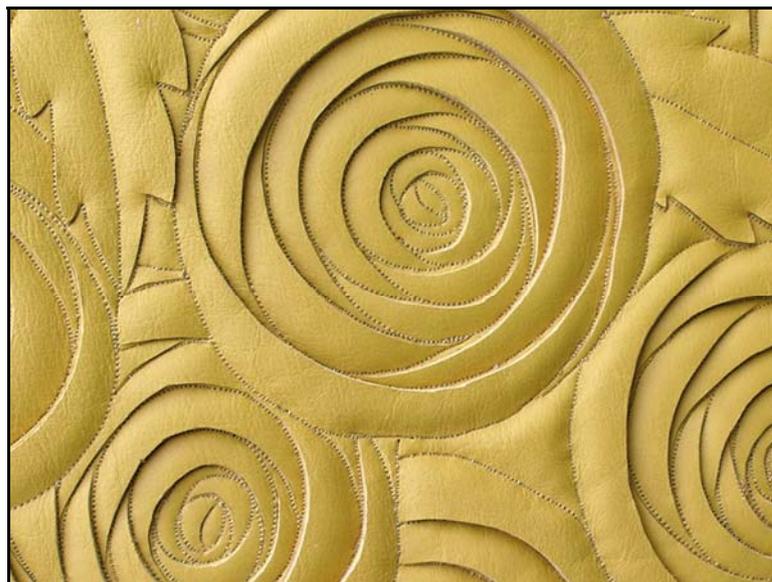


Figura 72: Rose: Design: Helen Amy Murray. Fonte: Vilaseca, 2007, 71

⁵³ Devore “mostra um desenho em relevo sobre fundo transparente, obtido por corrosão. O tecido inicialmente é composto por dois grupos de fios fiados com fibras têxteis diferentes. A destruição pela ação de produtos químicos de um desses grupos acaba revelando o desenho.” (PEZZOLO, 2007, p.299)

13. Interatividade

Neste caso, a padronagem é desenvolvida com o propósito de proporcionar a interação. As pessoas podem intervir por meio de pintura, desenho, calor, som, presença. A interatividade, no contexto do espaço, tanto concreto como virtual, pode atuar como interface de informação e comunicação.

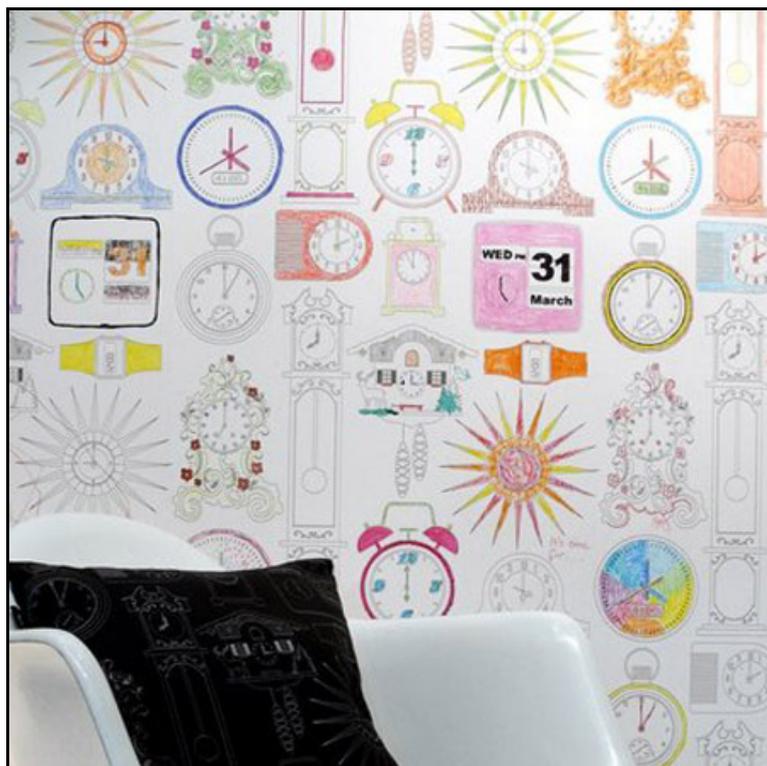


Figura 73 The tic-toc papel de parede. Fonte:Mini Moderns: <http://www.minimoderns.com>

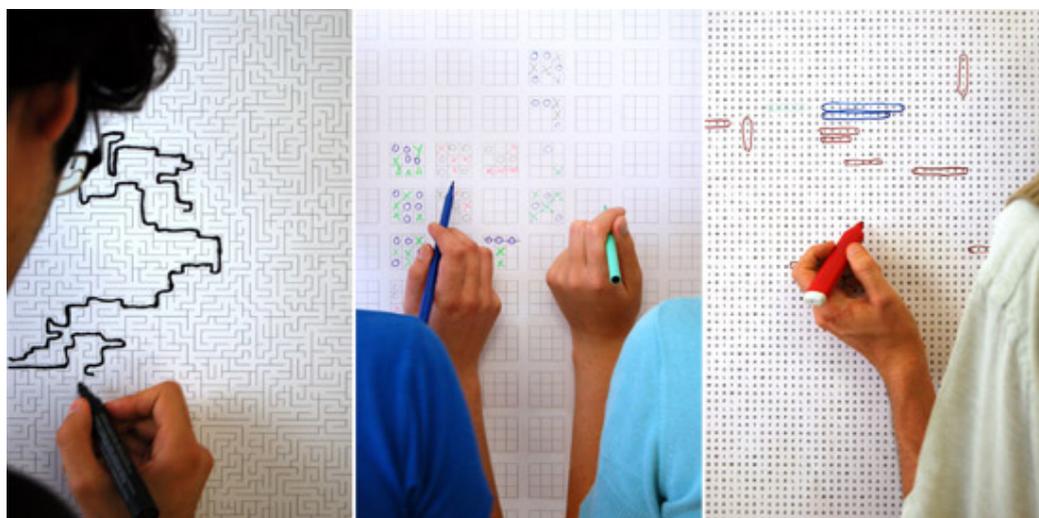


Figura 74: Papel de parede desenvolvido por 5.5 Design Fonte: www.cinquinqdesigners.com



Figura 75: Linda Florence. Papel de parede com padrão floral revestido por uma camada de folha de prata, como nas raspadinhas, tem que ser removido cuidadosamente para ser revelado.
Fonte: <http://www.lindaflorence.co.uk>



Figura 76: The Family wall paper Fonte: <http://www.lisabengtsson.se>



Figura 77: Wall Therapy. As pessoas são convidadas a pintar-com-números o papel de parede depois de ter sido prescrito uma cor de passar por um pequeno teste comparativo. As cores são escolhidas com base no teste psicofísico que visa a encontrar a cor que reforça o seu bem-estar. O exemplo mostrado foi exibido em Londres Designersblock em 2003. Fonte: <http://loop.ph/bin/view/Loop/WallTherapy>



Figura 78: Berzina zane criou 'touch me wallpaper' seu projeto em 2003. O papel é impregnado com tinta termocrômica que muda de cor em resposta ao calor do corpo. Como tal, o papel de parede convida as pessoas a tocá-lo e a criar padrões com as mãos até que ele retorne à temperatura ambiente. Fonte: <http://www.zaneberzina.com>



Figura 79: Este papel de parede contém tinta sensível ao calor. Quando o calor é aplicado, por um radiador, por exemplo, este modelo "Vinha", flores coloridas surgem. Fonte: <http://shiyuan.upshine.net>

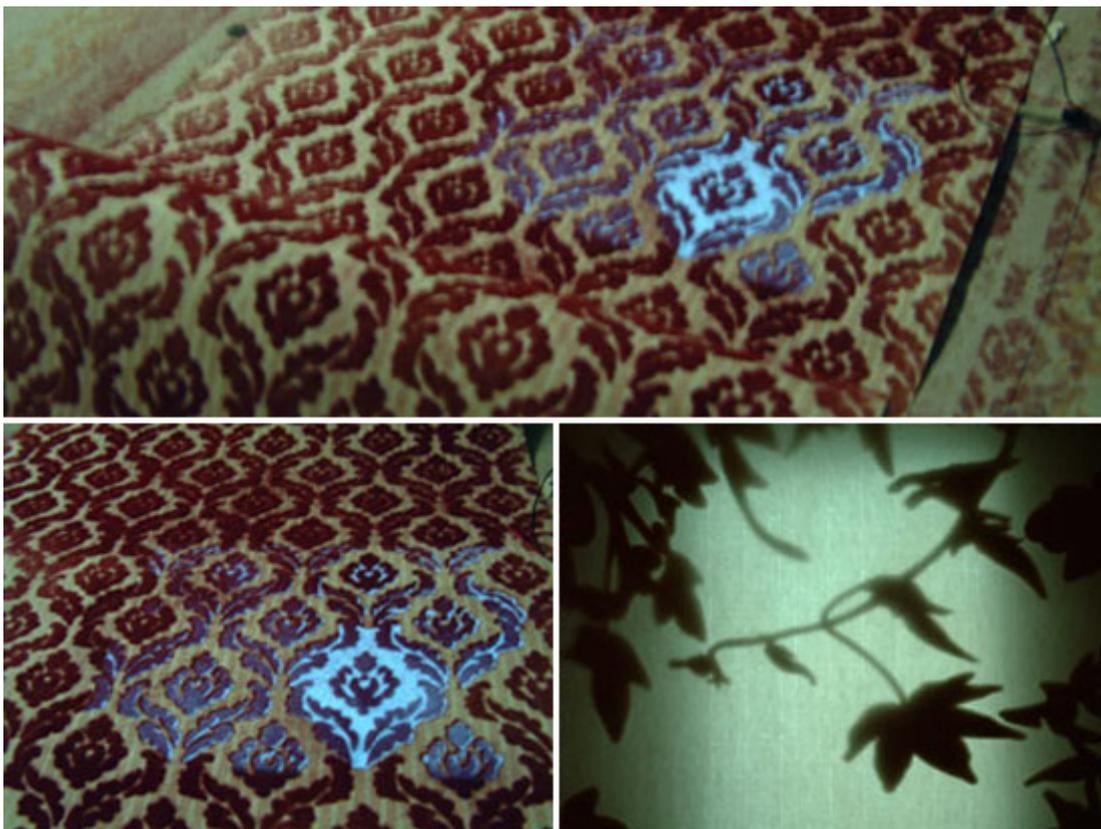


Figura 80: Wall with Ears. Paredes têm ouvidos, papel de parede desenvolvido por: loop.ph. O ruído do ambiente aciona o papel de parede, que brilha em resposta aos níveis de ruído. Quanto mais alto é o som, mais brilhante o papel de parede se torna. Esta tecnologia acrescenta profundidade e uma nova linguagem para o Design de Interiores. Fonte: <http://loop.ph/bin/view/Loop/WallsWithEars>



Figura 81: blumen: A padronagem deste painel de parede obtém sua cor a partir de circuitos elétricos com tecnologia eletroluminescente. A tecnologia oculta no "Wallpaper" "blumen" é capaz de iluminar em uma gama de padrões gerados por um *software* instalados nos painéis. Fonte: <http://loop.ph/bin/view/Loop/BlumenWallpaper>



Figura 82: Este painel possui emissores de luz. Desenvolvido pelo Designer holandês Jonas Samson, quando aceso, transforma-se em uma fonte de luz para o ambiente. Quando se apagam as luzes, o papel de parede ilumina o quarto, mas quando as luzes se acendem novamente, o papel de parede parece completamente normal. Este projeto não é apenas uma ideia wallpaper incomum, mas também uma forma interessante de iluminação sem uma lâmpada tradicional. Fonte: <http://www.jonassamson.com>

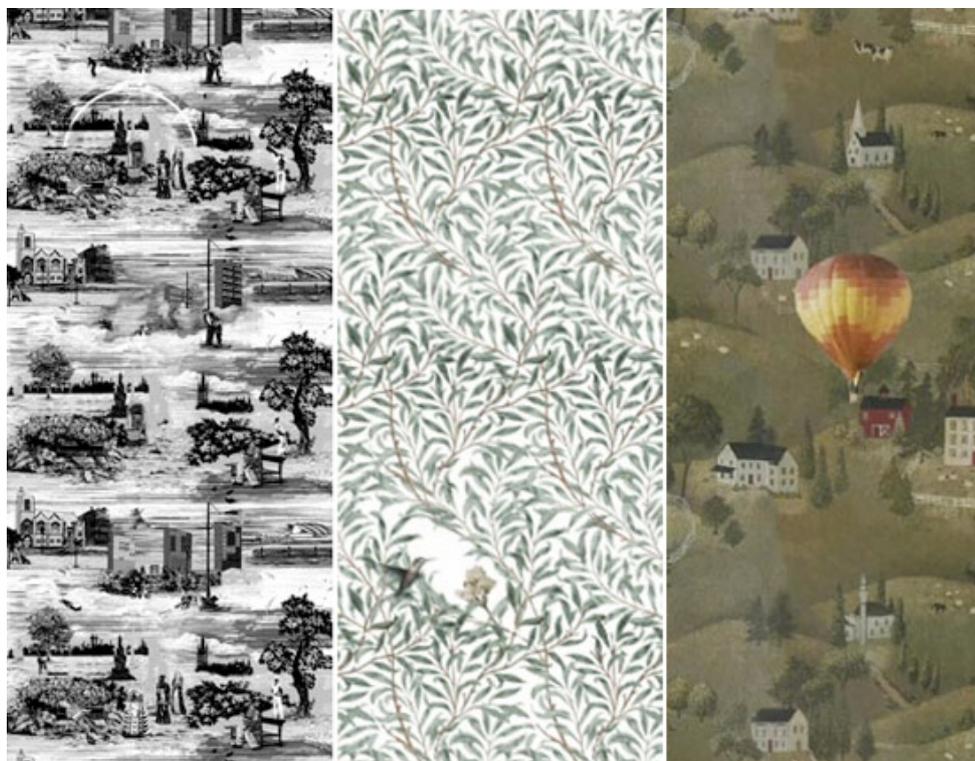


Figura 83: Christopher Pearson projetou uma série de papéis de parede animados que usam projetores digitais para dar movimento às padronagens. O efeito destas peças parece dar vida às folhas que parecem mover-se com o vento, e as cenas parecem reais, movendo-se e mudando ao longo do tempo. Fonte: <http://www.christopherpearson.com>

14. Projeção

Refere-se a uma forma de intervenção no ambiente, alterando a textura visual produzida por projetores que alteram completamente o ambiente. Demonstra o impacto na mudança da identidade do ambiente. A projeção é feita com dois projetores para cobrir tridimensionalmente o volume das superfícies.



Figura 84: Living room. Concept Mr. Beam. O projeto criou uma experiência única, o mapeamento físico de vídeo 3D, tornando uma sala branca em uma área de 360° de projeção. Esta técnica permite assumir o controle de todas as cores, padrões e texturas dos móveis, papéis de parede e carpete. Tudo feito com dois projetores. Fonte: <http://www.mr-beam.nl/project/1>

3 3.3. A Utilização das padronagens no ambiente: o Atelier do Fotógrafo

Este enfoque busca, nas diretrizes da pesquisa qualitativa, seu eixo metodológico, visto que envolve o estudo do caso de um ambiente de uma mostra com repercussão nacional.

A pesquisa de campo identificou a mostra Casa Cor RS 2010 como evento representativo no que diz respeito ao Design de Interiores e, conseqüentemente, traz indícios quanto à utilização da padronagem como elemento compositivo do ambiente.

Utilizando o mesmo critério de amostragem não probabilística, selecionou-se como universo de pesquisa o ambiente denominado: “O Atelier do Fotógrafo” (considerando sua característica tridimensional), baseando-se em registros oficiais (entrevista, croquis, fotos, release, vídeos e depoimento do profissional) disponibilizados pelo arquiteto Francisco Humberto Franck, e no site oficial da Casa Cor RS e sites diretamente relacionados⁵⁴ ao evento.

O ambiente observado pela pesquisa faz parte de um contexto expressivo no qual o Design de Interiores está inserido: a Casa Cor.

A Casa Cor teve sua primeira edição em 1987, em São Paulo, na qual apresentou 22 ambientes, desenvolvidos por 25 profissionais e visitados por 6,7 mil pessoas. Desde a sua inauguração, a mostra vem aumentando sua repercussão e hoje integra o calendário dos eventos mais importantes do setor na América Latina. Em 2000, a Casa Cor foi adquirida por um fundo de investimentos que adotou novas práticas, como um plano de licenciamento de produtos com a marca, investimento em opções de entretenimento, e a criação e expansão de outros eventos e franquias. Atualmente, o Grupo CASA COR conta com 21 franquias, sendo 17 nacionais (Amazonas, Bahia, Brasília, Campinas, Ceará, Espírito Santo, Goiás, Maranhão, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Minas Gerais, Pará, Paraná, Pernambuco, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul e Santa Catarina) e quatro internacionais (Chile, Panamá, Peru e Uruguai).

Sobre a Casa Cor Rio Grande do Sul 2010: a 19ª edição da Casa Cor Rio Grande do Sul contou com a participação de noventa profissionais que transformaram, em cinquenta e cinco ambientes, a antiga sede da empresa Linck,

54 Casa Cor RS 2010; EstiloTV-Especial Casa Cor RS 2010, Jornal do Comércio, Transit Arquitetura - WJW Arquitetura e Design na Casa Cor RS 2010

localizada na Avenida dos Estados nº 111, ao lado do aeroporto, em Porto Alegre. Além da homenagem especial a Lucio Costa (um dos grandes ícones da Arquitetura e Urbanismo nacional), no ano de aniversário dos 50 anos da construção de Brasília, teve como tema: “Sua Casa, Sua Vida, Mais Sustentável e Feliz”, a mostra procurou enfatizar tanto a utilização de materiais com certificação – no caso da madeira – quanto o uso consciente da energia elétrica.

Neste ano de 2010, CASA COR© promove mais uma vez a busca pela construção e decoração sustentável. Esta orientação estratégica, iniciada em 2008, tem por objetivo engajar os profissionais participantes nesta que não é uma tendência, mas sim, uma realidade (CASA COR RS 2010).

O Atelier do Fotógrafo foi selecionado por apresentar diversos exemplos do tema da pesquisa: é um ambiente contemporâneo de conhecimento público, reúne diversos revestimentos que utilizam a padronagem, demonstra a prática profissional de Design de Interiores desenvolvida pelo arquiteto, conforme discussão estabelecida no início do capítulo 2 dessa pesquisa.

O Estudo do ambiente “O Ateliê do Fotógrafo” leva em consideração os aspectos compositivos a partir dos elementos e princípios do Design de Interiores, não há avaliação relacionada aos aspectos técnicos referentes às necessidades reais de um estúdio fotográfico.

Considerando o referencial teórico da pesquisa se desenvolveu um esquema de estudo, referente à utilização das padronagens onde se identificam as relações estabelecidas entre elementos compositivos sobre os seguintes aspectos:

A padronagem em si - sua composição (motivo, cores, formas, aspectos conceituais etc.);

A relação da padronagem com a superfície, a área aplicada e o efeito, que está diretamente relacionada com:

- a característica do material utilizado;
- a forma e o volume da superfície;
- o tamanho do módulo e a proporcionalidade;

A relação dessa superfície com padronagem com os demais elementos:

- a iluminação;
- o contraste;

- as cores e formas, os motivos da padronagem e dos demais elementos;
- o conceito do ambiente.

A partir da interpretação dos documentos coletados, a investigação procurou identificar e descrever os propósitos compositivos que as padronagens atendem para alcançar o resultado da combinação criativa do uso dos elementos e princípios do Design de Interiores.

Os documentos utilizados no estudo de caso, “O Ateliê do Fotógrafo”, estão organizados da seguinte forma: o release oficial da casa cor (divulgado para a imprensa – Anexo C); a apresentação do profissional (fornecido por ele – Anexo D); o vídeo/depoimento produzido pelo *Estilo TV – Especial Casa Cor RS 2010* (aqui representado pela transcrição do depoimento do profissional – Anexo E); as representações do projeto (planta-baixa, vistas, croquis – Anexo F) e fotos do ambiente (Anexo G).

A observação da planta-baixa, dos croquis e das vistas (Anexo F) permite afirmar que o ambiente possui, aproximadamente, 24m². Se considerar uma área planejada, encontra-se: parede 1 e 3 (referente à vista 1 e 3), aproximadamente, 13,3m² cada; Parede 2 e 4 (referente às vistas 2 e 4), aproximadamente, 12m² cada. Estas informações foram elaboradas a partir das representações do projeto (plantas, vistas e croquis - Anexo F)

As padronagens identificadas no ambiente estão presentes nas poltronas estilo Luis XV (figura 82), no revestimento cimentício presente na parede (figura 83 e 84), nos adesivos aplicados a parede (figura 85) e no tapete que reveste grande parte do piso (figura 86).

Os aspectos descritos, nesse momento, reúnem informações técnicas e subjetivas referentes às padronagens a partir da interpretação da autora.

Os revestimentos têxteis utilizados nas poltronas Luis XV são tecidos coordenados⁵⁵ confeccionados em jacquard⁵⁶, nas cores preto e cinza (com algum brilho referindo a prata); em 100% poliéster; com largura de 1,40 m. Apresentados

55 Os tecidos coordenados quase sempre fazem parte da mesma coleção (linha de produção) onde combinam as cores, tons sobre tons ou ainda os motivos utilizados nas padronagens.

56 Tecido jacquard “Mostra efeito decorativo produzido por meio da tecelagem. Os inúmeros desenhos que surgem do entrelaçamento dos fios, que variam na cor e no brilho. Seu resultado final resulta do cruzamento livre dos fios do urdume e de trama, geralmente tintos ou fantasia”. (PEZZOLO, 2007, p. 154)

em duas padronagens: listrada e flor-de-lis⁵⁷: esta com a repetição do módulo (*pattern repeat*) de 7 cm.



Figura 85: Poltronas Luis XV, tecidos coordenados: padronagem listrada e flor-de-lis. Fonte: Arquiteto Francisco H. Franck

A combinação das duas padronagens utilizadas no revestimento das poltronas, parte do mesmo esquema de **cores**; **as escalas** das padronagens estão relacionadas **proporcionalmente** ao tamanho das poltronas, considerando a listrada (maior, que ocupa uma área maior) no acento e a flor de lis, no encosto. Ao todo, as duas padronagens ocupam uma **área** visual de, aproximadamente, 2,5 m².

A incidência da **luz** na superfície têxtil valoriza os motivos em que o preto, cor de fundo da padronagem, acompanha o preto, **cor** que repete em outros elementos no ambiente, dando uma unidade na composição. O **contraste** da padronagem se dá pelo **volume** e pela **forma** por meio da estrutura da poltrona, que, em seu contexto clássico, composto por **linhas** orgânicas, contrapõe o contexto contemporâneo expresso pela cor prateada.

Em uma leitura subjetiva, **o conceito do ambiente** remete à instantaneidade da fotografia, um fragmento do movimento, em que o conjunto das poltronas e mesa clássicas (fortalecido pela presença das padronagens), mesmo com uma leitura contemporânea, propõe estabilidade por meio de referência ao tempo, ao passado, à história.

Em relação ao revestimento cimentício aplicado na parede (Figura 83), a padronagem, além de visual, é tátil, possui uma textura marcante que remete ao movimento das areias provocado pelo efeito contínuo dos ventos nas dunas.

57 Motivo adotado pelos franceses em seu brasão "fleur-de-lis" onde suas três pétalas representou os ideais das cruzadas: a fé, a sabedoria e o valor, suas três pétalas. A sua origem é bem antiga e em diferentes culturas possui diferentes significados .



Figura 86: Revestimento cimentício “Duna”. Fonte: Casa Cor 2010.

Numa parede de aproximadamente 12m², o revestimento ocupa um terço desta **área**, disposto em duas partes, configurando uma descontinuidade. Cada módulo possui 75 cm X 50 cm X 2,5 cm de profundidade (um relevo acentuado que quase confere uma característica de escultura ao revestimento). Disposto em duas colunas (0,75m X 2,60m) intercaladas por um espelho no centro e nichos iluminados que molduram fotografias coloridas. No canto que se observa à esquerda, a padronagem interage contrastando com a **cor** e com a **textura** (também rústica) de peças, cerâmicas, que imitam o tijolo de demolição, no canto direito, a padronagem reflete na superfície de um painel melamínico amadeirado em autobrilho dando uma sensação de continuidade e contraste.



Figura 87: Revestimento Duna reflete no painel melamínico alto brilho. Fonte: Arquiteto Francisco H. Franck

Sob o olhar subjetivo do tema do ambiente, a fotografia, o **contraste** constante entre as diferentes texturas remetem à descontinuidade do tempo, como pontuados pelos os “clics” da máquina fotográfica. O brilho com o opaco, o rústico com o clássico. A incidência da luz nas padronagem do revestimento “Duna”, por meio do volume de suas **linhas** sinuosas, como as marcas de areia, são dinâmicas, mesmo em sua cor neutra.

A padronagem aplicada na parede com o motivo *máquina fotográfica* sugere uma faixa cujos módulos estão dispostos lado a lado, confeccionada em adesivo brilhante, colorido nas mesmas cores do tapete. A incidência da luz reforça o brilho, destacando a textura visual. Cada módulo possui, aproximadamente, 15cm X 7cm e fazem parte da composição direta com outros dois adesivos. Essa **linha horizontal** estabiliza o ambiente e contribui para a sensação de se estar num ambiente amplo.



Figura 88: Padronagem: máquina fotográfica. Adesivos. Fonte: Arquiteto Francisco H. Franck

O tapete, que reveste a maior parte do piso do ambiente, projeta, por meio de sua padronagem de linhas curvas, movimentos circulares convergentes suaves, ao mesmo tempo, divergem do centro em si, projetando as curvas para fora, dando uma sensação de ampliar o plano.

A padronagem é “esculpida”⁵⁸ e as cores são: sahara brilho, alumínio e cadiz; o tamanho do tapete é de 3,60m x 3,60m, sua espessura é de 14mm, e é confeccionado em nylon (100%) com tratamento antiestático, antialérgico e antichamas.

58 Termo utilizado pelo fornecedor (Espaço do Piso – tapetes Santa Monica), para descrever o relevo observado na junção das cores.



Figura 89: Padronagem tapete, Fonte: recorte foto 42. Fonte: Francisco Humberto Franck.

Sendo assim, pode-se dizer que a composição do ambiente apresenta uma variedade de texturas visuais e táteis. E entende-se que a composição está baseada no **contraste** ao considerar as características acentuadas por superfícies lisas, brilhantes, reflexivas refinadas e os revestimentos opacos, texturizados, rústicos. Observa-se ainda, equilíbrio no uso das formas retas presentes na mesa, nichos, painéis e das formas orgânicas presentes basicamente nas poltronas, nas linhas do tapete e no revestimento “Duna”. A iluminação intensifica a característica de relevo e brilho das superfícies.

Pode-se observar o conteúdo do estudo das “visualidades contemporâneas” através do: relevo – presente no revestimento “Duna”; o clássico renovado ao considerar a composição do padrão flor-de-lis com listrado em uma poltrona estilo Luis XV em cor prata.

Os aspectos aqui identificados (e descritos) no ambiente “Atelier do Fotógrafo” demonstram a participação da padronagem como elemento compositivo, demonstrando ser um recurso relevante na construção conceito do ambiente.

A pesquisa desenvolveu um estudo procurando compreender, no campo acadêmico, como se dá a formação do designer de interiores em relação à utilização da padronagem como elemento compositivo no ambiente por meio da observação

dos conteúdos curriculares dos cursos de DI em instituições brasileiras de ensino⁵⁹. Porém o estudo de caso se deu de um ambiente desenvolvido por um arquiteto, que mesmo desempenhando, nesse ambiente, as atribuições de design de interiores, teve outra formação. Por se considerar importante esta reflexão, o estudo encontra-se no APÊNDICE C.

59 As instituições de Ensino aqui analisadas são: ULBRA; IPA; IFPB; UAM; IED SP; UFRJ; UEMG; UFU.

4. CONCLUSÕES

Os resultados desta pesquisa apontam que é expressiva a presença das padronagens no Design de Interiores contemporâneo. A influência da tecnologia no tratamento dado às superfícies contribui para o momento histórico de maior inserção de padronagens nos interiores, desde a Modernidade.

A presença da padronagem, além de inserir cor e forma ao ambiente, agrega elementos de linguagem passíveis de interpretações muito particulares dos usuários, constituindo, assim, um recurso técnico importante no Design de Interiores capaz de personalizar o espaço.

O levantamento feito, no campo profissional (visitação em feiras, mostras, etc.) aponta que, para atender a demanda, os revestimentos e demais artigos de decoração movimentam significativamente a indústria têxtil, moveleira, cerâmica e demais áreas deste setor. O mercado utiliza as padronagens como um diferencial, agregando valores conceituais aos produtos; muitas vezes, ainda, fazendo parte da estratégia de marketing dos fornecedores ao “dialogar” com os consumidores por meio de sua comunicação visual, estabelecendo afinidade e estímulo ao desejo pelo produto.

Como elemento compositivo no Design de Interiores, seja ocupando uma grande área, seja um detalhe, a padronagem contribui significativamente na construção da identidade do ambiente (como pode ser visto nos estudos apresentados nesta pesquisa). Mesmo quando a atmosfera se apresenta sóbria, em cores neutras, verifica-se o uso de revestimentos com texturas contrastantes e, raramente, presencia-se alguma superfície sem tratamento preestabelecido pelo designer.

Com o desenvolvimento de novas tecnologias surgem constantemente novos materiais que permitem soluções estéticas e funcionais inovadoras para os revestimentos. A impressão digital em tecidos, em fórmicas etc., permite, cada vez mais, ao usuário e ao designer de interiores contarem com padronagens personalizadas e exclusivas. Esta demanda amplia e fortalece as atividades que do Design de Superfície: escritórios de design, os departamentos de criação nas indústrias, escolas de formação, equipamentos, materiais, *softwares* etc.

É importante o designer de interiores acompanhar e se manter atualizado, sobre os processos de produção, dos recursos materiais, dos equipamentos e das

técnicas, e acompanhar os revestimentos que o mercado oferece e os trabalhos desenvolvidos nas diferentes áreas do Design.

O estudo sobre a estética atual presente na pesquisa das “Visualidades Contemporâneas” identificou que há um repertório tecnológico gerando novas situações, combinações e oportunidades sendo inseridas constantemente na criação das padronagens. Este estudo observou quatorze estratégias visuais recorrentes que aliam novos materiais e novas tecnologias às concepções criativas dos designers: Subtração/Recorte/Vazado, Clássicos Renovados, Fun, Antagonismo/Ambiguidades, Imagem Real/Colagem, Narrativa, Construção/Encaixe, Camadas/Sobreposição, Sombra/ Tatuagem, Objeto, Continuidade, Relevô, Interatividade e Projeção. Além disso, observa que a estética visual contemporânea tem tendência a misturar temas, contrapor, sugerir dualidade e indefinição, em que busca ampliar o leque das possibilidades subjetivas, procurando a participação do espectador num jogo de interpretações. Outro aspecto a considerar é a desmaterialização do Design que se pode observar na tendência da utilização das projeções e nos efeitos de iluminação como recurso para produzir a ambiência desejada.

O estudo de caso identifica grande subjetividade na composição dos ambientes, a relatividade da seleção dos elementos abrange uma complexa combinação. Com relação a utilização da padronagem pode-se identificar as relações da padronagem em si - sua composição (motivo, cores, formas, aspectos conceituais etc.); a relação da padronagem com a superfície, a área aplicada e o efeito, que está diretamente relacionada com (a característica do material utilizado, a forma e o volume da superfície, o tamanho do módulo e a proporcionalidade); a relação dessa superfície com a padronagem com os demais elementos (a iluminação, o contraste, as cores e formas, os motivos e dos demais elementos, o conceito do ambiente) etc.

Como sugestão para futuros trabalhos, propõe-se investigar o impacto das padronagens no Design de Interiores a partir de um ambiente construído (real), considerando os aspectos psicológicos, culturais, perceptivos, sensitivos e a simbologia das padronagens.

REFERÊNCIAS

- BARACHINI, Teresinha. **Design de Superfície**: uma experiência tridimensional. In Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 5, Congresso Internacional de Pesquisa, 1, 2002, Brasília. Anais do P&D Design, Brasília: [s.n.]. 2002
- BROKER, Graeme; STONE, Sally. **Basic Interior Architecture: Form + Structure**. Lousanne: Ava, 2007
- CHING, Francis D.K.; BINGGELI, Corky. **Arquitetura de Interiores Ilustrada**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.
- CHING, Francis D.K.; BINGGELI, Corky. **Interior Design Illustrated**. 2. ed. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2005.
- COLES, John; HOUSE Naomi. **The Fundamentals of Interior Architecture**. Lausanne: Ava, 2007.
- CORBUSIER, Le. **The modulator : a harmonious measure to the human scale, universally applicable to architecture and mechanics**. Boston, Birkhauser, 2000.
- DAY, Lewis F. **Ornamental Design: The Anatomy of Pattern / The Planning of Ornament / The Application of Ornament**. London, ___1888. (Acesso a cópia original: University of Toronto Library)
- _____. **Decorative Art: The Studio Year Book**, volume 48. London: The Studio Limited, 1958
- FANTINEL, Patricia; RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Taxionomia em design de Estamparia**. In: NDS UFRGS, 2009 <http://www.nds.ufrgs.br/deposito/index.php>.
- FOREST, Sara D. **Vault Guide to Interior Design**. West Hollywood, Vault 2005
- GIBBS, Jenny. **Interior Design**. London: Laurence King, 2005.
- GOMBRICH, E.H. **The Sense of Order – A Study in the psychology of Decorative Art**. London . Phandon Press, 2nd ed. 1984.
- GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2002.
- GREY, Jonny, ARDLEY, Suzanne; HALL, Dinah; KATZ, Silvia; GAVENTA, Sarah; WEISS, Barbara. **Home Design**. London: Dorling Kindersley Limited, 1998
- GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: design de interiores**. 3. ed. rev. São Paulo: SENAC, 2010.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: guia de arquitetura de interiores para áreas residenciais**. 4ª ed. São Paulo: SENAC, 2007.

JACKSON, Lesley. **Twentieth-Century: Pattern Design**. London. Octopus Publishing Group, 2002

JONES, Owen. **A Gramática do Ornamento**, São Paulo. Editora SENAC, 2010.

KUBISCH, Natascha; SEGER, Pia Anna. **Ornaments - Patterns for Interior Decoration** (based on "The Practical Decorator and Ornamentist By George & Maurice Ashdown Audsley, 1892"), Berlin: H.F. Ullmann, 2007

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **A conversão semiótica: na Arte e na Cultura**. Para: Editora da Universidade Federal do Pará (Edufpa), 2007.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008

MAHNKE, Frank H. **Color, Environment, and Human Response**. New York: John Wiley & Sons, 1996

MINUZZI, Reinilda de Fátima Berguenmayer. **Estampando diferenciais: pesquisa criativa no design de superfície**. Congresso Internacional de Design. Rio de Janeiro 2007.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

OEI, Loan; DE KEGEL Cecile. **The elements of design**. London: Thames & Hudson, 2002.

PEZZOLO, Dinah Bueno. **Tecidos: história, tramas, tipos e uso**. São Paulo: Editora SENAC, 2007

PRODANOV, cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho Científico**. Novo Hamburgo: Fevale, 2009

RODEMANN, Patricia. **Patterns in interior environments: perceptions, psychology, and practice**: New York : John Wiley & Sons, 1999

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008

SAVOIR, Lou Andrea. **Pattern Design: Applications & Variations**. United States of America. Rockport Publishers, 2008.

VILASECA, Estel. **Cutting-Edge: Patterns and texture**. United States of America, Rockport Publishers 2008

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

5.5 DESIGN: Disponível em: <<http://www.cinqcinqdesigners.com>> Acessado em 07 jun. 2010

AAIRS, 2011: Disponível em: <<http://www.aairs.com.br>> Acessado em 20 jul. 2011

ABD (2010): Disponível em: <<http://www.abd.org.br/site.asp?CodCanal12>> Acessado em 20 nov. 2010

ABD (2010) Conteúdo: Disponível em: <<http://www.abd.org.br/site.asp?CodCanal=41&CodConteudo=721>> Acessado em 25 out. 2010

ABD (2010) Estatuto: Disponível em: <<http://www.abd.org.br/site.asp?CodCanal=7>>. Acessado em 25 out. 2010

ABNT: Disponível em: <<http://www.abntcatalogo.com.br/default.aspx>> Acessado em 20 mar. 2010

ANFACER: Disponível em: <<http://www.anfacer.org.br/>> Acessado em 30 abr. 2010

ANGÉLICA KOK: Disponível em: <<http://www.behance.net/angelika>> Acessado em 10 nov. 2010

BACK NATION: Disponível em: <<http://www.backnation.co.uk>> Acessado em 10 mar. 2010

CASA COR RS: Disponível em: <<http://www.casacor-rs.com.br/index.html>> Acessado em 14 mar. 2011

CASA COR RS (2010): Disponível em: <[casacor-rs.com.br/imprensa/press %20kit%20Completo.doc](http://casacor-rs.com.br/imprensa/press%20kit%20Completo.doc)> Acessado em 14 mar. 2011

CBO (2002) – Relatório das Atividades: Disponível em: <<http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado.jsf>> Acessado em : 25 out. 2010

CBO - CLASSIFICAÇÃO BRASILEIRA DE OCUPAÇÕES: Disponível em: <<http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado.jsf>> Acessado em 25 out. 2010

CHRISTOPHER PEARSON: Disponível em: <<http://www.christopherpearson.com>> Acessado em 26 jan. 2011

CONCEPT MR. BEAM: Disponível em: <<http://www.mr-beam.nl/project/1>> Acessado em 13 jun. 2011

CURTAIN FABRICS ONLINE: Disponível em: <<http://www.curtainfabricsonline.com/proddetail.Php?prod=blacktoilefabric>> Acessado em 18 abr. 2011

DESIGNER GUILD: Disponível em: <www.designersguild.com/fabric-and-wallpaper> Acessado em 04 out. 2010

DIGITAL LIBRARY FOR THE DECORATIVE ARTS AND MATERIAL CULTURE: The journal of design and manufactures - Vol. IV, Chapman and Hall, 1851: Disponível em: <<http://digital.library.wisc.edu/1711.dl/DLDecArts.JournDesv04>> Acessado em 10 mar. 2011

DOT. Apoio Escher: Disponível em: <<http://www.dot.art.br/>> Acessado em: 20 ago. 2010.

DURAFLOOR: Disponível em: <<http://www.durafloor.com.br/>>. Acessado em 10 abr. 2010.

ESTILOTV-ESPECIAL CASA COR RS 2010 - FRANCISCO H. FRANCK: Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=jEOT0Uz8N3A>> Acessado em 29 mar. 2011.

ESTIVANELLI: Disponível em: <<http://www.estivanellicg.com/?tag=tipos-de-padronagem>> Acessado em 18 abr. 2011 .

FADEMAC: Disponível em: <<http://www.fadamac.com.br>> Acessado em 10 abr. 2010

FORMICA BESPOKE. Laminado melamínico: Formica® Bespoke: Disponível em: <http://www.formica.co.uk/publish/site/eu/uk/en/home/digital/digital_svc.html> Acessado em 21 jun. 2009.

FRANCISCO HUMBERTO FRANCK: Disponível em: <<http://www.franciscofranck.com.br/>> Acessado em 20 Mar. 2011

GARAGEM DA CAPITU: Disponível em: <<http://www.garagemdacapitu.com.br/blog/2010/10/05/no-xadrez/>> Acessado em 15 Abr. 2011

GLOSSY PAINTS: Disponível em: <<http://www.glossypaints.com/wheel.htm>> Acessado em 26 fev. 2011

IED-SP- INSTITUTO EUROPEU DE DESIGN: Disponível em: <http://www.iedbrasil.com.br/sao_paulo/wp-content/uploads/trienal_interior.pdf> Acessado em 18 out. 2010

IFI: Disponível em: <<http://www.ifeworld.org/>> Acessado em 27 out. 2010

IFPB: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA: Disponível em: <<http://www.ifpb.edu.br/campi/joao-pessoa/cursos/cursos-superiores-de-tecnologia/design-de-interiores/ementas>> Acessado em 29 dez. 2010

IIDA (2010): Disponível em: <www.iida.org/> Acessado em 27 out. 2010

INSTITUTE OF ERGONOMICS & HUMAN FACTORS: Disponível em:
<www.ergonomics.org.uk> Acessado em 20 mar. 2010

JOHN LEWIS: Disponível em:
<<http://www.johnlewis.com/Home+and+Garden/Area.aspx>>
Acessado em 03 out. 2010

IPA: REDE METODISTA DE EDUCAÇÃO DO SUL: Disponível em:
<<http://www.metodistadosul.edu.br/i>> Acessado em 27 out. 2010

JONAS SAMSON: Disponível em: <<http://www.jonassamson.com>> Acessado em 26
jan. 2011

LA LAMP: Disponível em: <<http://www.lalampe.com.br>> Acessado em 10 jan. 2011

LAURA ASHLEY: Disponível em: <<http://www.lauraashley.com>> Acessado em 03 out.
2010

LINDA FLORENCE: Disponível em: <<http://www.lindaflorence.co.uk>> Acessado em
25 jan. 2011

LOOP PH: Disponível em: <<http://loop.ph/bin/view/Loop/WallTherapy>> Acessado em
26 jan. 2011

MEC (Parecer CES 277/2006): Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/rede/legisla_rede_parecer2772006.pdf> Acessado em 29 dez. 2010

MINI MODERNS: Disponível em: <<http://www.minimoderns.com>> Acessado em 25
jan 2011

MURASPEC: Disponível em: <<http://www.muraspec.com/content.asp?PageID=472>>
Acessado em 02 mar. 2011

NCIDQ: Disponível em:
<http://www.careersininteriordesign.com/program_components.html> Acessado em
27 out. 2010

NCIDQ (2010): Disponível em: <<http://ncidq.org/Portals/0/Skins/NCIDQ/print.html>>
Acessado em 27 out. 2010

ORIGINI: Disponível em: <<http://www.origini.com.br>> Acessado em 04 out. 2010

OSRAM: Disponível em: <<http://www.osram.com.br>> Acessado em 22 fev. 2011

PANTONE: Disponível em: <<http://www.pantone.co.uk>> Acessado em 24 fev. 2011

PORTOBELLO: Disponível em: <<http://www.portobello.com.br>> Acessado em 11 mar.
2011

RENATA RUBIM: Disponível em: <<http://www.renatarubim.com.br>> Acessado em 15 abr. 2011

RONAN AND ERWAN BOUROLLEC : Disponível em:
<<http://www.bouroullec.com/> > Acessado em 26 jan. 2011

SHI YUAN: Disponível em: <<http://shiyuan.upshine.net>> Acessado em 25 jan. 2011

STUDIO LISA BENGTSSON: Disponível em: <<http://www.lisabengtsson.se>>
Acessado em 26 jan. 2011

UAM: Universidade Anhembi Morumbi: Disponível em:
<<http://portal.anhembi.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?=-undefined&UserActiveTemplate=%5Ftemplate04%3F&inford=113&rndval=1287375073062&sid=48>>
Acessado em 18 out. 2010

UEMG: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MINAS GERAIS: Disponível em:
<<http://www.uemg.br/cursos.php?id=20>> Acessado em 20 out. 2010
Programa de disciplinas disponível em:
<<http://www.ed.uemg.br/cursos/graduacao/design-ambientes>> Acessado em 20 out. 2010

UFRJ:ESCOLA DE BELAS ARTES: Disponível em:
<http://www.eba.ufrj.br/index.php?option=com_content&task=view&id=41&Itemid=97> Acessado em 18 out. 2010

UFU: UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA: Disponível em:
<<http://www.faurb.ufu.br/faued/pdfs/dsign>> Acessado em 10 nov. 2010
<<http://www.faued.ufu.br/node/60>> Acessado em 11 nov. 2010

ULBRA: UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL: Disponível em:
<<http://www.ulbra.br/design-de-interiores/files/matriz-curricular-design-de-interiores.pdf>> Acessado em 20 out. 2010

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY: DAY, LEWIS F. ORNAMENTAL DESIGN:
Disponível em: <<http://www.archive.org/details/ornamentaldesignooyyybuoft>> 12 mar. 2011

VICTORIA & ALBERT MUSEUM: Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk>> Acessado em out. 2010

WEISZFLOG, Walter, Michaelis: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa, São Paulo: 2007: Disponível em:
<<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>> Acessado em 15 jun. 2010

ZANE BERZINA: Disponível em: <<http://www.zaneberzina.com>> Acessado em 28 jan. 2011

APÊNDICES

Apêndice A - Quadro comparativo, editado pela autora: Fonte: CBO 2002: Guia de atividades: Designer de Interiores a Nível superior X Nível Médio

CÓDIGO: 2629 TÍTULOS: DESIGNER DE INTERIORES DE NÍVEL SUPERIOR	CÓDIGO: 3751 TÍTULO: DESIGNERS DE INTERIORES, DE VITRINES E VISUAL MERCHANDISER (NÍVEL MÉDIO)
<p>A - ANALISAR PROPOSTA DE TRABALHO Realizar entrevistas com cliente para identificar intenções</p> <p>Identificar os procedimentos e atividades a serem executadas Avaliar limites orçamentários Avaliar prazos Avaliar possibilidades e limites técnicos do espaço a ser trabalhado Elaborar proposta de trabalho Elaborar proposta de honorários Estabelecer cláusulas do contrato de trabalho</p>	<p>A INTERPRETAR AS NECESSIDADES DO CLIENTE Realizar entrevistas com o cliente para definir necessidades funcionais e técnicas Identificar expectativas e necessidades do cliente Definir limites orçamentários do projeto junto ao cliente Definir um programa de ações Estabelecer direitos, obrigações e etapas de trabalho por meio de contrato de trabalho</p>
<p>B - CONCEITUAR O PROJETO</p> <p>Realizar entrevistas com o cliente para definir necessidades funcionais e técnicas Realizar levantamento e análise do espaço B.3 - Pesquisar o tema e o perfil do usuário Pesquisar contexto social e histórico da obra Pesquisar as necessidades específicas das diferentes áreas do espaço a ser planejado Levantar normas e legislação Analisar os dados levantados Diagnosticar problemas</p> <p>Definir programas de necessidades</p> <p>Definir conceito e partido do projeto Planejar espaços Elaborar fluxograma Elaborar organograma</p>	<p>B CONCEBER O PROJETO (DESIGN DE INTERIORES, VITRINES, ESPAÇOS DIVERSOS)</p> <p>Fazer levantamento métrico e fotográfico da obra</p> <p>Adequar os elementos já existentes ao espaço Elaborar estudos preliminares Elaborar planta de distribuição dos espaços internos Planejar a circulação</p> <p>Distribuir volumes no espaço Sugerir eventuais modificações ao projeto arquitetônico Representar em maquete ou perspectiva soluções para o ambiente Conceber programação visual para espaços comerciais (merchandising) Adaptar projeto à vida útil de produto e materiais Apresentar estudo preliminar ao cliente</p>
<p>C - ELABORAR ESTUDO PRELIMINAR</p> <p>Definir ocupações do espaço</p> <p>Elaborar a solução criativa para o espaço Sugerir eventuais modificações ao projeto arquitetônico Definir soluções de conforto ambiental Aplicar conceito ergonômico Pesquisar materiais Representar espaço criado graficamente Apresentar estudo preliminar ao cliente</p> <p>D - ELABORAR ANTEPROJETO Adequar as alterações do projeto ao espaço Definir formas, texturas e cores Definir materiais e equipamentos Representar graficamente o espaço redimensionado Elaborar planilha e especificação de materiais e equipamentos Interagir com projetos complementares Apresentar o anteprojeto ao cliente</p> <p>E - ELABORAR PROJETO EXECUTIVO Representar graficamente o projeto para execução E.2 - Projetar a locação de pontos luminotécnicos E.3 - Locar pontos de lógica E.4 - Locar pontos de telefonia Locar pontos elétricos Locar pontos de ar condicionado Locar pontos hidráulicos Especificar os materiais e equipamentos a serem utilizados considerando normas de higiene Criar peças especiais</p>	<p>C ELABORAR PROJETO EXECUTIVO</p> <p>Representar graficamente soluções para o ambiente (desenho manual, autocad etc) Locar pontos de ar condicionado Locar pontos para informática Locar pontos de iluminação Locar pontos elétricos Locar pontos hidráulicos Locar pontos de telefonia Especificar os materiais a serem utilizados considerando normas de higiene Criar peças especiais Criar móveis considerando ergonomia Adaptar no projeto as normas da ABNT Escolher escala cromática para o ambiente Orçar projeto</p>

<p>Criar móveis considerando ergonomia Adaptar projetos às normas da ABNT Estabelecer interfaces gerenciando projetos complementares Elaborar memorial descritivo Orçar projeto</p>	
F - EXECUTAR O PROJETO	D EXECUTAR O PROJETO
<p>Elaborar cronograma físico e financeiro Realizar cotação ou concorrência de produtos e serviços Selecionar fornecedores</p> <p>Estabelecer colaboração com outros profissionais (engenheiros, arquitetos, paisagistas) Contratar serviço de mão-de-obra especializada (pintor, eletricista etc) Coordenar as diferentes equipes de trabalho Gerenciar obra ou projeto</p>	<p>Elaborar o cronograma de obra Selecionar fornecedores Colaborar com outros profissionais (engenheiro, arquiteto, decorador, vitrinista ,paisagista) Estabelecer interfaces de trabalho com outros departamentos ou áreas da empresa Contratar serviços de mão-de-obra especializados (pintor, eletricista etc.) Coordenar as diferentes equipes de trabalho Assessorar o cliente para aprovação de produtos Personalizar um espaço arquitetônico ou físico de acordo com as necessidades do cliente Realizar programação visual de espaços comerciais (merchandising) Gerenciar obra ou projeto</p>
G - ACOMPANHAR A EXECUÇÃO DA OBRA	E ACOMPANHAR O PROJETO
<p>Supervisionar os processos construtivos Supervisionar cronograma Fazer ajustes ao projeto quando necessário Avaliar resultado do projeto junto ao cliente Orientar a execução específica de materiais e serviços Avaliar a pós ocupação do espaço</p>	<p>Supervisionar execução dos itens do projeto Fazer manutenção programada do projeto Substituir o produto na vitrina já montada Fazer ajustes ao projeto quando necessário Avaliar o resultado do projeto junto ao cliente</p>
H - PESQUISAR PRODUTOS, MATERIAIS E EQUIPAMENTOS	F PESQUISAR PRODUTOS E MATERIAIS
<p>Testar produtos, materiais e equipamentos Participar de grupos de especialistas para avaliar produtos e materiais Contribuir para o desenvolvimento de produtos, materiais e equipamentos Criar espaços ou ambientes utilizando novos produtos Participar do lançamento de novos produtos Adaptar materiais para criação de ambientes Criar soluções para portadores de necessidades especiais Pesquisar materiais que garantam a preservação ambiental</p>	<p>Testar produtos e materiais Participar de grupos de especialistas para avaliar produtos e materiais Contribuir para o desenvolvimento de produtos e materiais</p> <p>Criar espaços, ambientes utilizando novos produtos Participar do lançamento de novos produtos Conhecer as especificações técnicas dos materiais Adaptar materiais para criação de ambientes</p>
I - PROMOVER O CONSUMO	G ATRAIR O CONSUMIDOR
<p>Criar ambiente favorável ao consumo Criar ambientes temáticos e estéticos Montar espaços que destaquem o produto Destacar atrativos sensoriais na distribuição dos objetos para estimular o consumo Proporcionar atrativos sensoriais no ambiente para promover bem-estar</p>	<p>Criar ambiente favorável ao consumo Criar ambientes temáticos e estéticos Estudar linhas de produtos conforme o target do cliente Montar espaços que destaquem o produto</p> <p>Destacar atrativos sensoriais na distribuição dos objetos para estimular o consumo Proporcionar atrativos sensoriais no ambiente para promover bem-estar</p>
Z - DEMONSTRAR COMPETÊNCIAS PESSOAIS	Y COMUNICAR-SE
<p>Comunicar-se com diferentes públicos</p> <p>Demonstrar poder de persuasão Participar de exposição e mostras Divulgar trabalhos na mídia Demonstrar capacidade de aplicação de técnicas de representação gráfica Demonstrar capacidade de captar os objetivos do cliente Ser capaz de transmitir informações culturais para o cliente Ser capaz de atender as necessidades do cliente Ter formação de nível superior Demonstrar domínio técnico, tecnológico e científico Exercer liderança Estar capacitado para promover bem-estar, saúde e segurança Prestar consultoria na sua área e áreas afins Ser capaz de ministrar aulas Ser capaz de realizar pesquisas Manter-se atualizado à respeito da aplicação de materiais e equipamentos Manter-se atualizado com as tendências de mercado Demonstrar capacidade de técnicas de informática Demonstrar ética profissional</p>	<p>Demonstrar habilidade para comunicar-se com diferentes públicos Demonstrar capacidade de diálogo Demonstrar poder de persuasão Participar de exposições e mostras</p>

Apêndice B - Relatório de Pesquisa de Campo

Ano	Evento	Descrição	Atividades/ Seminários / Palestras
2007	Casa Brasil	Evento que reúne tendências do mercado nacional e internacional que apresenta produtos, projetos, tecnologias	Seminário Internacional: design nacional e internacional para a discussão de tendências. Participação do inglês Tom Dixon, dos italianos Davide e Gabriele da Adriano Design, do italiano Enrico Morteo, da designer alemã Claudia Kuechen e designer brasileiro Guto Índio da Costa.
2007	Casa Cor	32 ambientes – Av. Borges de Medeiros, 1791; bairro Planalto – Gramado RS	Observação: Ambientes com diferentes tipos de revestimentos com padronagens: adesivos, papel de parede, elementos de imitando madeira, tapete de couro estampado, etc.
2008	Casa Cor	42 ambientes – Av. Luis Manoel Gonzaga, 91-137. bairro Petrópolis Porto Alegre, RS	Observação: Ambientes com diferentes tipos de revestimentos com padronagens. Cimentícios, elementos naturais, laca.
2009	Casa Cor	41 ambientes - tendências do mercado de arquitetura, decoração, design e paisagismo.	Ambientes com diferentes tipos de revestimentos com padronagens
2009	Casa e Cia		Ambientes com diferentes tipos de revestimentos com padronagens
2009	Móvel Sul		Feira e Seminários
2009	Construsul	12ª Feira Internacional da Construção	Feira e Seminários
2009	7ª Semana de Arte Têxtil	Exposição e seminário que reuniu artistas, designers e especialistas para discutir as experiências realizadas e as possibilidades oferecidas a partir da Arte Têxtil.	Seminários: Arte Têxtil: Maria Rita Webster; “Bagagem e Cultura”: José Luiz do Amaral, Professor e Crítico de Arte; “Maciene, pra lá do sonho, um modelo de desenvolvimento comunitário”: Eduarda Cipriano, Diretora da Fundação para o desenvolvimento da Comunidade FDC – Moçambique; “Projeto Ujamaa, Moçambique/Projeto São Tomé e Príncipe”: Renato Imbroisi, Designer; “Projeto Algo D+” : Leide Garcia Katayama, Diretora do SEBRAE Mato Grosso; “Paixão pelo fazer a mão com a finalidade de mercado”: Magna Coeli, Estilista e Antropóloga, Diretora do Refazendo “Caderno de 20 folhas” Celina Cabrales, Educadora “O papel e eu”: Cho Dornelles, Artista plástico; “Patchwork; uma experiência”: Gisela Waetge, Artista plástica contemporânea; “Design de Superfície, um universo”: Renata Rubim, Designer de Superfície; “Entre Fibras e Símbolos”: Ana Norogrande, Artista Plástica e Designer
2009	Casa Brasil	Salão Design	Seminário: Satyendra Pakhale; as influências da cultura global nas suas produções e Marcelo Rosenbaum falou de sua abordagem da cultura popular brasileira.
2009	FIMMA	Feira	Feira- materiais ecologicos
2010	Exporevestir	“Evento eminentemente de negócios, com participação de centenas de expositores e público superior a 40 mil visitantes, procedentes de mais de 60 países. Realizada anualmente no mês de março na cidade de São Paulo, figura hoje entre as mais importantes feiras do setor no mundo.” Fonte: Anfacer	Palestras assistidas: O presidente da Casa Cor, Ângelo Derenze, a diretora de redação da Revista Casa Claudia, Sílvia Faria, a diretora da ADB, Carolina Szabó, um painel de debate entre a Designer de interiores Renata Amaral e a arquiteta Paula Neder, o americano George Elvin, especialista em novas tecnologias para empreendimentos sustentáveis, com a palestra “Nanotecnologia e Design de Interiores: A Revolução nos Materiais”. O designer italiano Massimo Iosa Ghini, com a palestra “Sustentabilidade e Beleza no Design e Arquitetura”, os argentinos Eliana Bórmida e Mario Yanzón: : “Arte e Vinho” a arquitetura para projetos voltados à viticultura. O holandês Lars Spuybroek com a discussão da influência das ferramentas digitais no design de projetos arquitetônicos com o tema “A Arquitetura da Variação” e o arquiteto português Eduardo Souto de Moura com a palestra “Less is More”
2010	Casa Cor	Avenida dos Estados nº 111, em Porto Alegre - 55 Ambientes	Teve como tema: “Sua Casa, Sua Vida, Mais Sustentável e Feliz”, a mostra procurou enfatizar tanto a utilização de materiais com certificação, quanto a questão do uso consciente da energia.

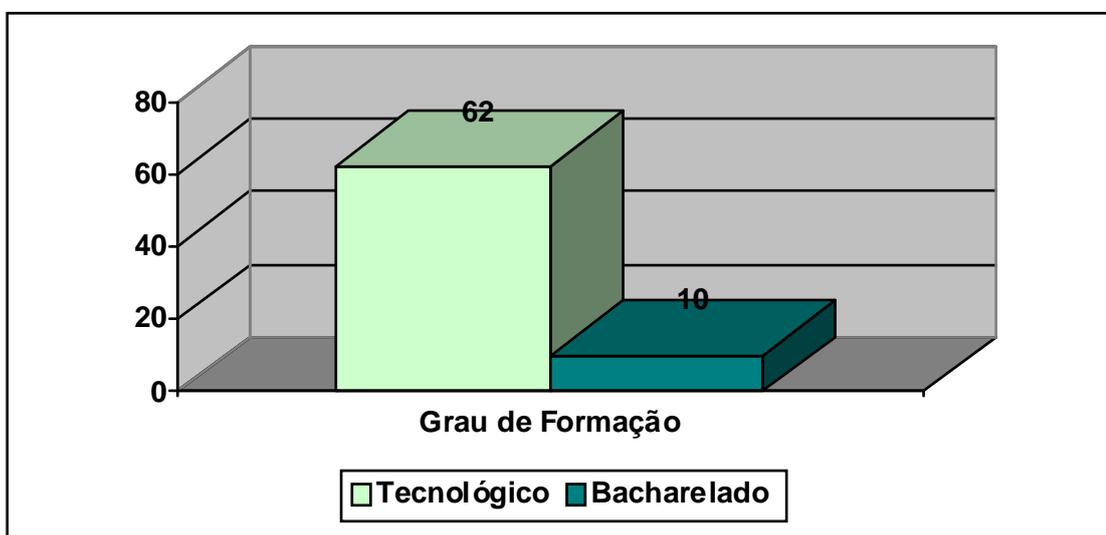
Apêndice C – A Formação do Designer de Interiores: o ensino da utilização das padronagens nos cursos de Design de Interiores.

Com relação à formação do profissional, esta pesquisa buscou, inicialmente dados, para a investigação dos currículos dos cursos de Design de Interiores e afins para compreender como o profissional é preparado para utilizar as padronagens como elemento compositivo em seus projetos de Design de Interiores. A partir das grades curriculares de um universo de IES estabelecido, identificam-se as disciplinas relacionadas direta ou indiretamente com as padronagens.

É importante deixar claro que essa investigação não é referente à forma ou à maneira que se dá a abordagem do conteúdo na disciplina, e sim à possibilidade do assunto estar inserido no currículo.

O MEC reconhece setenta e dois cursos de Design de Interiores e afins⁶⁰ em todo território nacional⁶¹. Consideram-se, aqui, os cursos de ensino superior em graduação: tecnológico e bacharelado.

O gráfico abaixo mostra a relação entre a representatividade das instituições com relação ao grau de formação, tecnológico e bacharelado, dos cursos de Design de Interiores no Brasil:



Comparativo entre o número de IES de DI, quanto ao grau de formação Fonte: MEC (2010), interpretação da autora.

Como se pode observar, dos setenta e dois cursos de formação superior: 62 atuam na formação tecnológica e 10 bacharelado.

60 2 cursos intitulados Decoração, 1Decoração e Design, 1Design de Ambientes 1Composição de Interior e 67 Design de Interiores Fonte: MEC,2010

61 Relação das Instituições em anexo..

O tipo de amostra utilizada na pesquisa documental das instituições de ensino superior é considerado não probabilística, segundo PRODANOV e FREITAS (2009), amostra por acessibilidade ou por conveniência, “onde o pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que esses possam representar o universo.” (PRODANOV e FREITAS, 2009, p. 109).

Dessa forma, o universo da pesquisa são oito instituições de ensino superior (IES) brasileiras que oferecem a formação de profissionais de Design de Interiores em diferentes níveis de formação: cinco em nível superior tecnológico e três em nível de bacharelado, conforme especificadas abaixo:

Instituições – Nível Superior Tecnológico
<p>ULBRA Universidade Luterana do Brasil – ULBRA Canoas -RS Nome do curso: Superior de Tecnologia em Design de Interiores – Horas/Aula: 1.768h</p>
<p>IPA Centro Universitário Metodista – IPA – Porto Alegre RS Nome do curso: Design de Interiores – Horas/Aula: 1.800h</p>
<p>UAM Universidade Anhembi Morumbi – UAM SP – São Paulo - SP Nome do curso: Curso Tecnologia em Design de Interiores - Horas/Aula: 1.960h</p>
<p>IED Faculdade de Tecnologia do Instituto Europeo di Design – IED – São Paulo -SP Nome do curso: Design de Interiores – Horas/Aula: 2.000h</p>
<p>IFPB Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – João Pessoa Nome do curso: Curso Superior de Design de Interiores – Horas/Aula: 2.183h</p>
Instituições – Nível Superior Bacharelado
<p>UFRJ Universidade Federal do Rio de Janeiro – Escola de Belas Artes – EBA - RJ Nome do curso: Composição de Interior – Horas/ Aula: 2.400h</p>
<p>UEMG Universidade Estadual de Minas Gerais – Escola de Design – ED UEMG- MG Nome do curso: Design de Ambientes – Horas/ Aula: 3.204h</p>
<p>UFU Universidade Federal de Uberlândia – MG Nome do curso: Design de Interiores – Horas/Aula: 3.240h</p>

Universo da pesquisa. Instituições de Ensino analisadas pela pesquisa. Fonte: MEC, 2011, construção da autora

Os critérios da seleção das oito IES considerados são: Instituições de Ensino brasileiras credenciadas pelo MEC que consideram como egresso o profissional: designer de interiores.

Quanto ao procedimento analítico, na primeira etapa, examinaram-se documentos que ainda não haviam recebido nenhum tratamento analítico. A organização desses documentos passou por uma investigação junto ao Ministério da Educação, em que se identificaram as instituições de ensino e suas respectivas grades, procurando observar o ensino de conteúdos relacionados com as padronagens. As informações são apresentadas graficamente para facilitar a visualização e a compreensão das relações entre os dados e os elementos estudados.

O critério utilizado na classificação das disciplinas, quanto ao ensino das padronagens, está baseado na fundamentação teórica da pesquisa, observando os aspectos recorrentes, aqui considerados, (**D**) diretamente relacionados ao ensino (grifadas em amarelo nos quadros): Design de Superfície, revestimentos (têxteis, cerâmicas etc.), cores, texturas, elementos compositivos, princípios e fundamentos do design; (**I**) as disciplinas indiretamente relacionadas são consideradas aquelas que trazem, de alguma forma, a oportunidade de abordar as padronagens no seu conteúdo ou na prática do desenvolvimento do projeto; e (**N**) as disciplinas não relacionadas ao ensino das padronagens. As disciplinas optativas não foram consideradas na análise.

As oito instituições foram analisadas, uma a uma, e os critérios anteriormente citados estão apoiados nas diretrizes curriculares fornecidas pelas IES e seguem anexas na pesquisa.

Neste momento, são apresentados os currículos das instituições de ensino estudadas em que se estabelece a relação do conteúdo desenvolvido pelas disciplinas com o conteúdo da pesquisa, considerando as disciplinas: diretamente relacionadas, indiretamente relacionadas ou não relacionadas ao ensino da padronagem como elemento compositivo do ambiente.

Universidade Luterana do Brasil – ULBRA - Canoas -RS

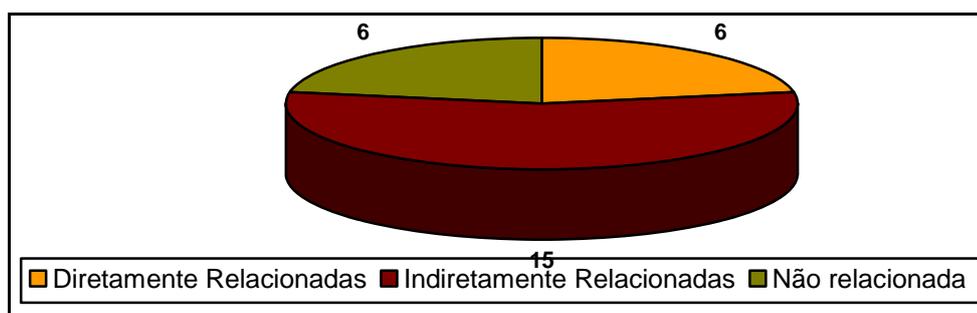
Nome do curso: Superior de Tecnologia em Design de Interiores

Nível: Superior Horas/ Aula: 1768

Período	Disciplina	Relação
1º Semestre:	Comunicação e expressão	I
	Introdução ao Design de Interiores	I
	Fundamentos Profissionais	N
	Meios de Expressão	I
	Desenho Técnico e Geometria Descritiva	N
	História da Arte e Estética.	I
2º Semestre:	Design de Superfície	D
	Elementos da Comunicação Visual	D
	Computação Gráfica I	I
	Cultura Religiosa	N
	Desenho Arquitetônico	N
3º Semestre:	Projeto de Design de Interiores I	I
	Fundamentos da Ergonomia	N
	Layout	I
	Materiais de revestimento	D
4º Semestre	Ecodesign	I
	Projeto de Móveis	I
	Projeto de Interiores II	I
	Cor e Ambientação	D
	Tópicos de Design de Interiores	D
	Técnicas de Interiores	D
	Projeto de Móveis	I
5º Semestre:	Ambiente Virtual	I
	Bens Culturais	I
	Formação de Empreendedores	N
	Iluminação de Interiores	I
	Projeto de Interiores TTC	I

Disciplinas ULBRA: Fonte: Universidade ULBRA – Grade Curricular, 2010, adaptado pela autora.

Como se pode observar, das 27 disciplinas, aproximadamente, 22% está diretamente relacionada ao ensino das padronagens nesta instituição. Um percentual considerável se levadas em conta às disciplinas indiretamente relacionadas.



ULBRA - Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

Centro Universitário Metodista – IPA – Porto Alegre (RS)

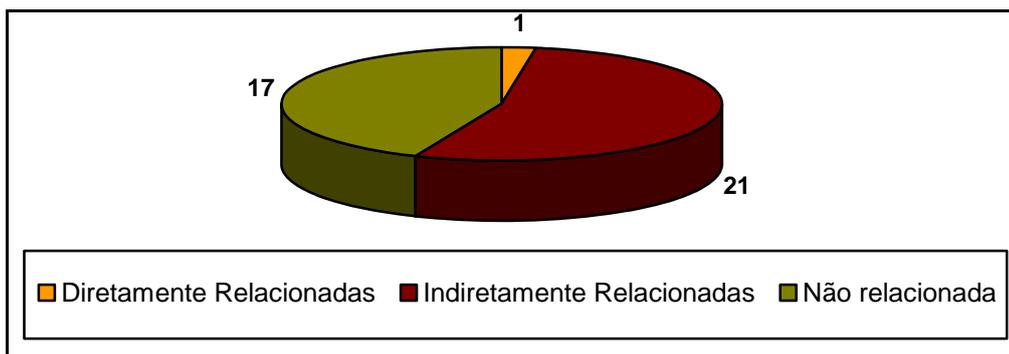
Nome do curso: Design de Interiores Curso de Graduação

Nível: Superior Horas/ Aula: 2.000h

Período	Disciplina	Relação
Módulo 1: Espaços Comerciais	Desenho técnico	N
	Det. Executivo de Móveis Comerciais	I
	Materiais e Técnicas Construtivas: Ambientes Comerciais	I
	Projeto de Interiores Comerciais	I
	Visual Merchandising	I
	Expressão gráfica visual	I
	História do Design Industrial	I
Módulo 2: Espaços Residenciais	Ergonomia e Interfaces	I
	Estudo da Cor	D
	Desenho Instrumental Perspectivo	N
	Projeto de Interiores Residenciais	I
	História da Arte	I
	Modelagem Gráfica de Interiores	N
	Det. Executivo de Móveis Residenciais	I
Módulo 3: Luminotécnica Comercial e Residencial	Materiais e Técnicas Construtivas: Ambientes Comerciais	I
	Estudo da iluminação artificial	I
	Projeto de Iluminação Comercial e Residencial	I
	História da Arte Contemporânea	I
	Cálculo Luminotécnico	N
	Gestão de Obra	N
	Custos e Orçamentos	N
	Computação Gráfica para Luminotécnica	N
História do Design Brasileiro - Economia	I	
Módulo 4: Design da Paisagem e Ambientação	Computação Gráfica para Design da Paisagem	N
	Projeto de Design da Paisagem e ambientação	N
	Revitalização Estética da Paisagem	N
	Gestão do Meio Ambiente	N
	Estudo das plantas e vegetações	N
	História do Paisagismo no Brasil	N
	Estudo da terra e agentes químicos do solo	N
	Computação Gráfica para Design da Paisagem	N
Projeto de Design da Paisagem e ambientação	N	
Módulo 5: Espaços Cenográficos	Modelagem Gráfica Digital II	N
	Projeto de Interiores: Ambientes Cenográficos	I
	Iluminação e Ambientação Cenográfica	I
	História da Arte e Arquitetura Internacional	I
	Arte e Arquitetura Efêmera	I
	Técnicas Construtivas	I
Ambientes Cenográficos – Fotografia	I	

Disciplinas IPA: Fonte: Site IPA Porto Alegre, 2010, adaptado pela autora.

Das 39 disciplinas oferecidas no decorrer do curso, somente uma disciplina foi considerada diretamente relacionada ao ensino das padronagens nesta instituição. Porém, há um percentual considerável relacionado às disciplinas indiretamente relacionadas. Como pode-se observar no gráfico que segue.



IPA : Relação das disciplinas com o conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

Universidade Anhembi Morumbi – UAM – São Paulo (SP)

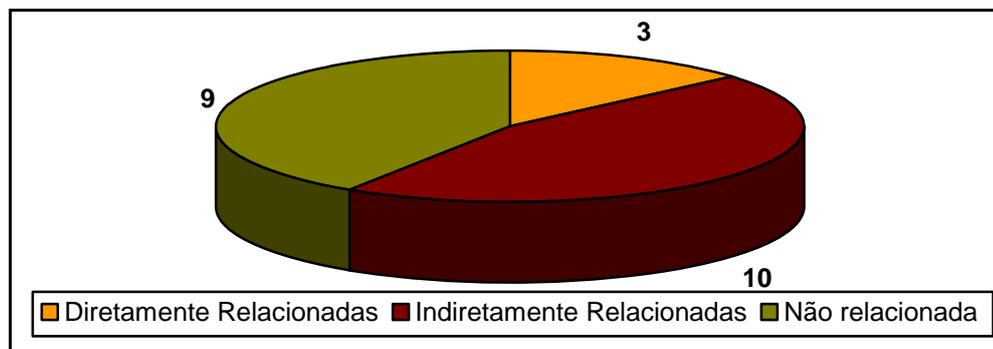
Nome do curso: Curso Tecnologia em Design de Interiores

Nível: Superior Horas/Aula: 1.960h

Período	Disciplinas	Relação
1º Semestre	Ergonomia	N
	Fundamentos do Design de Interiores	D
	História da Arte e do Design	I
	Representação Gráfica para Interiores	N
	Sistemas Estruturais e Instalações	N
2º Semestre:	Antropologia e Cultura Brasileira	I
	Conforto Ambiental	N
	Desenho Técnico	N
	Design de Interiores Residencial	I
	Materiais e Revestimentos	D
	Teoria das Cores	D
3º Semestre:	Design de Interiores Comerciais	I
	Design do Mobiliário	I
	Optativa I	-
	Paisagismo	N
	Representação Gráfica Digital	N
	Técnicas de apresentação de projetos	I
4º Semestre:	Cenografia e Ambientação	I
	Design e Sustentabilidade	N
	Gestão em Design de Interiores	N
	Lightning Design	I
	Projeto Executivo de Design de Interiores	I
	Representação Gráfica do Projeto Executivo	I

Disciplinas UAM - Fonte: Site Universidade Anhembi Morumbi 2010.

Na Universidade Anhembi Morumbi, mais de 13% do conteúdo desenvolvido foi considerado diretamente relacionado às padronagens. Observa-se, também, que estas disciplinas são apresentadas nos dois primeiros semestres. O gráfico elaborado a partir das informações, ilustra a relação dessas disciplinas com as demais.



UAM: Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

Instituto Europeu de Design – IED São Paulo (SP)

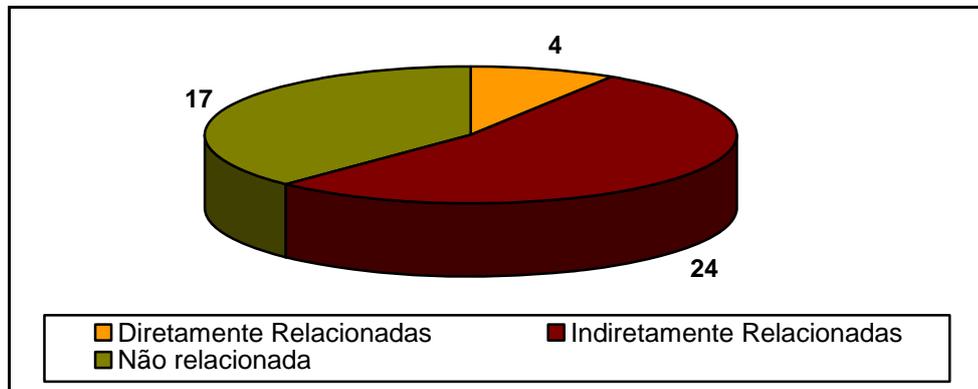
Nome do curso: Design de Interiores

Grau: Superior Tecnológico Horas/Aula: 2.000h

Período	Disciplina	Relação
1º Semestre	Computação Gráfica I	N
	Desenho I	N
	Estética e História da Arte	I
	Imagem Digital	I
	Laboratório Integrado de Design de Interiores I	D
	Linguagem Visual	I
	Projeto de Interiores I	I
	Representação Gráfica I	I
	Computação Gráfica I	N
2º Semestre	Computação Gráfica II	N
	Desenho II	N
	História da Arte, Design e Arquitetura I	I
	Laboratório Integrado de Design de Interiores II	I
	Materiais e Técnicas Construtivas I	D
	Projeto de Interiores II	I
	Projeto Interdisciplinar I	I
	Relação Homem Objeto	I
Representação Gráfica II	I	
3º Semestre	Computação Gráfica III	N
	Conforto Ambiental	I
	Desenho III	N
	História da Arte, Design e Arquitetura II	I
	Laboratório Integrado de Design	D
	Marketing I	N
	Materiais e Técnicas Construtivas II	D
	Projeto de Interiores III	I
Representação Gráfica III	N	
Computação Gráfica III	N	
4º Semestre	Computação Gráfica IV	N
	História do Design	I
	Sistemas Inteligentes em Design de Interiores	N
	Interfaces	I
	Marketing II	N
	Projeto de Interiores IV	I
	Projeto Interdisciplinar II	I
	Projeto para Redesign, Revitalização e Restauro	I
5º Semestre	Administração de Empresas	N
	Gestão de Obras	N
	Prática Profissional	N
	Projeto Conceito	I
	Projeto Executivo	I
	Projeto Integrado	I
6º Semestre	Módulo de Fundamentação	N
	Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)	I
	Tópicos Avançados I ao VI	I
	Atividades Complementares	-

Disciplinas IED: Fonte: Site IED São Paulo, 2010, adaptado pela autora.

Observa-se que, nesta instituição, o conteúdo referente ao ensino das padronagens pode estar inserido em quase 9% das disciplinas aqui consideradas diretamente relacionadas (das 45 disciplinas) e as indiretamente relacionadas representam aproximadamente 38% do conteúdo do curso.



Instituto Europeu de Design – IED São Paulo. Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens Fonte: a autora

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB - João Pessoa (PB)

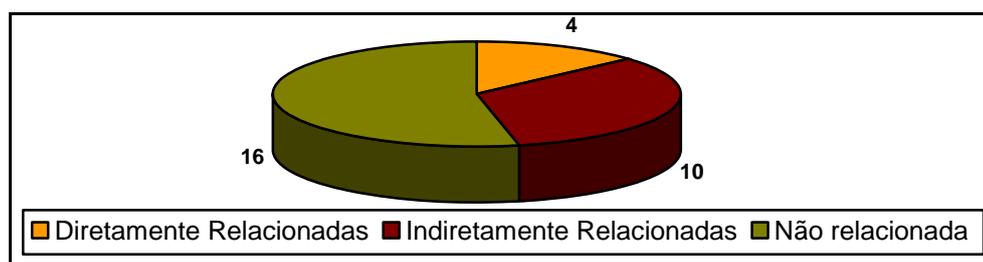
Nome do curso: Curso Superior de Design de Interiores

Nível: Superior Tecnológico Horas Aula: 2.132h

Período	Disciplinas	Relação
1º Semestre:	Cor	D
	Organização Espacial	D
	Plástica	D
	Desenho Técnico	N
	Desenho de Observação	I
2º Semestre:	História da Arte e da Arquitetura	I
	Metodologia de Projeto	N
	Desenho arquitetônico	N
	Desenho perspectivo	N
	Modelos e Maquetes	N
	Ergonomia	N
3º Semestre	História do Mobiliário	I
	Projeto de Interiores Residenciais	I
	Detalhamento do Projeto	I
	Instalações Prediais	N
	Conforto Térmico	N
	Materiais	D
4º Semestre:	Ecodesign	N
	Projeto de Interiores Comerciais e Serviços	I
	CAD 2D	N
	Iluminação	I
5º Semestre:	Metodologia Científica	N
	Projeto de Interiores Institucionais	I
	CAD 3D	N
	Acústica	N
	Orçamento e Gerenciamento de Obras	N
6º Semestre:	Prática e Ética Profissional	N
	Formação de Empreendedores	N
	TTC	I
	Tratamento Informatizado de Imagens	I

Disciplinas: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba
 Fonte: Site IFPB, 2010, adaptado pela autora.

Nesta instituição, das 30 disciplinas do curso, 4 foram consideradas diretamente relacionadas às padronagens e 10 disciplinas, indiretamente relacionadas.



IFPB - Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

UFRJ - Escola de Belas Artes – EBA Rio de Janeiro (RJ)

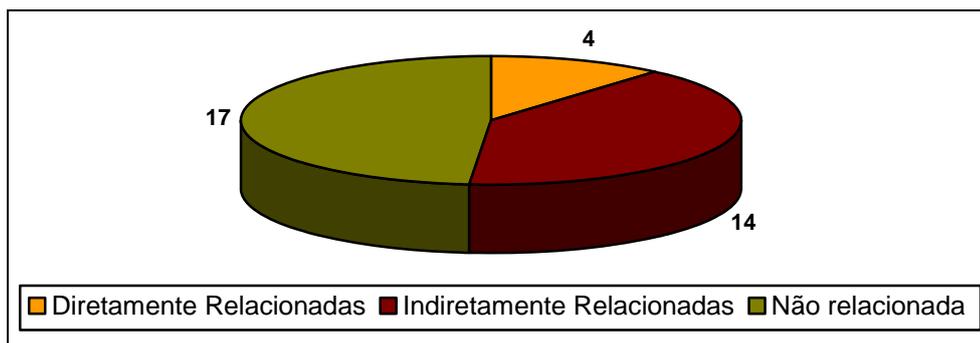
Nome do curso: Composição de Interior

Nível: Superior Bacharelado Horas/ Aula: 2.400h

Período;	Disciplinas	Relação
1º Período;	Desenho Artístico I	N
	Desenho Anatômico	N
	Plástica I	I
	História da Arte I	I
	Teoria da Percepção	I
	Geometria Descritiva I	N
2º Período;	Desenho Artístico II	N
	História da Arte II	I
	Teoria da Informação	N
	Geometria Descritiva II	N
3º Período;	Desenho Artístico III	N
	Criação da Forma I	I
	História da Arte III	I
	Estética I	I
	Elementos de Arquitetura I	I
4º Período;	Criação da Forma II	I
	Modelo Vivo I	N
	História da Arte IV	I
	Estética II	I
	Perspectiva	N
	Elementos de Arquitetura II	I
5º Período;	Composição de Interiores I	D
	Detalhes de Móveis I	N
	Técnica de Iluminamento I	I
	Atividades Acadêmicas Optativas	-
6º Período;	Composição de Interiores II	D
	Detalhe de Móveis II	N
	Técnica de Iluminamento II	I
	Evolução do Equipamento Interior I	N
	Atividades Acadêmicas Optativas	-
7º Período;	Composição de Interiores III	D
	Evolução do Equipamento de Interior II	N
	Conforto Ambiental I	N
	Atividades Acadêmicas Optativas	-
8º Período;	Ética Profissional	N
	Composição de Interiores IV	D
	Conforto Ambiental II	N
	Evolução Equipamento Interior III	N

Disciplinas: UFRJ – EBA RJ . Fonte: Site UFRJ, 2010, adaptado pela autora.

Este currículo aponta 4, das 35 disciplinas obrigatórias, como diretamente relacionadas às padronagens e foram desenvolvidas durante os 4 últimos semestres. Porém, convém observar o número considerável (14) disciplinas consideradas indiretamente relacionadas. O próximo representa esta proporção.



UFRJ – EBA RJ: Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

Escola de Design UEMG – Belo Horizonte (MG)

Nome do curso: Design de Ambientes

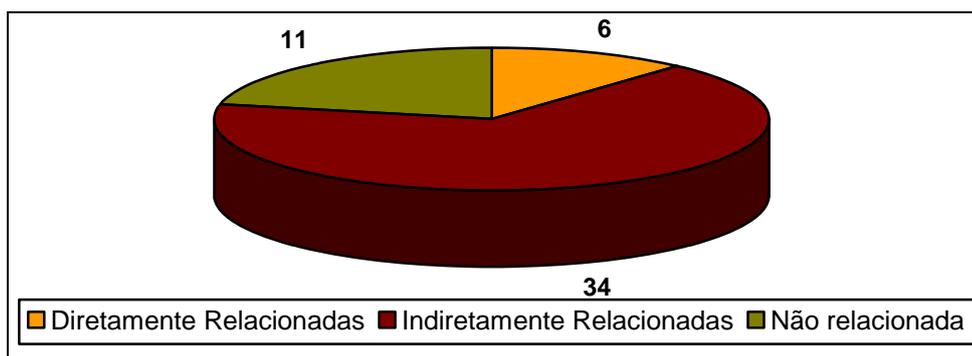
Nível: Superior Bacharelado Horas/ Aula: 2.560h

Período;	Disciplinas	Relação
1º período	Expressão Gráfica I	D
	Fatores Filosóficos, sociais e culturais I	D
	Metodologia Científica I	N
	Processos de Criação I	I
	Psicologia, Percepção e Forma I	D
	Representação Técnica I	I
	HACAD I	I
2º período	Representação Técnica II	I
	Psicologia, Percepção e Forma II	D
	Processos de Criação II	I
	Metodologia Aplicada ao Projeto de Design I	N
	Expressão Gráfica II	D
	Ergonomia I	N
	HACAD II (PDF) - 80KB	I
3º período	Representação Técnica III-B	N
	Representação Técnica III-A	N
	Prática Projetual I	I
	Metodologia Aplicada ao Projeto de Design II	N
	Materiais e Processos de Produção I	I
	Ergonomia II	N
	HACAD III	I
4º período	Representação Técnica IV-B	N
	Representação Técnica IV-A	N
	Prática Projetual II	I
	Metodologia Científica II	N
	Materiais e Processos de Produção II	I
	Fatores Filosóficos, Sociais e Culturais II	D
	HACAD IV	I
5º período	Materiais e Processos de Produção III	I
	Prática Projetual III-A	I
	Prática Projetual III-B	I
	Prática Projetual III-C	I
	Representação Técnica V	N
6º período	Estudos de Mercado I	I
	Fatores Econômicos	I
	Materiais e Processos de Produção IV	I
	Prática Projetual IV - A	I
	Prática Projetual IV-B	I
	Prática Projetual IV-C	I
7º período	Teoria do Design I	I
	Prática Projetual V-C	I
	Prática Projetual V-B	I
	Prática Projetual V-A	I
	Materiais e Processos de Produção V	I
	Estudos de Mercado II	I
8º período	Teoria do Design II	I
	Prática Projetual VI-E	I
	Prática Projetual VI-D	I

	Prática Projetual VI-C	
	Prática Projetual VI-B	
	Prática Projetual VI-A	

Disciplinas: UEMG. Fonte: Site UEMG, 2010, adaptado pela autora.

Nessa instituição, o conteúdo relacionado às padronagens está inserido em disciplinas que representam, praticamente 70% do conteúdo do curso.



UEMG: Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

Universidade Federal de Uberlândia – UFU – Uberlândia (MG)

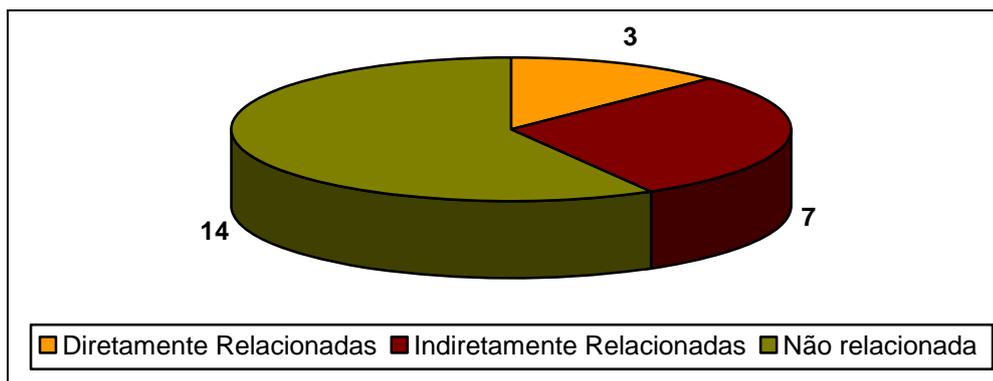
Nome do curso: Design de Interiores

Nível: Superior Bacharelado Horas/ Aula: 3.240h

Período	Disciplina	Relação
1º Ano	Linguagens de Expressão Plástica 1	D
	Desenho Geométrico e Geometria Descritiva	N
	Ergonomia	N
	Desenho Arquitetônico	N
	Informática aplicada ao Design	N
	Teoria da História da Arquitetura e das Artes 1	I
	Teoria da História do Design	I
	Métodos e Técnicas de Pesquisa	N
	Ateliê de Design de Interiores – Introdução ao Design	I
	Ateliê de Design de Interiores	I
	Disciplina Optativa	-
2º Ano	Linguagens de Expressão Plástica 2	D
	Perspectiva e Modelagem Eletrônica	N
	Design de Mobiliário 1	I
	Materiais e Técnicas de Acabamento	D
	Física Aplicada ao Design	N
	Teoria da História da Arquitetura e das Artes 2	I
	História do Mobiliário e dos interiores	I
	História da Arquitetura Brasileira	I
	Ateliê de Design de Interiores	I
	Ateliê de Design de Interiores	I
	Disciplina Optativa	-
3º Ano	Modelos e Protótipos	N
	Paisagismo	N
	Design de Mobiliário 2	I
	Materiais e Processos Industriais	I
	Estética	I
	Semiótica e Fundamentos da Comunicação	I
	Sustentabilidade Social e Ambiental do Design	N
	Ateliê de Design de Interiores	I
	Ateliê de Design de Interiores	I
	Fundamentos de Marketing	N
	Disciplina Optativa	-
4º Ano	Gerência de Produtos	N
	Gerência de Projeto e da Produção	N
	Introdução ao Trabalho de Conclusão de Curso	N
	Trabalho de Conclusão de Curso	I
	Disciplina Optativa	-

Disciplinas: UFU. Fonte: Site UFU, 2010, adaptado pela autora.

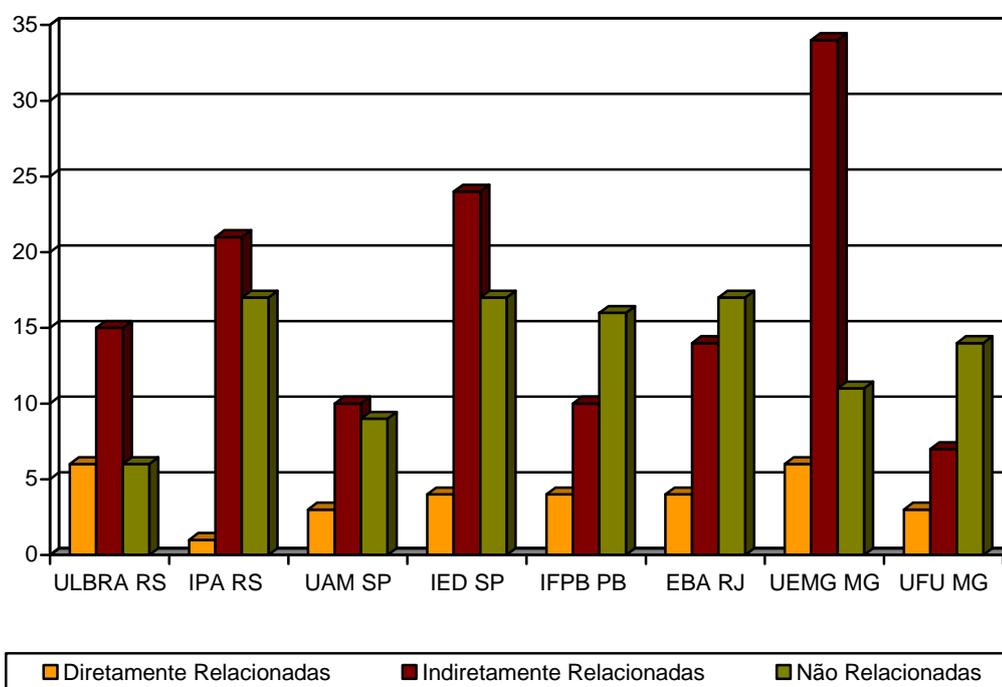
Pode-se observar que o currículo do curso de Design de Interior desta instituição apresenta duas disciplinas diretamente relacionadas às padronagens e 18 indiretamente, somando 60% do curso, sem considerar as disciplinas optativas.



UFU: Relação das disciplinas: conteúdo relativo às padronagens: Fonte: autora

A seguir, apresenta-se um gráfico com o resumo da relação das disciplinas das instituições com o foco da pesquisa.

Observa-se que o volume de disciplinas dos cursos de bacharelado⁶² é significativamente maior que os tecnológicos. Observa-se também que há certo equilíbrio entre a relação das disciplinas diretamente relacionadas com as padronagens, que, mesmo em número menor, estão visivelmente inseridas nos cursos.



Instituições Analisadas: Relação entre as disciplinas relativas às padronagens.

Fonte: a autora

⁶² EBA RJ; UEMG MG e UFU MG.

Com relação à formação do profissional, a pesquisa conclui que, dentro do universo pesquisado, há disciplinas nos cursos de DI que desenvolvem os conteúdos diretamente relacionados à utilização das padronagens, o que, não quer dizer que o conteúdo tenha uma abordagem significativa, que considere as particularidades técnicas e características das padronagens (cor, forma, textura, motivos, tamanhos, etc.) quanto mais conhecimento mais propriedade o profissional terá ao especificar revestimentos nos projetos de Design de Interiores.

Pela característica da pesquisa, é importante ressaltar que os resultados não podem ser generalizados aos cursos de Design de Interiores em todas as Instituições de Ensino Superior brasileiras, mas podem sim ser considerados indicadores desta realidade.

ANEXOS

ANEXO A – NCIDQ – Serviços e atividades consideradas no exame de qualificação do designer de interiores:

- Investigação e análise dos objetivos do cliente e os requisitos e elaboração de documentos, desenhos e esquemas que descrevem as necessidades
- Elaboração de planos de espaço preliminar e dois e três estudos conceito dimensional design e desenhos que integram as necessidades do cliente e do programa são baseadas no conhecimento dos princípios de Design de Interiores e teorias de comportamento humano
- A confirmação de que os planos preliminares do espaço e conceitos de design são seguras, funcionais e esteticamente adequada e atender todos os requisitos de segurança pública, saúde e bem-estar, incluindo o código, acessibilidade, ambientais e diretrizes de sustentabilidade
- Seleção de cores, materiais e acabamentos para transmitir adequadamente o conceito de design e satisfazer sócio-psicológico, manutenção, funcional, do desempenho do ciclo de vida, ambientais e de segurança
- Seleção e especificação de mobiliário, utensílios, equipamentos e marcenaria, incluindo desenhos de *layout* e descrição detalhada do produto e fornecimento de documentação do contrato para facilitar a aquisição, preços e instalação de mobiliário
- Prestação de serviços de gerenciamento de projetos, incluindo a preparação de orçamentos de projetos e cronogramas
- Elaboração de documentos de construção, composto por plantas, elevações, detalhes e especificações, para ilustrar não-estruturais e / ou esquemas de partição não-sísmica; locais de energia e comunicações; reflete os planos de teto e projetos de iluminação, materiais e acabamentos, móveis e *layouts*.
- Elaboração de documentos de construção de aderir à construção regional e códigos de fogo, os códigos municipais, bem como quaisquer outras leis de competência, os regulamentos e diretrizes aplicáveis ao espaço interior
- Coordenação e colaboração com outros profissionais afins projeto que pode ser retido para proporcionar serviços de consultoria, incluindo mas não limitado a arquitetos, engenheiros estruturais, mecânicos e elétricos, e consultores especializados vários

- Confirmação de que os documentos de construção não estruturais e / ou não-sísmica da construção são assinados e selados pelo designer responsável interior, como aplicáveis aos requisitos de competência para a apresentação com funcionários de execução de código

- Administração dos documentos do contrato, os lances e negociações como agente do cliente
- Observação e elaboração de relatórios sobre a execução dos projectos, enquanto em andamento e após a conclusão, como representante e em nome do cliente e realização de relatórios de avaliação pós-ocupação.

(NCIDQ, 2009. Tradução da autora.

Fonte: http://www.careersininteriordesign.com/program_components.html).

ANEXO B – Ministério da Educação: Portaria nº10 de 28 de Julho de 2006:
O Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia:

PORTARIA Nº 10, DE 28 DE JULHO DE 2006.

Aprova em extrato o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia

O MINISTRO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, no uso de suas atribuições, tendo em vista o disposto nos arts. 39 e seguintes da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, nos art. 1º, III, 5º, 6º, e 7º, do Decreto nº 5.154, de 23 de julho de 2004, no art. 5º, § 3º, VI, do Decreto nº 5.773, de 9 de maio de 2006, e na Resolução CP/CNE nº 03, de 18 de dezembro de 2002, considerando a necessidade de estabelecer um referencial comum às denominações dos cursos superiores de tecnologia;

considerando a necessidade de consolidação desses cursos pela afirmação de sua identidade e caracterização de sua alteridade em relação às demais ofertas educativas;

considerando a necessidade de fomento à qualidade por meio da apresentação de infra-estrutura recomendável com o escopo de atender as especificidades dessas graduações tecnológicas, resolve:

Art. 1º Aprovar, em extrato, o Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia, elaborado pela Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação, conforme disposto no art. 5º, § 3º, VI, do Decreto nº 5.773, de 9 de maio de 2006.

Parágrafo único. O Catálogo Nacional dos Cursos Superiores de Tecnologia estará disponível no sítio eletrônico oficial do Ministério da Educação.

Art. 2º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

FERNANDO HADDAD

ANEXO C – Release oficial da Casa Cor: O atelier do fotógrafo:

“O ambiente tem projeto arrojado, dando origem a um espaço multiuso, direcionada tanto para um fotógrafo profissional para uma pessoa que tem a fotografia como um hobby. Com uma arquitetura que mistura o moderno com o clássico, a ideia foi a criação de um estúdio com características dos *lofts* americanos, usando materiais sofisticados em contraponto a peças de demolição, num jogo dinâmico e com ar contemporâneo. O uso de materiais contrastantes e texturas variadas, destacadas por um jogo cenográfico de luzes, dão ao ambiente, leituras diversas. O espaço destaca-se pela integração de linhas retas e arrojadas com o clássico, o moderno com o antigo, o brilho com o opaco, observado na utilização de móveis escuros com detalhes de cinza e prata. O diferencial do ambiente foi a criação de uma área de estúdio fotográfico que pode se transformar em sala de estar ou em um espaço de trabalho.”

Fonte: Casa Cor RS, (2010)

Disponível em: <casacor-s.com.br/imprensa/press%20kit%20completo.doc
acessado em 03/12/2010>

ANEXO D – A apresentação do profissional: Francisco Humberto Franck:

“Trajetória Profissional:

Atuante em Arquitetura há 12 anos em Porto Alegre, Região da Serra Gaúcha e Litoral de Santa Catarina, e graduado há 10 anos, tem especialidade, principalmente, em arquitetura de interiores residenciais e comerciais e projetos arquitetônicos de residências unifamiliares.

Pós-graduado em Arquitetura de Interiores pela Uniritter e Mestre, com dissertação no reflorestamento e utilização de espécies arbóreas nativas do RS para Arquitetura pela UFRGS, desenvolve design de móveis, desde o lançamento de protótipos.

Passando pelo desenvolvimento até o detalhamento do mobiliário. Está sempre em busca por novas espécies e, principalmente, por novas formas de acabamento, não somente de madeiras, mas de todos os materiais que possam ter sua utilização bem aproveitada, tanta na forma rústica e natural como se apresentam quanto recebendo acabamentos mais requintados.

Encarando cada projeto como um desafio criativo e buscando inspiração na originalidade das composições, alia a rusticidade de certos materiais com a contemporaneidade de outros, juntamente com cores quentes e iluminação diferenciada, compõe ambientes sofisticados, charmosos e, principalmente, práticos e acolhedores.

Graduação: Arquiteto e Urbanismo em 1998, pela Uniritter;

Pós Graduação: Especialista em Arquitetura de Interiores em 1999, pela Uniritter;

Mestrado: Construção Civil em 2005, pela UFRGS – Dissertação sobre madeiras de reflorestamento para uso em design de móveis.”

(Apresentação, Franck, Fonte: site: <http://www.franciscofranck.com.br/>).

ANEXO E – Vídeo/depoimento⁶³.

Para facilitar o acesso do material junto à pesquisa segue, abaixo, a transcrição da apresentação do ambiente pelo profissional:

“Eu sou arquiteto Francisco Humberto Franck, estou aqui no atelier do fotógrafo, o meu espaço na Casa Cor Rio Grande do Sul 2010.

Eu pensei, na verdade, no atelier do fotógrafo como um ambiente multiuso. Fiz uma pesquisa com ateliês de Porto Alegre, também com ateliês americanos, *lofts* americanos e, com o fotógrafo *Nilton Santolin*, que me deu bastante apoio nesse projeto, então, criei um ambiente inspirado em *lofts* americanos com toda essa ideia do rústico, da questão de usar cor escura, o preto, que eu usei bastante.

Criei um espaço onde eu tenho um estúdio fotográfico que funciona aos finais de semana, inclusive com fotógrafo *Nilton Santolin* tirando fotos minhas com os convidados, com outros arquitetos participantes da amostra e com as pessoas que vêm nos prestigiar.

Criei uma pequena salinha de reuniões e também um pequeno “estorzinho”, que eu também fiz esse jogo com **poltronas em estilo Luis IV**.

Na verdade, eu precisava de um espaço bastante amplo pra ter a questão do modelo, do fotógrafo, dos equipamentos da fotográfica com tripés, então precisava de um espaço vazio no meio.

Como compor um ambiente pra uma amostra de arquitetura mostrando tendências? Então, **revesti as paredes com diversos acabamentos diferenciados e com a questão da iluminação, que é muito importante pra fotografia, e eu fiz esse jogo de luz e sombra nessas texturas. Então tenho textura de peças cimentíceas, imitando dunas de areia**, eu tenho acabamentos de peças, cerâmicas, que imitam o tijolo de demolição. Em contraponto a essa rusticidade, eu tenho molduras douradas, eu tenho realmente essas **poltronas em estilo Luis XV**, que são prateadas; tenho tampo de mármore.

Seguindo no mundo da fotografia, em que a iluminação é um detalhe muito importante, eu tenho a automação do meu ambiente como um todo. Nós criamos cenários diferenciados, em que ali nós temos a ideia da penumbra no ambiente,

63 Na transcrição da fala do profissional, se percebe a linguagem informal – segue o link do locar onde o vídeo pode ser acessado na internet. Estará disponibilizado também no anexo digital da pesquisa.

sendo só uns detalhes focados e temos até a iluminação plena. Através da automação, nós também podemos mexer na TV, no ar-condicionado, fazendo com que o ambiente fique cada vez mais inteligente.

Remetendo aos *lofts* americanos, então, que foi realmente a tendência que eu busquei, eu tenho os móveis pretos, em que eu tenho nichos que emolduram fotografias e eu tenho um painel, que é um lançamento muito interessante, que ele é um painel amadeirado, mas que ele é uma melamina autobrilho – muitas pessoas acham que é vidro, mas, na verdade, não é – ele é bem reflexivo, que contribuiu bastante pras características do ambiente, e deu realmente mais essa questão do **contraponto entre o rústico e o sofisticado**.

E continuando essa grande brincadeira de misturas estilos, **misturar texturas, misturar cores**, eu tenho na mesa de reuniões quatro cadeiras em acrílico, que ela faz um link bem interessante com as poltronas Luis XV que eu tenho, ao mesmo tempo, tenho uma mesa contemporânea em vidro e em contraponto com uma mesa de canto, que ela tem características completamente clássicas, mas é feita em ferro.

Então eu passo fazendo esse contraponto, esse contraste entre todos os materiais que tem no meu ambiente e que, no final, acaba sendo muito interessante, chamando bastante atenção pelo diferencial e pela combinação que eles tiveram – uma harmonia muito interessante que teve.

E finalizando o ambiente, pra trazer essa questão do conforto térmico, acústico, eu coloquei um **grande tapete**. Eu tenho piso tabuão original da construção, em que só fiz um sinteco lixado, e coloquei, então, esse tapete em curva, em cores bastante inusitadas que se contrastam bastante entre elas.

E o que não pode faltar num ateliê de um fotógrafo são as fotos, então eu tirei partido dessa questão das fotos, mostrando várias facetas de um mesmo fotógrafo.

Eu tenho fotos de arquitetura de Porto Alegre, que foram feitas num papel diferenciado, num papel metalizado, que dá um efeito muito interessante, inclusive elas estão molduras antigas, douradas. Nos nichos, eu tenho fotografias mais do cotidiano, fotos mais ecléticas, né, mostrando pessoas, mostrando objetos, mostrando flores, e também tenho fotos de modelos, de desfiles de passarela, pincelando esse meio tão interessante que é a fotografia.

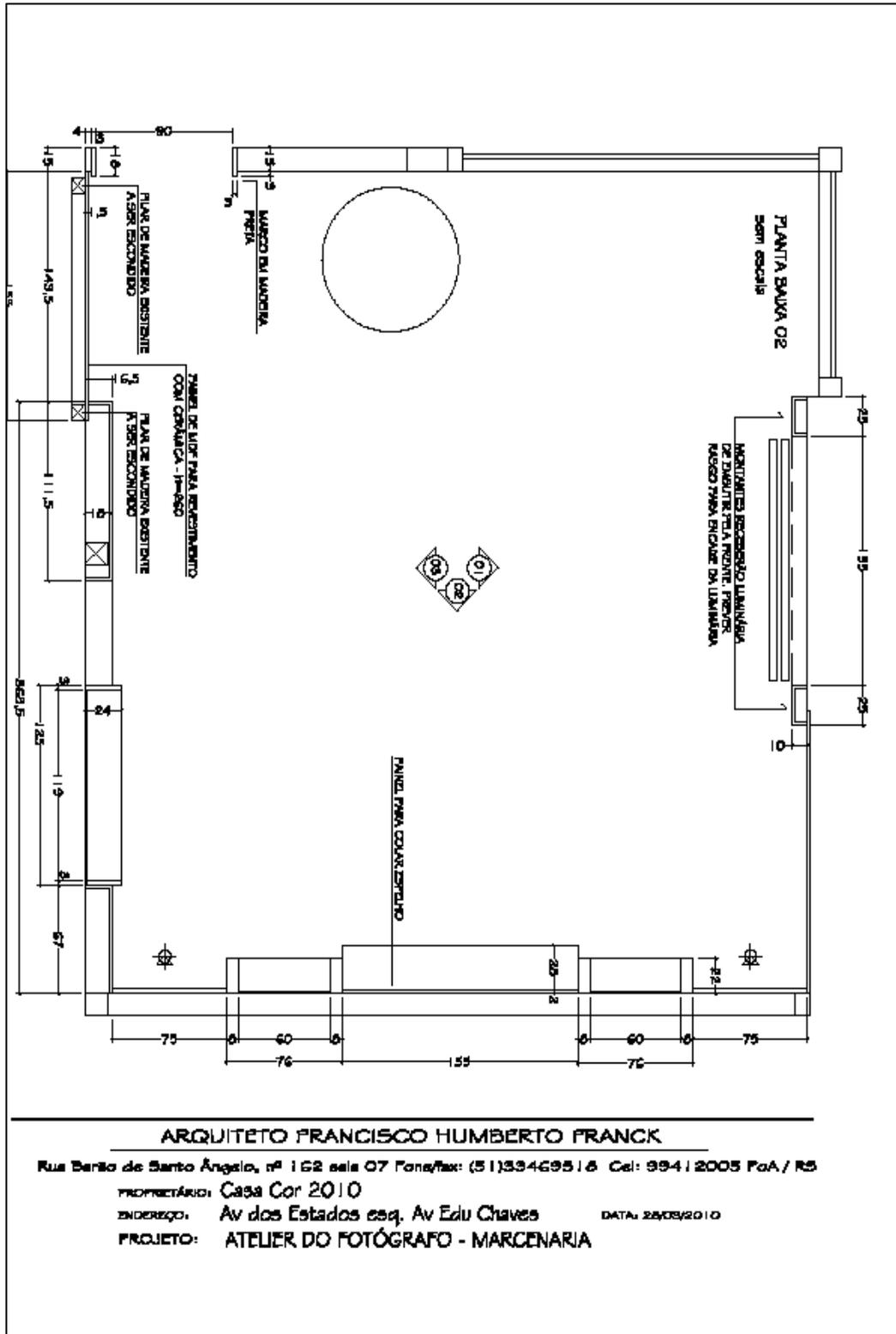
E pra não deixar de lado, né, na mesa essas fotos incrustadas que dão um ar meio francês no meu espaço, também tenho fotos de *Nilton Santolin*, também de uma exposição, fotos tiradas muito inusitadas de Paris, que completam, realmente,

esse mundo bem interessante da arte da fotografia no meu espaço, que vocês podem vir conferir no meu espaço”.

Fonte: EstiloTV-Especial Casa Cor RS 2010 - Francisco H. Franck, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jE0T0Uz8N3A>, grifo da autora.

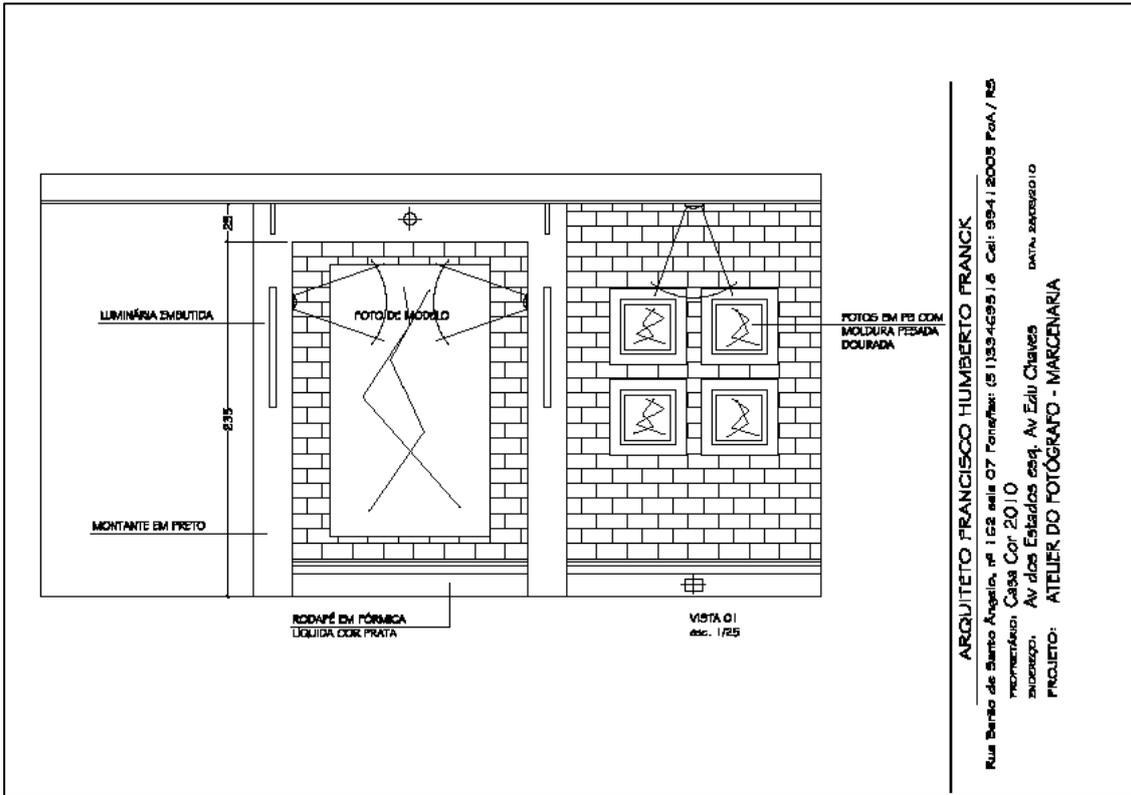
ANEXO F – As representações do projeto:

A planta baixa; vistas 1,2 e 3; croquis do ambiente: material fornecido pelo profissional:

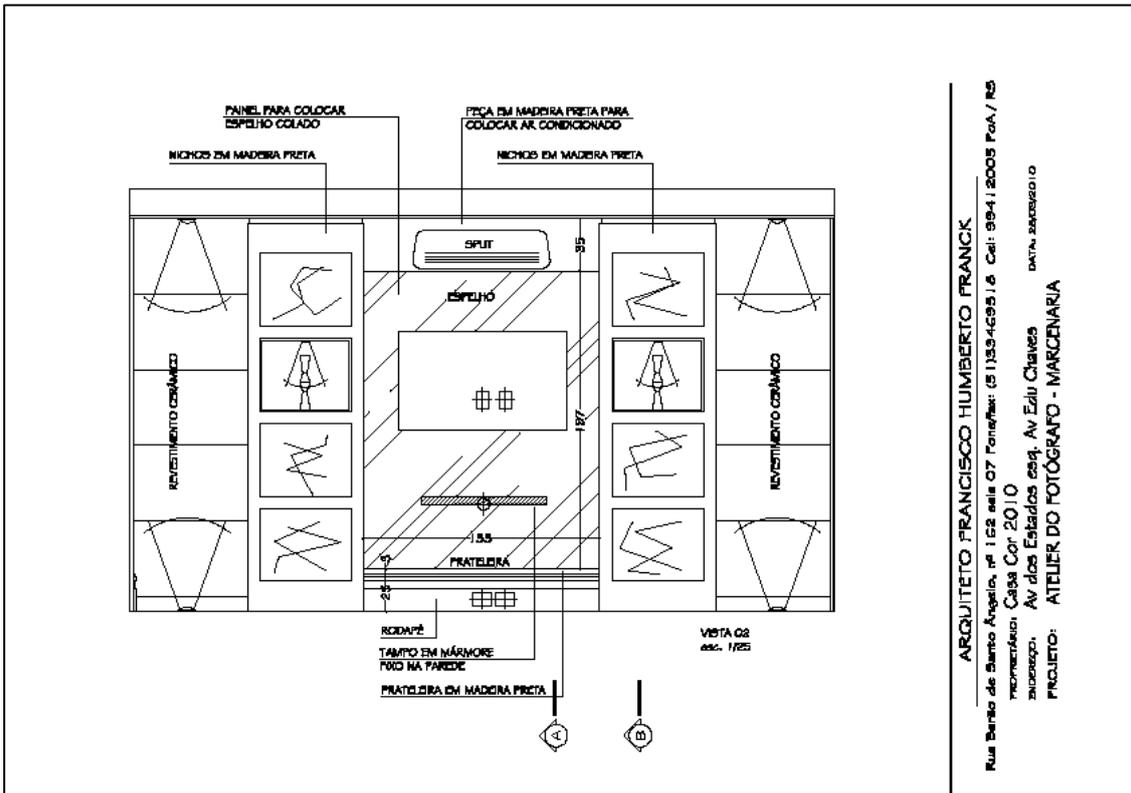


Projeto do Atelier do Fotógrafo. Planta Baixa. Fonte: Arquiteto Francisko Humberto Franck
Projeto do Atelier do Fotógrafo: Vista 1. Fonte: Arquiteto Francisko Humberto Franck

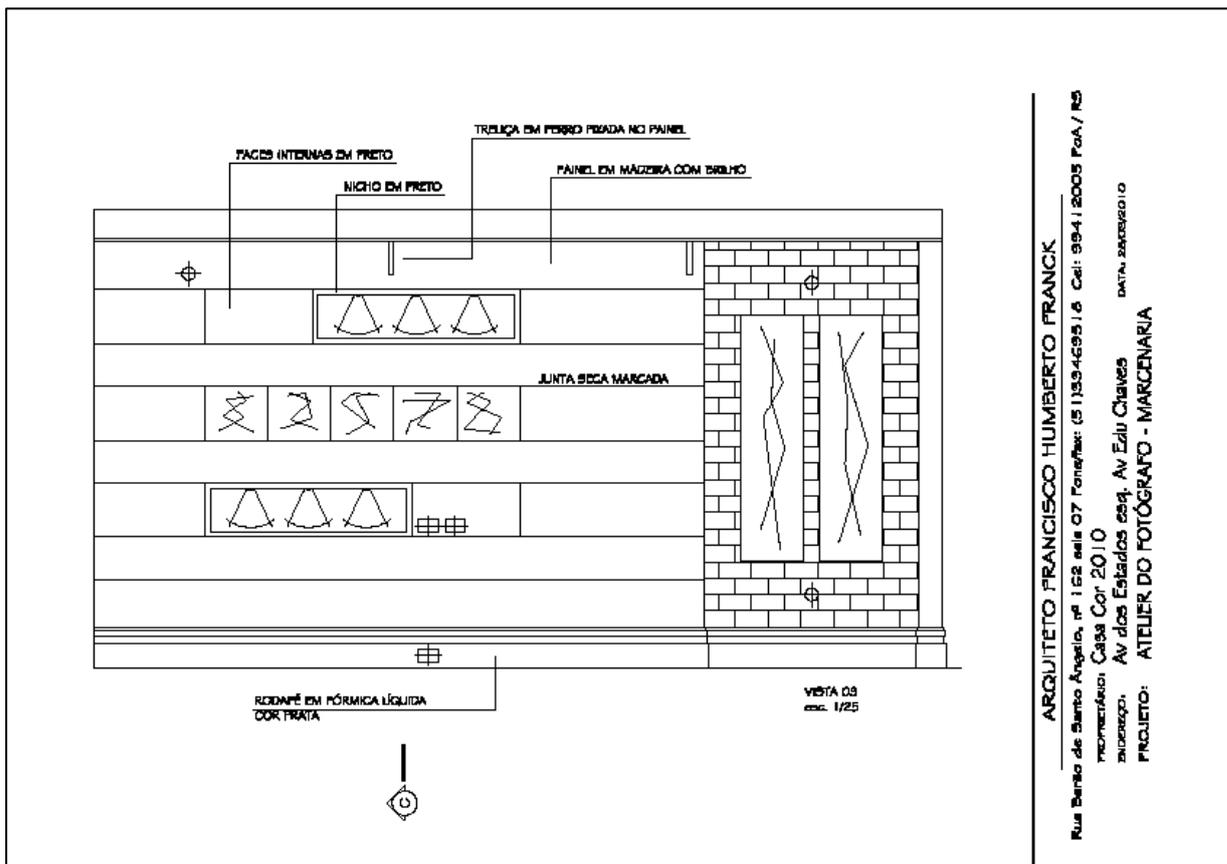
Projeto do Atelier do Fotógrafo: Vista 1. Fonte: Arquiteto Francisco Humberto Franck



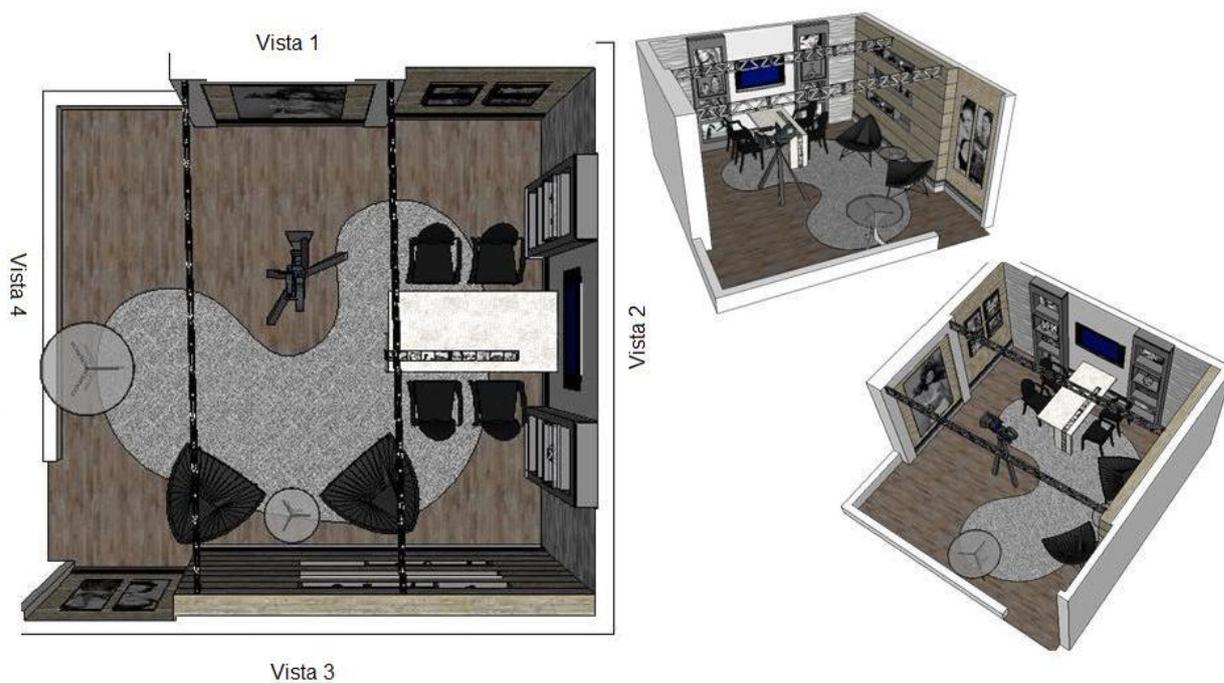
Projeto do Atelier do Fotógrafo: Vista 2. Fonte: Arquiteto Francisco Humberto Franck



Projeto do Atelier do Fotógrafo: Vista 3. Fonte: Arquiteto Francisco Humberto Franck



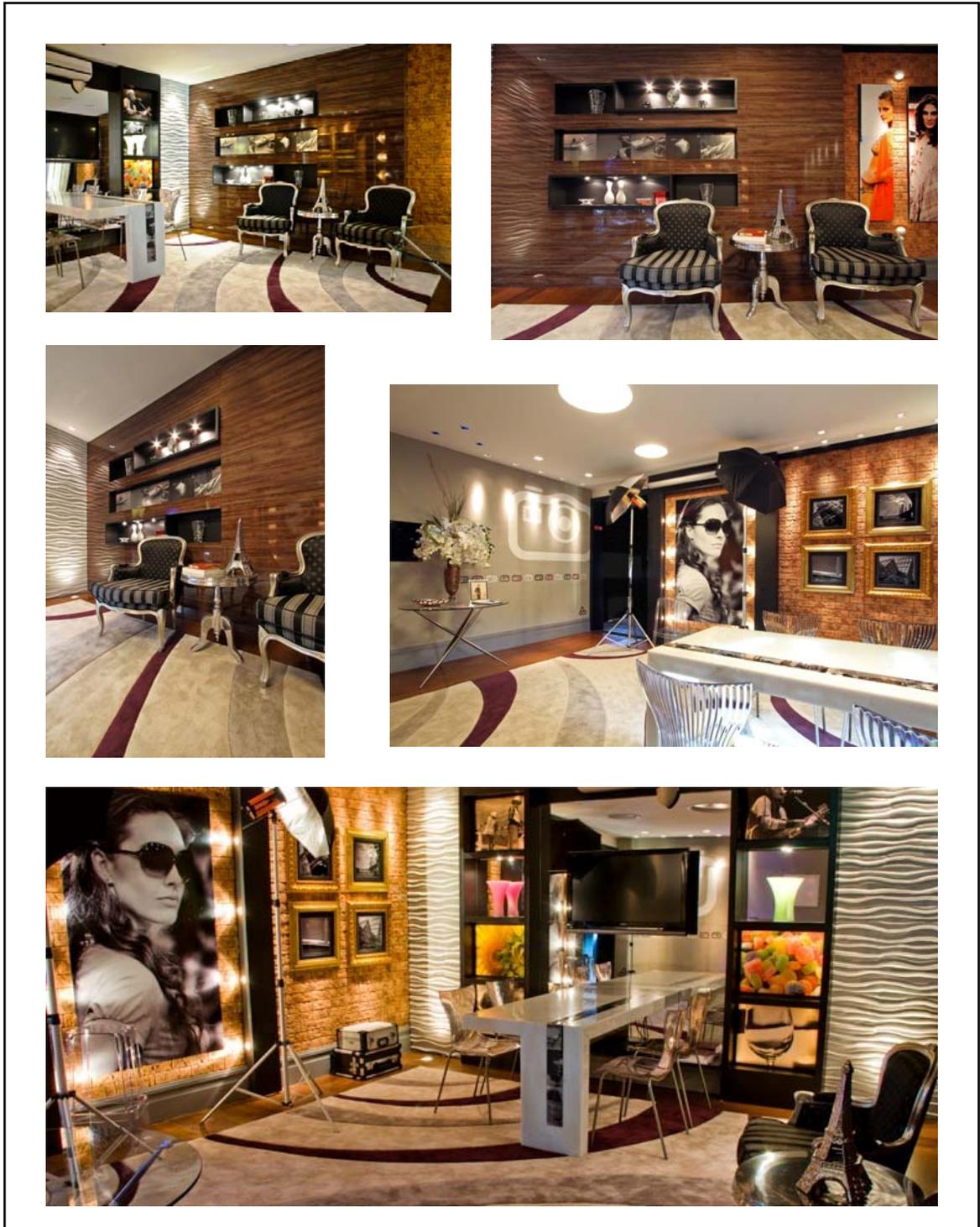
Projeto do Atelier do Fotógrafo. Croquis. Fonte: Arquiteto Francisco Humberto Franck





Projeto do Atelier do Fotógrafo. Croquis. Fonte: Arquiteto Francisco Humberto Franck

ANEXO G – Documento 5: Fotos Fonte:Casa Cor e Profissional



Fotos do Ambiente Atelier do Fotógrafo. Fonte: Arquiteto Franscisco Humberto Franck