



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

VICTOR HUGO CARVALHO SANTOS

**METODOLOGIAS PROJETUAIS DE DESIGN
E DE DESIGN DE INTERIORES:
CONEXÕES NO PROCESSO CRIATIVO**

Salvador
2016

VICTOR HUGO CARVALHO SANTOS

**METODOLOGIAS PROJETUAIS DE DESIGN
E DESIGN DE INTERIORES:
CONEXÕES NO PROCESSO CRIATIVO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV-EBA-UFBA), como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais, Área de Concentração: Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Maria Hermínia Olivera Hernandez.

Salvador
2016

Autorizo a reprodução e/ou a divulgação parcial ou total desta Dissertação de Mestrado, por qualquer meio convencional ou eletrônico, somente para propósitos acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte. Reservo outros direitos de publicação e nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem minha autorização por escrito.

Victor Hugo Carvalho Santos
victorcarvalhoarq@gmail.com

Biblioteca Central da UFBA Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes

S237 Santos, Victor Hugo Carvalho.
Metodologias projetuais de design e design de interiores: conexões no processo criativo. / Vitor Hugo Carvalho Santos. - Salvador, 2016. 166f.; il.

Orientadora: Prof^a Dr^a. Maria Hermínia Olivera.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes, Salvador, 2016.

1. Metodologia. 2. Processo criativo. 3. Design de interiores.

I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes. II. Título.

CDU 001.8

VICTOR HUGO CARVALHO SANTOS

METODOLOGIAS PROJETUAIS DE DESIGN E DE DESIGN DE INTERIORES: CONEXÕES NO PROCESSO CRIATIVO

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais, Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia.

Aprovado em: 19 de Janeiro de 2017

Banca Examinadora

Maria Herminia Olivera Hernández – Orientadora _____
Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia – UFBA
Universidade Federal da Bahia

Suzi Maria Mariño _____
Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo – USP
Universidade Federal da Bahia

Marcos Antônio Menezes Queiroz _____
Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia – UFBA
Universidade Federal da Bahia

Dedico esta dissertação aos
estudantes e designers de
interiores.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado saúde e força para superar todas as dificuldades, e o nome dele será o único que citarei aqui, pois acredito que breves palavras em uma folha de papel não são o suficiente para manifestar minha gratidão às pessoas que me acompanharam neste percurso, prefiro fazê-lo pessoalmente, assim talvez consiga retribuir toda generosidade, amor e força que elas me deram.

À Universidade, pela oportunidade de poder completar esta etapa em minha vida; aos professores que me proporcionaram não apenas conhecimento racional, mas me agraciaram com manifestações de afetividade, essenciais para a minha formação. Em especial, a minha orientadora, pois nada disso seria possível se não tivesse acreditado em mim e em meu potencial, com ela aprendi lições que não se limitam ao produto desta pesquisa.

Aos meus pais, pelo apoio e suporte, pelas escutas e conselhos, que me fortaleceram durante todo o processo. Afetuosamente, aos amigos, por estarem tão presentes e participativos. E a todos os outros que, direta ou indiretamente, fizeram parte desta jornada.

Por aprendizagem significativa, entendo aquilo que provoca profunda modificação no indivíduo. Ela é penetrante, e não se limita a um aumento de conhecimento, mas abrange todas as parcelas de sua existência. (Carl Rogers).

SANTOS, Victor Hugo Carvalho. *Metodologias projetuais de design e design de interiores: conexões no processo criativo*. 166f. .2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais)-Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

RESUMO

Este trabalho busca estudar as transversalidades entre métodos de design na sua prática projetual. Diante da premissa e a partir do recorte histórico que contextualiza o ofício do designer de interiores no Brasil, seus métodos, primeiras propostas de ensino e correntes internacionais influenciadoras, foi desenvolvido, como progressão de análise, o estudo de métodos de design que possuíssem conexões com os processos e métodos do design de interiores, sendo esta reflexão entrelaçada aos conceitos cognitivos do processo criativo. Essas investigações, que podem ser consideradas como principais contribuições do trabalho, foram feitas através de revisão de literatura, aliadas a métodos comparativos e analítico-sintéticos. Por fim, são feitas considerações finais sobre possíveis caminhos que as metodologias de projeto em design de interiores podem traçar.

Palavras-chave: metodologia de projeto, método, processo criativo, design, design de interiores.

SANTOS, Victor Hugo Carvalho. *Project methods of design and interior design: connections in creative process*. 166p. 2015. Thesis (Master Degree in Visual Arts)-School of Fine Arts, Federal University of Bahia, Salvador, 2016.

ABSTRACT

Project methodologies of design and interior design: connections in the creative process seeks to study the transversalities between the methods of design in its practice of project. Given the premise, and from the historical approach that contextualizes the interior designer's job in Brazil, their methods, their first proposals for teaching and influential international currents, it was developed as analysis of progression, a study of design methods that possess connections with the procedures and interior design methods, being this reflection biased to the cognitive concepts of the creative process. These investigations, which can be considered as main contributions were made through literature reviews, by the side of comparative and analytical-synthetic methods. At last, final considerations are made about the possible ways that the project on interior design methodologies can trace.

Key words: project methodology, method, creative process, design, interior design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Estrutura dos capítulos que direcionaram a pesquisa	17
Gráfico 1 – Análise das publicações científicas de 1965 a 2015 utilizando a palavra-chave: <i>interior design methodology</i>	18
Figura 2 – Banco do final do séc.XVIII; pelo formato de suas linhas, provavelmente foi produzido no Brasil	23
Figura 3 – Penteadeira produzida em Ilhabela – SP, séc. XIX	23
Figura 4 – Imagens que demonstram as discussões em torno das composições decorativas – posicionamento dos quadros	25
Figura 5 – Imagem que demonstra as discussões em torno das composições decorativas – cores e linhas	26
Figura 6 – Imagem do Jornal <i>A Estação</i> , que ditava a decoração, moda e costumes da época – “Chronica da Moda”	28
Figura 7 – Imagens do Jornal <i>A Estação</i> , que ditava a decoração, moda e costumes da época	29
Figura 8 – Imagem de publicidade do Caderno “Notabilidades Commerciaes”	30
Figura 9 – Anúncio da Casa Leandro Martins acerca dos móveis realizados para os quartos do rei e da rainha da Bélgica, como da dama de companhia da rainha, que mobiliaram o Palácio da Liberdade, em Minas Gerais	31
Figura 10 – Páginas da primeira edição da <i>Revista Acrópole</i> de 1938. Conta com fotografias da arquitetura e interiores acompanhadas de plantas em perspectiva e detalhes construtivos	32
Figura 11 – Confeitaria Colombo após reforma entre 1912-1918 por Borsoi	33
Figura 12 – Cartaz para Champagne: Alphonse Mucha (1898)	34
Figura 13 – Casa estúdio do vitralista Sternerem Bruxelas (1904)	35
Figura 14 – Cadeira de Hector Guimard: <i>Fauteuil</i> , 1903	35
Figura 15 – Cômoda em Jacarandá produzida pela Laubisch-Hirth	36
Figura 16 – Selo da cômoda em Jacarandá produzida pela Laubisch-Hirth	36
Figura 17 – Vista do interior do Theatro Municipal: pano de boca e friso sobre o proscênio, por Eliseu Visconti (1909)	38

Figura 18 – Vista do interior do Theatro Municipal: <i>Foyer</i> por Eliseu Visconti (1916)	38
Figura 19 – Le Grand Salon – <i>L’Atlantic</i>	41
Figura 20 – Jean Dunand – Vaso – 1925	41
Figura 21 – Fotografia da sala de jantar na primeira classe do <i>Normandie</i> , 1935	42
Figura 22 – Pendente de Rene Lalique, 1935	43
Figura 23 – “Residência Sr. Mario Cunha Bueno”, Rua Guadalupe, de John Graz; sala de estar; tapete e almofadas de Regina Gomide Graz (acervo: Instituto John Graz)	44
Figura 24 – Diagrama da estrutura curricular da Bauhaus feito por Gropius	47
Figura 25 – Diagrama do período renascentista	48
Figura 26 – Diagrama do ponto de vista da Bauhaus	48
Figura 27 – Esquerda: Walter Gropius (Diagrama para a estrutura do ensino da Bauhaus, 1922); Direita: Josef Albers, Black Mountain College (logo, 1935)	50
Figura 28 – Calendário do Black Mountain de 1945 para o Programa de Verão	51
Figura 29 – Calendário da Black Mountain de 1948 para o Programa de Verão	52
Figura 30 – Diagrama da estrutura curricular da Escola Superior de Ulm	55
Figura 31 – Estrutura curricular do curso de Desenho Industrial da ESDI, primeira e segunda séries	58
Figura 32 – Estrutura curricular do curso de Desenho Industrial da ESDI, terceira e quarta séries	59
Figura 33 – Folheto dos programas fornecidos pelo Iadê	62
Figura 34 – Perspectiva da nova sede da FGV, projeto realizado por estudantes e professores do Iadê	65
Figura 35 – Esquema dos possíveis caminhos a serem tomados a partir da problemática	78
Figura 36 – Esquema do desmembramento da problemática	79
Figura 37 – Ventilador Spirit, artefato criado por Guto Índio, com o mesmo material das fitas cassete, que já se encontravam em desuso, pois a empresa Plajet tinha necessidade de criar um novo produto com o maquinário existente	80

Figura 38 – Fitas cassete que já se encontravam em desuso – empresa Plajet	81
Figura 39 – Resumo do modelo metodológico proposto por Munari com adaptação de legenda em azul	82
Figura 40 – Ilustração do processo de <i>Design Thinking</i>	87
Figura 41 – Processo de idealização da mesa Part de Stephen Burks	92
Figura 42 – Processo das cadeiras B.M. Horse por Satyendra Pakhale	92
Figura 43 – Quadro sintético que demonstra novas inter-relações propostas pelo metaprojeto	98
Figura 44 – Quadro sintético das relações circum-adjacentes do metaprojeto	99
Figura 45 – Sistema de segmentação VALS–2 simples, provavelmente foi produzido no Brasil	101
Figura 46 – Quadro simulando a identidade da empresa em estudo	102
Figura 47 – Quadro sintético do sistema produto/design	102
Figura 48 – Esboço da relação do design de interiores com a edificação	109
Figura 49 – Adaptação do Esboço da relação do design de interiores com a edificação	110
Figura 50 – Adaptação do Esboço da relação do design de interiores com a edificação e sua relação com o exterior	111
Figura 51 – Esboço resumo das ideias dos estudantes sobre o papel do designer de interiores	114
Figura 52 – Sobreposição ao esboço resumo das ideias dos estudantes sobre o papel do designer de interiores – variável central do projeto	114
Figura 53 – Sobreposição ao esboço resumo das ideias dos estudantes sobre o papel do designer de interiores – bordas de interação	115
Figura 54 – Os três conceitos básicos do processo em design – adições cromáticas	117
Figura 55 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design	118
Figura 56 – Esboço das ferramentas de pensamento para o processo de design	119

Figura 57 – Adaptação do esboço das ferramentas de pensamento para o processo de design	120
Figura 58 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – elementos do conceito 2	121
Figura 59 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – elementos do conceito 1	123
Figura 60 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – elementos do conceito 3	125
Figura 61 – Movimento das fases projetuais durante o processo de design	126
Figura 62 – Adaptação para o movimento do primeiro ciclo projetual durante o processo de design	127
Figura 63 – Adaptação para o movimento do segundo ciclo projetual durante o processo de design	128
Figura 64 – Adaptação para o movimento do terceiro ciclo projetual durante o processo de design	129
Figura 65 – Ilustração da linha do tempo traçada pelas primeiras escolas de design e de design de interiores de acordo com sua linha processual metodológica e sua abordagem cognitiva criativa	140
Figura 66 – Resumo do modelo metodológico proposto por Munari	141
Figura 67 – Movimento das fases projetuais durante o processo de design	141
Figura 68 – Ilustração do processo de <i>Design Thinking</i>	142
Figura 69 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design	142

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BMC – Black Mountain College

ESDI – Escola Superior de Design Industrial

IADÊ – Instituto de Artes Decorativas

FGV – Fundação Getúlio Vargas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 DESIGN DE INTERIORES: PROFISSÃO E ENSINO	21
2.1 ANTECEDENTES	22
2.2 BAUHAUS	44
2.3 BLACK MOUNTAIN COLLEGE – BMC	50
2.4 ESCOLA SUPERIOR DE ULM	54
2.5 ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL – ESDI	57
2.6 INSTITUTO DE ARTES DECORATIVAS – IADÊ	60
3 METODOLOGIAS APLICADAS NO PROCESSO DO DESIGN	67
3.1 PROCESSOS CRIATIVOS	68
3.2 BRUNO MUNARI	76
3.3 TIM BROWN	83
3.4 DIJON DE MORAES	95
4 O CASO DE UMA METODOLOGIA PARA O ENSINO DO DESIGN DE INTERIORES	107
4.1 TIU POLDMA	108
4.1.1 Métodos	116
4.1.2 Aproximações com a problemática discutida em etapas projetuais	130
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	138
REFERÊNCIAS	144
APÊNDICES	151

1 INTRODUÇÃO

As pesquisas em torno do design de interiores¹ vêm avançando e encontrando solo fértil para seu desenvolvimento, sendo os resultados dessas conquistas impulsionados pelo crescimento exponencial das discussões em design², que abrem caminho para reflexões ao redor das várias especializações que esta área pode gerar. Não apenas ficando restrito às especialidades, o design também expande sua pesquisa para outros campos em busca de complementaridades que possam contribuir na construção de conhecimento.

Essa prática encontra maior visibilidade contemporaneamente, devido à criação de espaços facilitadores e de melhores recursos para transmissão, comunicação e reflexão dessas discussões. No entanto a transversalidade³ de sua construção já possui indicadores históricos, advindos de profissionais que atuavam nesta esfera, hoje reconhecida mundialmente.

Os arquivos históricos relatam que, no Brasil, o início da potencialização na execução deste ofício se refere às influências exteriores, oriundas de artistas plásticos, arquitetos e, empiricamente, de lojistas e pessoas interessadas na sua prática. Essas trocas no exercício do designer de interiores ocorreram não apenas no âmbito prático, mas também teórico, através das primeiras escolas de design.

Uma das possíveis ressonâncias encontradas é a relação entre a figura do designer industrial e da arte, e, segundo Lipovetsky e Serroy (2015), que citam Henry Cole, essa manifestação se concretiza, pois:

¹ Segundo o estatuto social da Associação Brasileira dos Designers de Interiores (2016), o “Designer de interiores é o profissional que atua numa atividade criativa e de carácter multidisciplinar dedicada ao planejamento da ocupação e do uso de espaços construídos ou não, de uso residencial empresarial, institucional, misto ou efêmero, tendo o usuário como foco de projeto e considerando os aspectos funcionais estéticos e simbólicos do contexto socioeconômico e cultural em que atua, de modo a resultar em ambientes confortáveis e eficientes às demandas instituídas, contribuindo para o bem-estar e a qualidade de vida dos seus usuários” (Disponível em: < <http://www.abd.org.br/novo/f01/docs/estatuto/2016-estatutoabd.pdf> > Acesso em: 22 out. 2016).

² Segundo a Associação Nacional de Designers, o *designer* é o profissional que realiza “estudos relativos a espaços exteriores, interiores e paisagísticos, públicos ou privados, a equipamentos urbanos, a produtos e objetos de fabricação industrial e a artefactos de comunicação. As tarefas consistem em: a) analisar, avaliar, diagnosticar e propor soluções técnicas, estéticas e funcionais para os espaços, produtos ou artefactos que concebe [...]” (Disponível em: < http://www.and.org.pt/files/pdf_historico/and_descritivos.pdf > Acesso em: 22 out. 2016).

³ Corroboramos a definição de que transversalidade seja “como o elo que constitui a ligação entre as áreas e permite a integração de vários referenciais, conduzindo a uma visão mais ampla e integrada” (KRUCKEN, 2008, p.25). Este mesmo termo pode encontrar discussão mais aprofundada no texto de PASSOS; EIRADO. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

Afirma-se uma perspectiva que vê na mecanização uma oportunidade para o desenvolvimento de uma verdadeira originalidade criadora. Cole inventa para tanto o conceito de “manufatura de arte”: “Entendam com isso”, diz ele, “a aliança das belas-artes ou da beleza com a produção mecânica”. Essa corrente, que serviu de apoio as concepções funcionalistas, já traz em gene o que será chamado de estética industrial ou design e que consagrará, nos anos 1920, a Bauhaus (1919-33). (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p.163).

A Bauhaus, fundada por Gropius, buscava diminuir a distância entre arte e indústria, belas-artes e artes-aplicadas, arte e artesanato, propondo fusões e propostas acadêmicas que iam desde a escultura e a arquitetura até a produção industrial. Veremos brevemente que essas abordagens se perpetuam em outras escolas internacionais e nacionais, a fim de notar quais foram as consequências e benefícios da influência entre áreas e de que maneira essas correntes afetaram os processos metodológicos do design.

Ademais, esta análise aponta para a compreensão do surgimento do design de interiores no Brasil, justificando inclusive certos padrões ainda presentes em sua prática, além de sugerir novos caminhos e o retorno de outros anteriormente interrompidos, que podem ser reatados contemporaneamente em função do aprimoramento de suas abordagens.

Fundamentalmente, quando tratamos desses aprimoramentos e da reflexão em torno de um método, estamos trabalhando diretamente com a maneira como este processo é realizado criativamente, sendo influenciado por fatores cognitivos e ambientais de cada indivíduo e o espaço. O estudo desses indicadores gera também ferramentas que auxiliam na análise dos processos metodológicos estudados nesta dissertação.

O aperfeiçoamento do processo criativo do designer se reflete no projeto, já que a ideia criativa encontra, neste, a sistematização necessária para materializar-se em algo real. Observa-se que, no exercício projetual, é onde escolhemos caminhos a serem seguidos, alguns destes são determinados por um número e sequência de etapas que nos levarão ao produto final, e, a este conjunto de fases, podemos dar o nome de metodologia, sendo estas as responsáveis por fornecer um norte ao exercício projetual.

Os estudos científicos em torno dos métodos surgiram com o intuito de:

Conhecer as coisas, os fatos, os acontecimentos e fenômenos, para tentar estabelecer uma previsão do rumo dos acontecimentos que cercam o homem e controlá-los. Com esse controle pode ele melhorar sua posição em face ao mundo e criar, através do uso da tecnologia, condições melhores para a vida humana. (KÖCHE, 2011, p.44).

Em termos gerais, as metodologias são estruturadas a partir da visão de um ou mais autores que, ao longo da sua vida profissional e antecedentes processuais, perceberam que a

execução sequencial de determinadas fases durante a projeção levava a um resultado mais assertivo e de maneira mais rápida⁴ e fornecia, ademais, controle e conhecimento sobre as etapas, sendo, portanto, possível realizar verificações ou ajustes específicos ao processo, diferenciando-se da criação empírica artesanal. Esses processos vão sofrendo adaptações ao longo dos anos por fatores como evolução tecnológica, cenário mercadológico, mudança dos padrões de necessidades psicológicas, entre outros.

Esses fatores destacam-se no cenário contemporâneo, exigindo reflexões e atualizações acerca dos métodos de primeira geração⁵, não no sentido de invalidá-los, mas na intenção de aprimorar e inserir novas variáveis que tornem os métodos adequados à realidade atual, fomentando e justificando seu uso na prática e no ensino.

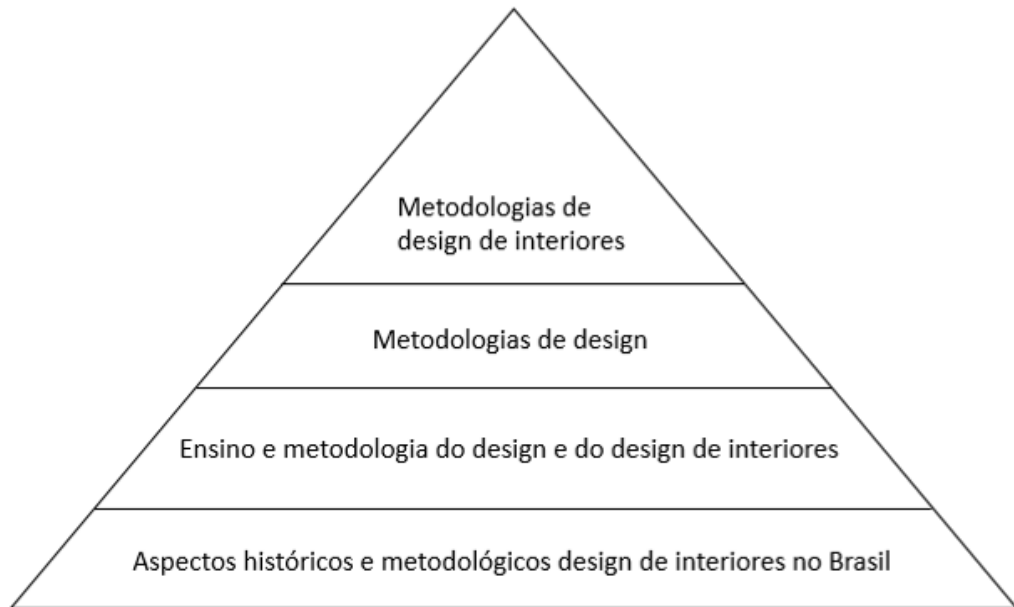
Dentro do campo do design, existem diversas metodologias que auxiliam e norteiam o designer em seu processo criativo. Encontramos pesquisadores que discutem as metodologias sob o ponto de vista mais sistemático e linear, como Bruno Munari (2008); autores que promovem a metodologia do design na qualidade de ferramenta estratégica, como Tim Brown (2010), entre outros que salientam a transversalidade do design, como Dijon de Moraes (2010). Entende-se que, ao tratarmos de metodologia em design de interiores, precisamos construir uma base nas metodologias e variáveis gerais do design, compreendendo como se comportam e se cruzam os processos metodológicos e quais as similaridades e contribuições que estas podem trazer para o processo do design de interiores.

O caminho que pretendemos percorrer para chegar ao seu objetivo geral de estudar as metodologias projetuais de design e de design de interiores, verificando suas conexões no processo criativo, é o de enxergar a construção de cada capítulo como base que dará suporte às interpretações e reflexões dos capítulos seguintes. A Figura 1 auxilia no entendimento dessa estrutura:

⁴ Compreendemos, que esta visão da otimização dos processos através do método se deu a partir do engenheiro americano Frederick W. Taylor em 1911. O taylorismo foi a metodologia que dividiu e sistematizou as etapas do trabalho dentro da indústria, para que a produção fosse potencializada, esta divisão em etapas acaba por acompanhar os métodos em sua essência. No entanto, não realizaremos nesta pesquisa um aprofundamento temporal do surgimento desses processos em *design*, já que partiremos da análise e síntese dos antecedentes históricos que se referem ao *design* de interiores, sugerindo em alguns momentos conexões com os processos criativos do design em geral através das suas escolas e metodologias, porém essa reflexão tem como objetivo culminar nas influências e contribuições para o método em *design* de interiores.

⁵ Compactuamos com a definição de Lacerda (2012) para os métodos de primeira geração, que se caracterizam por fazerem parte de um grupo influenciado pelas guerras e que enxergava, na sistematização do design, a solução da melhora entre a interface homem-máquina, incorporando disciplinas como ergonomia, matemática, cibernética e *marketing* ao método do design.

Figura 1 – Estrutura dos capítulos que direcionaram a pesquisa



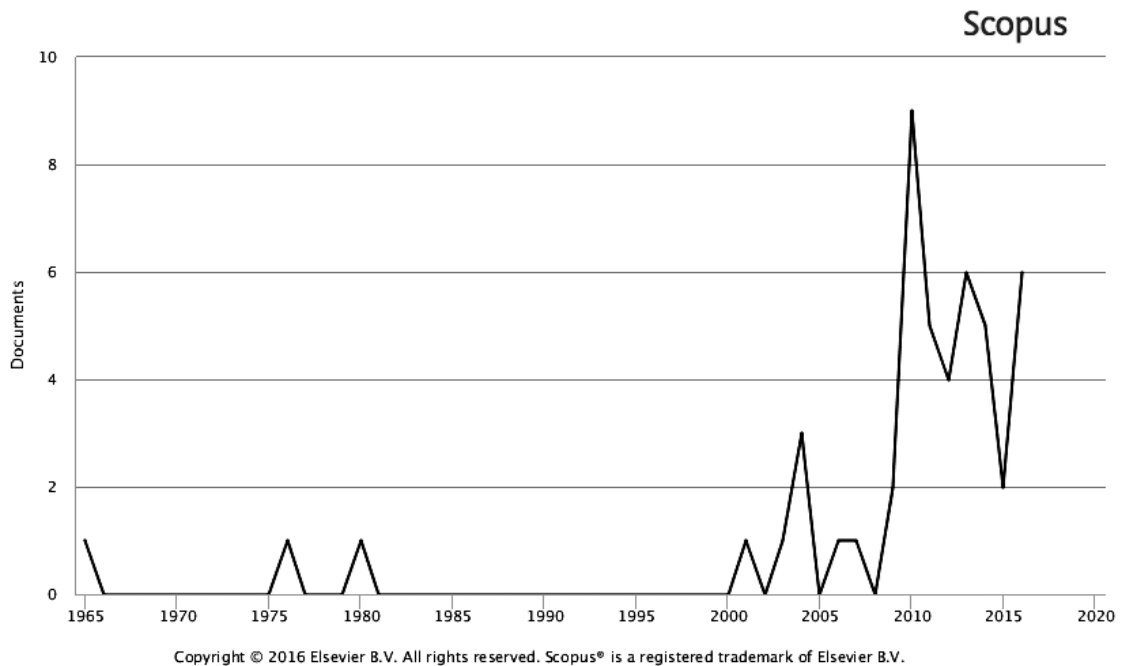
Fonte: Elaborada pelo autor (2015).

A concepção dessa pirâmide encontra motivação também na intenção de fomentar desdobramentos e discussões que fortaleçam a figura do design e do designer de interiores no Brasil. Observamos que essas iniciativas já vêm ocorrendo na produção e publicação de outros autores, ao pesquisarmos em livros que tratam do tema das metodologias em design de interiores. Neles, vamos encontrar, sem dúvida, uma ampla sistematização dos aspectos formais e de algumas sugestões para problemas no espaço, como se observa nas publicações de: Lee (2011), Miriam Gurgel (2011, 2012, 2013), Ernst Neufert (2013), Juriaam van Mell, Yuri Mertens e Hermen Jan van Ree (2013). Filtrando a pesquisa para publicações recentes, já se notam, em materiais como o de Ian Higgins (2015), discussões mais pontuais de outras variáveis do design, como a do desenvolvimento conceitual antes das propostas formais.

Compreendo que os livros nem sempre conseguem acompanhar as discussões devido a sua exigência temporal para editoração, compilação e, muitas vezes, tradução, se focarmos em publicações recentes, como artigos, dissertações e teses, nacionais e internacionais, encontraremos material atualizado sob a produção e discussão deste campo, como Tiuu Poldma (2009, 2013) que faz parte das discussões no campo do design de interiores desta

dissertação. Este crescente número de publicações também pode ser ilustrado a partir do Gráfico 1 extraído do banco de dados da Scopus⁶.

Gráfico 1 – Análise das publicações científicas de 1965 a 2015 utilizando a palavra-chave: *interior design methodology*



Fonte: Scopus (2016).

Para o estudante ou profissional de design de interiores, a construção do conhecimento científico é um importante suporte no desenvolvimento do criar, fornecendo a este, fundamento e técnica, que lhe permite lapidar e estimular seu potencial criador, sendo primordial para o posicionamento do profissional ante o mercado, na construção de sua identidade e na busca por projetos mais consistentes.

É possível, através da filtragem de dados no mesmo banco de indexação, constatar também a carência de estudos e discussões no Brasil. Utilizando o mesmo período e palavra-chave do Gráfico 1, encontramos cerca de cinco publicações indexadas com nacionalidade

⁶ “Scopus, a maior base de dados de resumos e citações de literatura científica revisada por pares, conta com ferramentas inteligentes para acompanhar, analisar e visualizar a pesquisa. [...] Atualizado diariamente, o Scopus inclui: 21.000 títulos de mais de 5.000 editoras internacionais, 20.000 periódicos revisados por pares (incluindo 2.600 periódicos de acesso aberto), 390 publicações comerciais, 370 séries de livros, 5,5 milhões de documentos de conferências, "Articles-in-Press" de mais de 3.850 periódicos e editoras como a Cambridge University Press, Elsevier, Springer, Wiley-Blackwell, Nature Publishing Group e o Instituto de Engenheiros Elétricos e Eletrônicos. [...] O Scopus também integra, em resultados de busca, 545 milhões de resultados científicos da web e 25,2 milhões de patentes de 5 escritórios de patentes” (Disponível em: < <http://www.americalatina.elsevier.com/sul/pt-br/scopus.php>>. Acesso em: 3 ago. 2016).

brasileira, sendo os líderes deste campo os Estados Unidos, com cerca de 150 publicações, vindos, em seguida, o Reino Unido com 40 e o Canadá com 20 resultados.

A partir desses dados, uma série de artigos, dissertações, teses e livros, entre eles Muya (2014), Königk (2015) e Travis (2015), apontavam a metodologia de Poldma (2009) como referência no campo do desenvolvimento metodológico específico da área de design de interiores. A Ph.D. Tiiu Poldma é, atualmente, professora e pesquisadora da Universidade de Design em Montreal, Quebec, Canadá e possui diversas publicações em torno do ensino e dos processos em design de interiores. O estudo de sua metodologia é um dos objetivos específicos desta dissertação.

A análise e a crítica são realizadas através da produção textual e imagética utilizada por Poldma em um de seus livros mais citados: *Taking Up Space: Exploring the Design Process*. Mas, por que a observação é também imagética, além da textual? Percebe-se que muitas vezes o texto e a linguística não conseguem suprir todos os conceitos envolvidos no processo metodológico. Foi notado que, na maioria, os livros que se referem a este assunto geralmente se utilizam de gráficos, esquemas, desenhos, imagens digitais que complementam e revelam dados que, muitas vezes, não são observados no corpo do texto, como corroboram Poldma e Butler-Kisber (2009, p.9):

Um aspecto interessante no mapeamento conceitual⁷ é que este permite ao pesquisador mover-se da escrita analítica textual para a visual e poder retornar em seguida. [...] O mapeamento conceitual pode ajudar na sintetização de ideias que estão se tornando evidentes durante a análise e que encontram dificuldades em ser colocadas em palavras.⁸

Assim, a leitura e a interpretação de imagens trazem a esta produção uma compreensão mais profunda do método. No entanto é evidente que:

[...] o próprio autor não domina toda a significação da imagem que produz. Tampouco, ele é o outro, viveu na mesma época ou no mesmo país, ou tem as mesmas expectativas [...] Interpretar uma mensagem, analisa-la, não consiste certamente em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações aqui e agora, ao mesmo tempo que se tenta separar o que é pessoal do que é coletivo. (MARTINE, 2012, p.44).

⁷ Poldma e Butler-Kisber se referem aqui a mapeamento conceitual, como imagens que articulam as ideias através dos esquemas e croquis.

⁸ “An interesting aspect of concept mapping is that it allows the researcher to move from written analytic text to the visual and again back again.[...]Concept mapping can help to synthesize ideas that are becoming evident in the analysis that are difficult to put into words alone” (Tradução livre nossa para fins deste trabalho).

Sendo assim, a leitura interpretativa nos permitiu analisar a ideia metodológica sob a perspectiva imagética e textual do meu ponto de vista crítico como autor desta dissertação, que é também influenciada por experiências acadêmicas e profissionais.

Em resumo, esta dissertação se estrutura da seguinte maneira após este capítulo introdutório: no segundo capítulo, construímos um panorama geral dos primeiros indícios para o surgimento do design de interiores no Brasil, evidenciando quem foram os profissionais envolvidos neste ofício e as metodologias utilizadas por eles. A revisão histórica começa pelo surgimento das principais escolas que abordam o design e o design de interiores, estudando o esqueleto de fundamento pedagógico e metodológico e fechando o capítulo a partir da análise curricular da primeira escola de design de interiores do Brasil, resgatando sua memória e buscando reflexos nos processos contemporâneos.

O terceiro capítulo traz como título **Metodologias aplicadas ao ensino do design**, abordando uma iniciação no tema dos processos criativos à luz dos embasamentos em campos complementares, como artes, através da visão de Fayga Ostrower, e psicologia, com Rollo May, a fim de constituir uma visão mais ampla deste tema, para, em seguida, se aprofundar nas metodologias em design de Munari (2008), Brown (2010) e Moraes (2010).

O quarto capítulo trata exclusivamente da análise específica da metodologia de design de interiores, abordando de maneira mais intensa a metodologia de Poldma (2009), investigando-a visual e textualmente.

Na sequência desses capítulos, concluímos a pesquisa, buscando interpolações entre áreas e metodologias, demonstrando contribuições principalmente para o campo do design de interiores e sugerindo desdobramentos para pesquisas futuras.

2 DESIGN DE INTERIORES: PROFISSÃO E ENSINO

[folha para imagem = cap.2 – o título deve ficar nesta folha

2.1 ANTECEDENTES

De acordo com Dantas (2015), os primeiros indícios do surgimento do ensino de formações próximas ao campo do design de interiores no Brasil começaram por volta de 1827, com a fundação da Faculdade de Direito do Largo de São Francisco em São Paulo. Já consolidada no século XX, a faculdade disponibilizava cursos de formação básica e técnica, muitos destes organizados pela Sociedade Propagadora de Instrução Popular, um grupo de intelectuais que defendia a educação da população em conjunto com a geração da mão de obra. Após diversas mudanças em sua nomenclatura, o grupo assume o título de Liceu de Artes e Ofícios, absorvendo, ao longo das décadas, não apenas profissionais brasileiros, mas também imigrantes europeus, mesclando conhecimentos técnicos e culturais que serviriam de base para a formação dos profissionais que executariam os projetos de interiores⁹ no Brasil.

No Liceu, os estudantes recebiam, além da formação básica, a formação técnica, composta por duas especialidades: fundição artística e marcenaria. Cabe esclarecer que o ofício da manipulação da madeira, bem desenvolvido pelos europeus, acrescenta forte influência na formação dos estudantes neste setor da academia. Ao longo dos anos, o Liceu fabricou peças de mobiliário como cadeiras, mesas, entre outras, que eram quase sempre uma réplica do que era produzido na Europa. Com o passar dos anos, porém, diversas especialidades foram sendo adicionadas à formação técnica, ampliando o campo de atuação do profissional, que não necessariamente iria trabalhar apenas na produção de peças de marcenaria.

Estas novas ofertas acadêmicas eram acompanhadas pelo desenvolvimento industrial, que incorporava comodidade às residências, modificando o estilo de vida de seus habitantes. Grandes mudanças, como a oferta da água encanada por exemplo, remodelam a configuração dos espaços da cozinha e dos sanitários, ao passo que a tecnologia da luz elétrica também modifica atividades diárias como a realização de um jantar. Todas essas inovações importadas da Europa traziam não apenas o conceito de comodidade, mas principalmente a denominação de luxo.

⁹ Nessa época, a figura do *designer* de interiores no Brasil ainda não era definida. Essa atividade era geralmente exercida por artistas plásticos, arquitetos ou profissionais liberais próximos ao ramo, como os lojistas ou até mesmo, empiricamente, pelos próprios moradores.

Não apenas as configurações da casa, como também suas funções vão adquirindo novos significados. A domesticidade¹⁰ e as vantagens intimistas do conviver são estimuladas pela criação de cômodos, outrora apenas de passagem, compostos por móveis que proporcionam conforto e incentivam a permanência, favorecendo um ambiente onde a família pudesse desenvolver as construções de identidade pessoal e cultural, segundo Malta (2011), principalmente a partir da segunda metade do século XIX.

Ao tempo que essas necessidades vão surgindo, exige-se uma adaptação dos espaços e objetos neles contidos, para proporcionar conforto e uma maior estada das pessoas nos ambientes, antes pouco ocupados. Até então, o mobiliário que tinha maior prestígio era de cunho religioso e alguns poucos de cunho aristocrático, que vinham importados da Europa ou eram aqui reproduções simplificadas dos modelos internacionais (Figuras 2 e 3).

Figura 2 – Banco do final do séc.XVIII; pelo formato de suas linhas, provavelmente foi produzido no Brasil



Fonte: Gaudencio (2009, p. 25).

Figura 3 – penteadeira produzida em Ilhabela – SP, séc. XIX



Fonte: Gaudencio (2009, p.35).

¹⁰ Aqui incluímos o sufixo – idade no adjetivo doméstico, a fim de formar um substantivo que revela a situação ou estado do ambiente doméstico, neste caso agora compreendido como “o principal ambiente onde homens e mulheres vivem, de modo privilegiado, suas vidas privadas e depositam suas coisas mais caras e benquistas” (MALTA, 2011, p.15).

Com o passar dos anos, as técnicas vão evoluindo e sofrendo influências dos europeus, que desembarcaram no Brasil com o conhecimento necessário para o desenvolvimento na produção de móveis e espaços sofisticados, assim como contribuíram para a formação dos artesãos brasileiros, como cita Malta (2011, p.35):

Vieram da Europa as nossas principais referências bibliográficas, as histórias impressas do mundo real e imaginário, em parte responsável pela formação de nosso pensamento erudito, intelectualizado, acadêmico. Os manuais das artes e dos ofícios e suas histórias, portanto, foram dados a ler pelo viés europeu e, com eles, somados à nossa interpretação, construímos um juízo e conhecimento acerca da decoração e dos objetos decorativos.

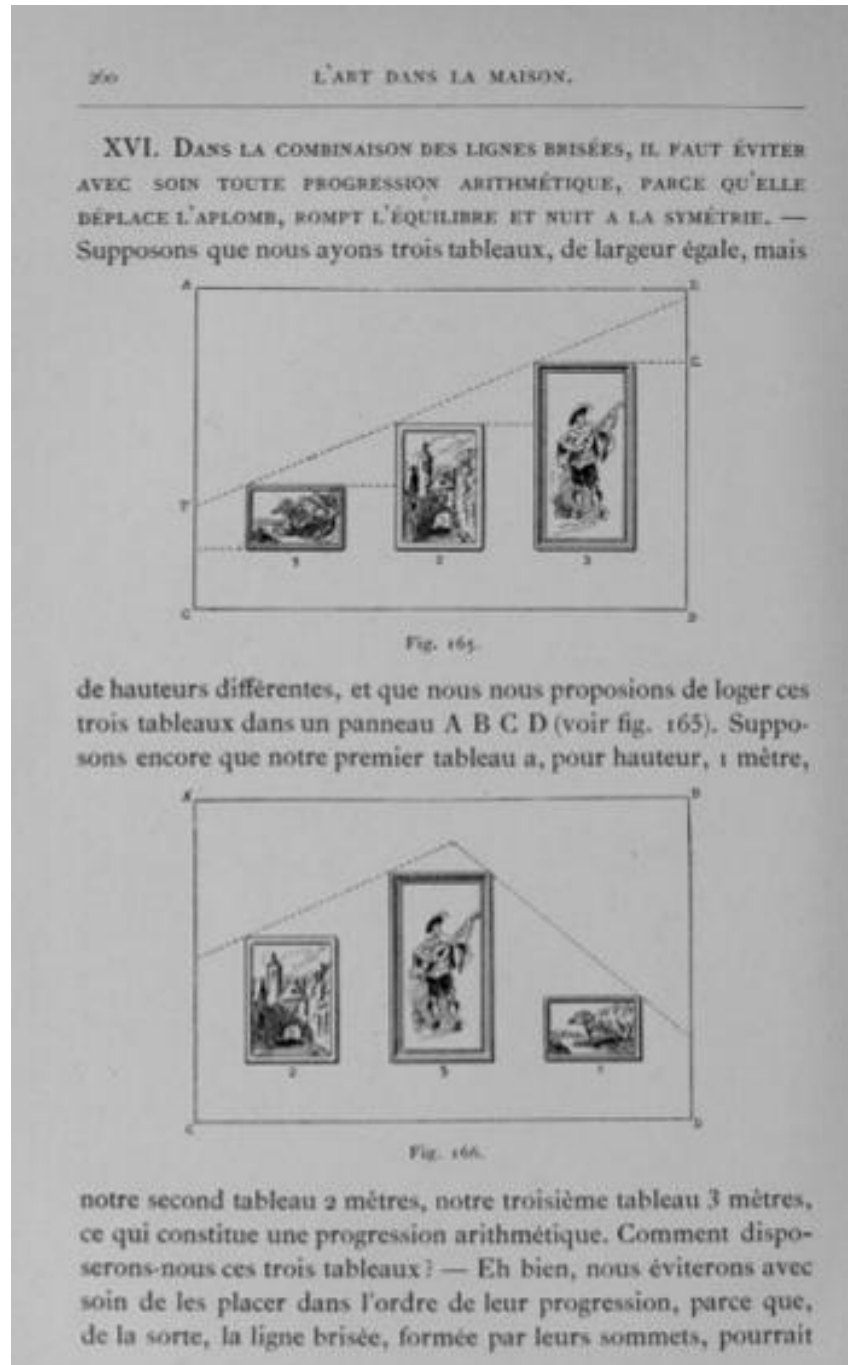
Segundo Malta (2011), essas influências vinham através dos vários manuais sobre artes decorativas, que poderiam ter como assunto a função, material/produção e ornamento, estando catalogadas entre belas-artes e não artes, como se possuíssem uma linguagem artística individual.

Além dos manuais destinados aos artesãos, outras produções que tratavam das artes decorativas ganhavam visibilidade, como os manuais do lar, que continham informações sobre a composição e a harmonia do espaço em conjunto com regras de comportamento familiar que eram dirigidas às donas de casa. Os manuais ensinavam como “[...] a decoração podia promover o progresso do país, ela serviria de facilitadora em propiciar à família encantos e aconchegos, e em desenvolver virtudes aos futuros cidadãos” (MALTA, 2011, p.43-44).

O seu conteúdo vinha dotado de diversas indicações que auxiliavam na composição dos espaços residenciais, dando indícios das primeiras regras ligadas à decoração de interiores, conforme se expressa na citação de Malta (2011) e nas Figuras 4 e 5, a seguir, retiradas do livro de Havard (1884):

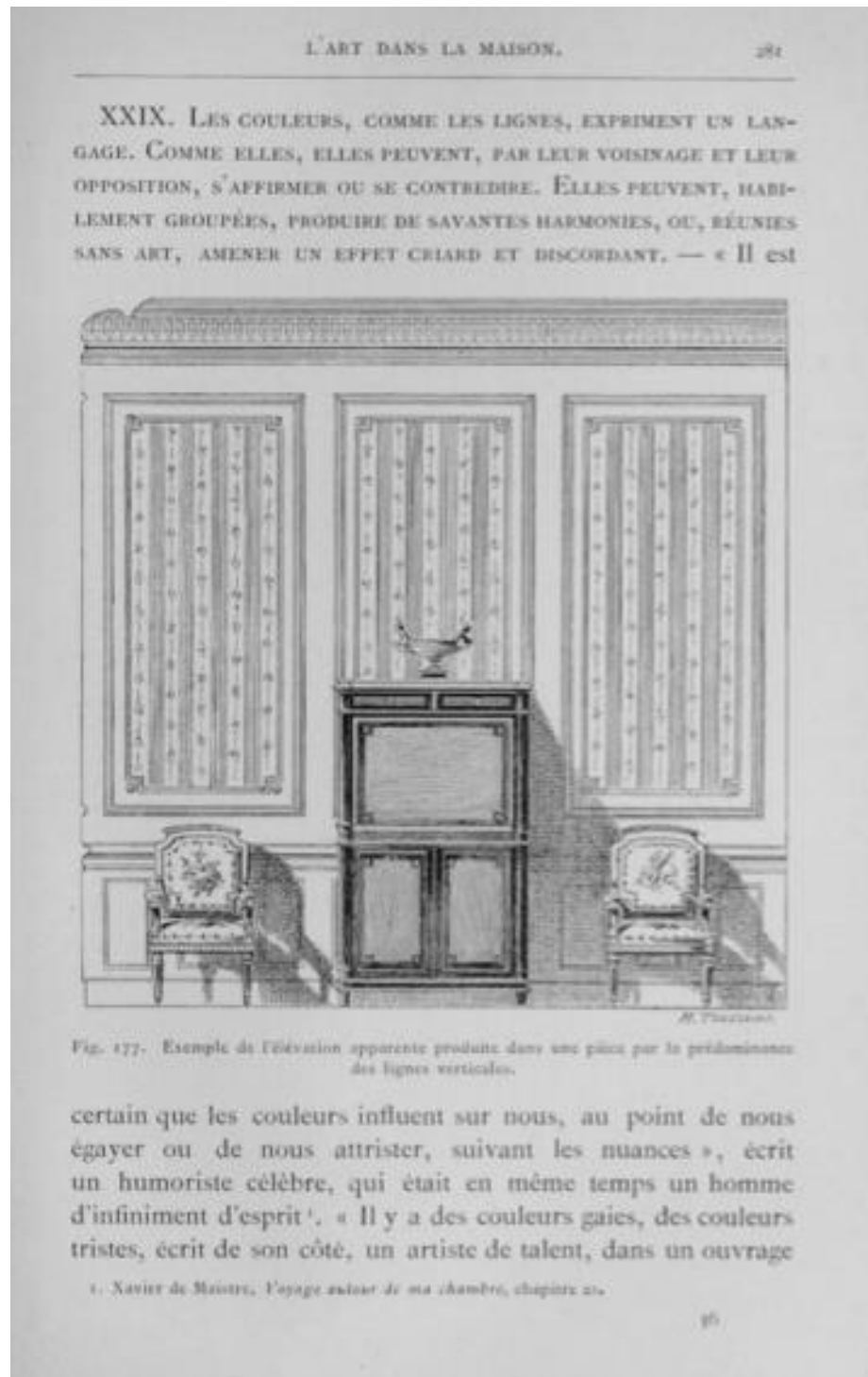
Para tentar assumir maior controle da ordenação dos objetos, muitas regras de composição eram simplificadas e buscava-se evitar, pelo menos, as discrepâncias: impedir de juntar móveis muito altos e outros muito baixos, fugir de justapor estampas com motivos enormes e outros miúdos. A relação figura fundo era constantemente apontada. Se a escolha fosse nas paredes forradas com estampas, os demais objetos deveriam ser simples. Se a preferência fosse por objetos rebuscados, o fundo pediria neutralidade. Haveria sempre que se priorizar um ou outro elemento da decoração, pois não caberiam rivalidades no espaço doméstico. (MALTA, 2011, p.59).

Figura 4 – Imagens que demonstram as discussões em torno das composições decorativas – posicionamento dos quadros



Fonte: Havard (1884, p.264).

Figura 5 – Imagem que demonstra as discussões em torno das composições decorativas – cores e linhas



Alguns desses manuais possuíam ainda metodologias que subdividiam as frentes de atuação da decoração em duas partes, para assim facilitar a incorporação das regras:

Elder-Duncan falava de duas classes de decoração: uma, construtiva – *constructive decoration* –, que envolvia alguma alteração arquitetônica e obras civis (piso, painéis, tratamento de teto); outra chamada de superfície – *surface decoration* – que tratava de revestimentos (tecidos, papéis de parede) e pintura. Henry Havard, como Melani, também estipulava dois tipos de decoração: *décoration fixe*, aquela que não podia ser transportada, englobando os revestimentos, e *décoration mobile*, que abrangia móveis, objetos e tudo que pudesse ser levado de um lugar para o outro. A primeira deveria adotar expressão mais solene, e a segunda assumiria caráter mais pessoal e poderia estar impregnada pelas fantasias e flutuações de gosto. (MALTA, 2011, p.60).

Percebemos que os manuais buscavam discutir a decoração em sua ampla atuação, passando por aspectos como o da composição espacial do mobiliário até a escolha dos papéis de parede, assim como poderiam vir dotados de conceitos simbólicos sobre a escolha de determinados estilos, como pode ser notado no item:

XI: Dependendo do lugar que elas ocupem e a maneira pela qual estão dispostas, as linhas podem favorecer a expressão de certos sentimentos especiais: assim, é próprio das linhas retas horizontais exprimir a quietude, a calma, a estabilidade, enquanto a contemplação das linhas verticais produz em nós sentimentos de exaltação e de inquietação nuançados de poesia. (HAVARD 1884, apud MALTA, 2011, p.61)

As indicações demonstram a sensibilidade na composição do olhar decorativo, sempre preocupado com a sensação que a harmonia do espaço poderia causar em seus usuários. Era importante demonstrar dignidade e refinamento segundo Malta (2011), pois isso daria a impressão de que as famílias que ali habitavam possuíam as mesmas qualidades.

Existiam também revistas que condensavam literatura, moda e decoração, sendo as indumentárias visualizadas inseridas nos contextos decorativos, buscando uma complementaridade de linguagem. Segundo Malta (2011), revistas como *A Estação* e *O Brasil Elegante* treinavam o olhar de seus leitores para a decoração, ao mesmo tempo que ditavam as tendências internacionais (Figuras 6 e 7).

Figura 6 – Imagem do Jornal A Estação, que ditava a decoração, moda e costumes da época – “Chronica da Moda”



Fonte: A Estação: Jornal Illustrado para a Família (1884, p.1).

Figura 7 – Imagens do Jornal *A Estação*, que ditava a decoração, moda e costumes da época



Fonte: *A Estação: Jornal Illustrado para a Família* (1884, p.2).

Aos poucos, periódicos como a *Revista da Semana* e o *Almanaque Laemmert* ganhariam publicações que tratariam apenas sobre peças de mobiliário (Figura 8) e ambientes decorados, bem como serviriam também como meio de divulgação e propaganda dos mobiliários fabricados no Brasil (Figura 9), feitos com as melhores madeiras disponíveis e seguindo o estilo europeu. O mercado na esfera dos interiores se tornava cada vez mais visto e comentado e, com o passar dos anos, receberia publicações especializadas, que tratavam da arquitetura e dos interiores do espaço, como a *Revista Acrópole*, que, além das fotografias dos ambientes, trazia plantas e detalhes construtivos dos espaços (Figura 10)

Figura 8 – Imagem de publicidade do Caderno “Notabilidades Commerciaes”



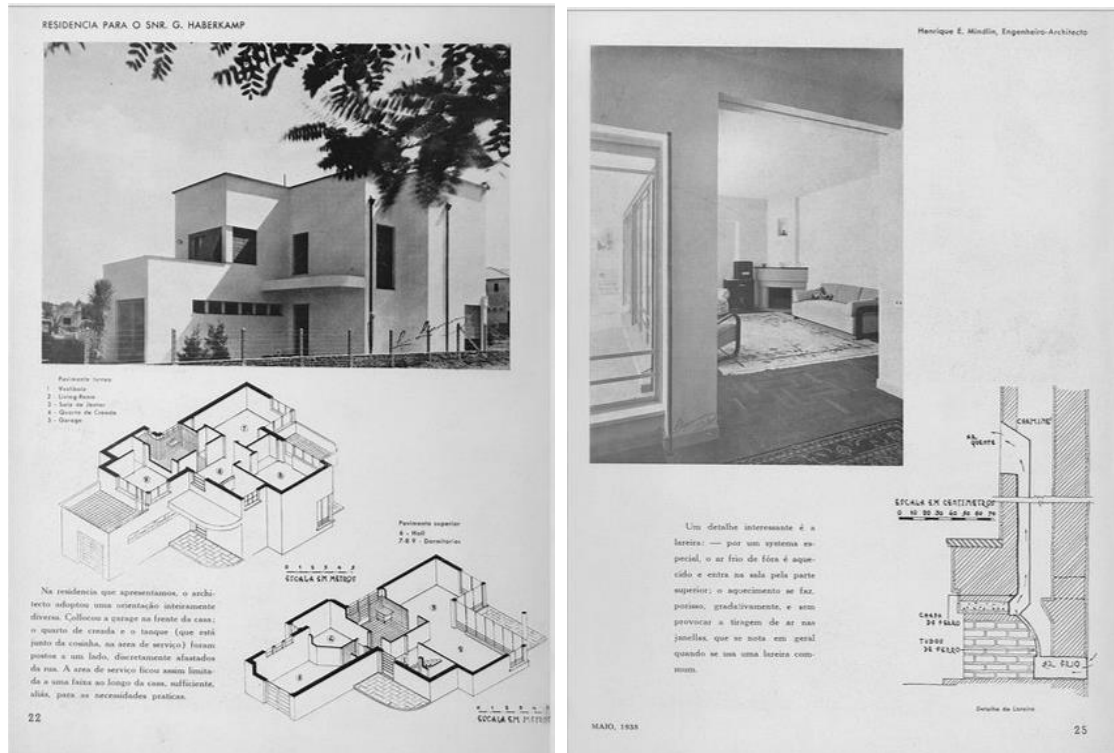
Fonte: *Almanaque Laemmert* (1889, p. 1860).

Figura 9 – Anúncio da Casa Leandro Martins acerca dos móveis realizados para os quartos do rei e da rainha da Bélgica, como da dama de companhia da rainha, que mobiliaram o Palácio da Liberdade, em Minas Gerais



Fonte *Revista da Semana*, 18 set. 1920 (apud MALTA, 2011, p.143).

Figura 10 – Páginas da primeira edição da *Revista Acrópole* de 1938. Conta com fotografias da arquitetura e interiores acompanhadas de plantas em perspectiva e detalhes construtivos



Fonte: Acervo *online* da Biblioteca USP.

As revistas e manuais tiveram, portanto, papel fundamental na formação do olhar para a decoração, inicialmente com publicações que copiavam o estilo internacional, mas que, com o passar dos anos, começa a ter sua própria identidade, marcada pela mescla cultural dessas influências:

Se os manuais de decoração editados no Brasil não apresentavam imagens das quais se valeriam as pessoas, foram os manuais estrangeiros, gravuras europeias e estampas veiculadas nas revistas que ofereceram as principais fontes de imagens das decorações de interiores para a boa sociedade oitocentista do Rio de Janeiro. Visto que os manuais de decoração procediam de diversos países, os olhares locais foram sendo modelados por uma síntese visual transcultural. (MALTA, 2011, p.226).

Ao passo que os ambientes residenciais ganhavam visibilidade, o mesmo ocorria com os ambientes comerciais. Vale aqui destacar os espaços luxuosos criados pelo mestre-artesão

Antonio Borsoi, por seu estilo requintado, que acompanhou movimentos como Art Nouveau, a exemplo da Confeitaria Colombo (Figura 11), localizada no centro histórico do Rio de Janeiro, com claros elementos inspirados na natureza, traduzidos em linhas curvas e orgânicas, percebidas nas grandes molduras dos espelhos em madeira de jacarandá.

Figura 11 – Confeitaria Colombo após reforma entre 1912-1918 por Borsoi



Fonte: Disponível em: < <http://diariodorio.com/histria-da-confeitaria-colombo/>>.

O movimento Art Nouveau pode ser reconhecido por diversos nomes: Modern Style (Inglaterra), *Sezessionsstil* (Austria), Modernismo (Espanha), Jugendstil (Alemanha), Arte Nova (Portugal), entre outros. Surge no começo do século XIX, aproximadamente em 1890, e termina com o início da Primeira Guerra Mundial na década de 20. O movimento advinha do Arts & Crafts, que se colocava em defesa das peças artesanais, feitas para uma elite que rejeitava as serializações produzidas pela indústria. Em suas materializações, orientadas pelos modelos da natureza, traziam o ornamento como um detalhe que deveria surgir sinergicamente com a construção da peça e não como um aplique visto no historicismo.

Nesse período “[...] o espaço era visto como obra de arte integral, e dentro dele deveria ocorrer um concerto de todas as artes e uma interpenetração entre artes e artesanato” (SCHNEIDER, 2010, p. 32). Pela sua força e aceitação internacional, o Art Nouveau apontava características em diversos campos: nas artes, na arquitetura e no design dos móveis.

Figura 12 – Cartaz para Champagne: Alphonse Mucha (1898)



Fonte: Disponível em: < <https://thaa2.wordpress.com/2009/07/25/o-estilo-do-art-nouveau-parte-v/>>.

As mesmas linhas orgânicas e formas utilizadas ao fundo do cartaz produzido por Alphonse Mucha (Figura 12), podem ser notadas nos vitrais da fachada da casa de estúdio do vitralista Sternerem (Figura 13), bem como na estrutura da cadeira de Grimard (Figura 14), confirmando a manifestação do movimento em diversos profissionais de áreas diferentes.

Figura 13 – Casa estúdio do vitralista Sternerem, Bruxelas (1904)



Fonte: Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/XI_Delune_1904.JPG> .

Figura 14 – Cadeira de Hector Guimard: *Fauteuil*, 1903



Fonte: Disponível em: < <http://theredlist.com/wiki-2-18-392-1335-1338-1339-view-french-art-nouveau-1-profile-guimard-hector-2.html> > .

No Brasil, o Art Nouveau ganha maior propulsão a partir de marcenarias como a Laubisch Hirth aberta em 1914, localizada no Rio de Janeiro. No quarteirão ocupado pela empresa, funcionava um prédio de seis andares que empregava cerca de 300 funcionários. Gerida pelos alemães Carlos Laubisch e Georg Hirth, reivindicava o conceito de luxo e sofisticação europeia, e as próprias peças de mobiliário vinham marcadas com um selo metálico que atestava a originalidade e nobreza da peça (Figuras 15 e 16). Atualmente, as mobílias se encontram nos melhores antiquários e possuem valor de leilão partindo da casa dos milhares.

Figura 15 – Cômoda em Jacarandá produzida pela Laubisch-Hirth



Fonte: Disponível em: <<http://www.anticstore.com/commode-art-deco-42948P>>.

Figura 16 – Selo da cômoda em Jacarandá produzida pela Laubisch-Hirth



Fonte: Disponível em: <<http://www.anticstore.com/commode-art-deco-42948P>>.

A linha curva e os acabamentos finos trabalham em sinergia para produzir peças quase impossíveis de serem fabricadas pela tecnologia industrial da época. A empresa também vendia objetos de decoração que poderiam compor uma residência sem deixar nada a desejar, porém, apesar da oferta, na maioria, as casas eram ainda decoradas com peças provenientes da Europa.

A importação não era apenas de objetos, o Brasil consumia referências que vinham através das revistas europeias e de pessoas com maior poder aquisitivo, que podiam viajar e conhecer outros continentes, pois os novos transatlânticos já forneciam, nessa época, conforto suficiente para uma viagem segura e agradável.

A bordo de um desses transatlânticos, retorna em 1906, ao Brasil, o artista plástico Eliseu Visconti com a incumbência de ser responsável pelas artes decorativas do grande Teatro Municipal do Rio de Janeiro, a pedido do engenheiro Pereira Passos em 1905. Visconti inicia seu projeto em 1906, sendo novamente contratado para realizar não apenas o pano de boca (Figura 17). mas também o *foyer* do teatro (Figura 18), concluindo-o em 1916 e dando, assim, um grande passo no campo das artes decorativas do período. Nesse projeto, observa-se a predominância de elementos do:

Art Nouveau – estilo absorvido na École Guérin, em Paris, onde Visconti também desenvolveria todo o aspecto da arte decorativa –, cuja essência formal é a espiral mesma em movimento, pode ser percebido quando o pintor emprega em seu painel uma intensa sinuosidade na composição, o que produz ritmo na repetição do movimento visual das curvas, das nuvens e dos corpos femininos. (OLIVEIRA, 2005, p.179).

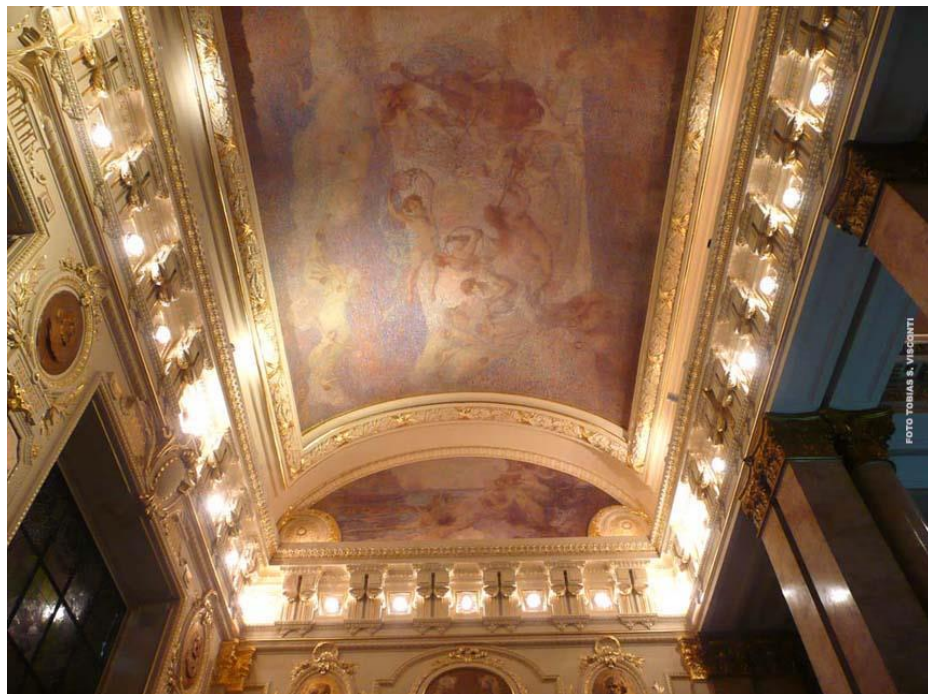
Eliseu, aos sete anos, teria deixado a Itália junto com a família em 1873, estudando anos mais tarde no Brasil na Academia de Belas Artes – AIBA no Rio de Janeiro, e consegue nesse período uma bolsa para a École de Beaux-Arts na França. Enquanto realizava o curso, Eliseu se lançou em outras formações como o curso de desenho e artes decorativas gerido por Eugene Grasset, um dos introdutores do movimento Art Nouveau na França. Toda essa bagagem serviu para que, anos mais tarde, o artista colaborasse no Brasil com a implantação do curso de artes decorativas que funcionaria na Escola Politécnica do Rio de Janeiro.

Figura 17 – Vista do interior do Theatro Municipal: pano de boca e friso sobre o proscênio, por Eliseu Visconti (1909)



Fonte: Disponível em: <<http://www.eliseuvisconti.com.br/Site/Obra/PrimeiroAto.aspx>>.

Figura 18 – Vista do interior do Theatro Municipal: *Foyer* por Eliseu Visconti (1916)



Fonte: Disponível em: <<http://www.eliseuvisconti.com.br/Site/Obra/PrimeiroAto.aspx>>.

Além das peças de arte, Eliseu “[...] deixa projetos para luminárias, castiçais, biombos, papeis de parede, tecidos e conjuntos de xícara de chá. Mas foi na cerâmica que imprimiu, de maneira mais extensa e efetiva, sua arte” (DANTAS, 2015, p.21), demonstrando a interdisciplinaridade do seu ofício e da sua formação enquanto artista e designer.

No período da Primeira República (1889-1930), as artes, a arquitetura e a engenharia, no Brasil, estavam compartilhando atribuições e dividindo tarefas que envolviam os projetos dos interiores. Existiam os “arquitetos engenheiros”¹¹, formados em engenharia civil ou engenharia de arquitetura, que atuavam nas áreas estruturais e de projetos; os “arquitetos”, que dedicavam sua atuação na elaboração projetual apenas; os “construtores”, que cuidavam do desenvolvimento das obras, sendo em sua maioria não diplomados; e os artistas plásticos especializados em artes decorativas¹², como foi Eliseu, que poderiam cuidar dos elementos decorativos internos e trabalhassem em conjunto com o corpo construtivo, como murais, detalhes no forro em gesso, pinturas decorativas, entre outros.

Tanto Eliseu quanto Borsoi trabalharam na mesma cidade e no mesmo período, mas não se sabe se eles tiveram algum contato durante a realização de suas obras, mas é inconfundível a contribuição que ambos deram para o cenário de criação do que posteriormente seria conhecido como o design de interiores no Brasil. Os estilos seguidos eram europeus, particularmente inglês e francês, que são os precursores na adoção da prática de design de interiores.

Nas décadas seguintes, o design iria ganhar maior visibilidade, principalmente através dos grandes transatlânticos, que não deixavam nada a desejar aos grandes *Halls* dos mais luxuosos hotéis. Os navios carregavam em seus projetos uma ambientação de qualidade que servia de cenário para a troca de informações entre os passageiros e de referência para a formação de gosto de seus visitantes.

Aos que não podiam pagar pelas viagens, como meio de conhecer os luxuosos transatlânticos, recorriam a estabelecimentos que vendiam *ticket* de acesso à visitação desses navios. Dantas (2015, p.15) afirma que “[...] o programa era concorridíssimo nos anos 30, com navios ricamente detalhados pelos melhores designers da época”. Poderiam ser

¹¹ Essas classificações têm como fonte a *Revista Arquitetura do Brasil*, ano 3, v.5, edição 25, nov.1925. p.2. Disponível em: < <http://memoria.bn.br/DOCREADER/DocReader.aspx?bib=308250&PagFis=148&Pesq=> >. Acesso em: 22 maio 2016.

¹² O objetivo da dissertação não é discutir sobre a estética da pintura decorativa e, sim, compreender quais profissionais estavam envolvidos no campo dos interiores, porém esses dados podem ser encontrados no artigo “Pintura decorativa na 1ª republica: forma e função” (VALLE, Arthur, 2007. Disponível em: < http://www.dezenovevinte.net/arte%20decorativa/ad_pint_dec.htm >. Acesso em: 22 maio 2016).

comparados às visitas a mostras de decoração que são realizadas até hoje, e servem de ponte para a difusão das tendências de mercado, como é o caso da Casa Cor.

Esses navios de luxo eram conhecidos como *paquebots*, e um dos seus mais famosos, o L'Atlantic, contava com espaços variados de convívio como amplos salões de estar, biblioteca, bares, espaços infantis, diversas lojas, entre outros. O navio teve sua decoração artística feita por um dos nomes mais renomados da arte francesa da época, Jean Dunand, que confeccionou vários painéis de laca que revestiam as paredes da ampla sala de jantar, influenciada principalmente pelo movimento Art Déco¹³.

O movimento ganha maior força nas décadas de 20 e 30 do século passado e:

[...] dirigia-se, sobretudo, a todas as áreas da decoração de interiores, mas também à produção de cartazes e livros, assim como à pintura e à escultura (sobretudo pequenas esculturas). Todos esses objetos têm em comum uma estrutura geométrica misturada com elementos de outras espécies, por exemplo, florais. (SCHNEIDER, 2010, p.70).

As influências dos temas florais advindas do Art Nouveau não eram as únicas fontes de inspiração para as decorações desse movimento, que também imitava formas do cubismo, futurismo, *De Stijl* e culturas como a egípcia, a chinesa e a africana. A Figura 19 demonstra o geometrismo na divisão do forro e na tapeçaria do salão principal do transatlântico L'Atlantic, que também abarcava em sua decoração vasos de Jean Dunand, ilustrados na Figura 20, com fortes influências internacionais presentes no movimento Art Déco.

¹³ O nome provém da Exposição Internacional de Artes Decorativas e Industriais Modernas, organizada em Paris em 1925.

Figura 19 – Le Grand Salon – *L'Atlantic*

Fonte: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/48385553691478875/>> .

Figura 20 – Jean Dunand – Vaso – 1925



Fonte: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/150307706290787968/>>.

Dunand realizou diversos painéis de laca que, junto com lambris de madeira, tapetes vermelhos e outros materiais nobres, compunham o ar luxuoso dos espaços internos desse transatlântico, que deveria receber 1.208 passageiros, com a finalidade de realizar a rota sul-

americana. Após o hiato da Segunda Guerra, Jean Dunand realizou grande parte da decoração artística do famoso transatlântico *Normandie*.

O navio¹⁴ reunia o que existia de melhor no design francês da década de 30, que ia de painéis feitos por ele (Figura 21) a cristais de Rene Lalique (Figura 22), representados nas imagens abaixo. Com uma capacidade superior ao *L'Atlantic*, esse transatlântico conseguia abarcar cerca de 3.329 passageiros e continha cabines de luxo que, a preços atuais, custariam cerca de 130 mil dólares (ROITER, 2011, apud DANTAS, 2015).

Figura 21 – Fotografia da sala de jantar na primeira classe do *Normandie*, 1935



Fonte: Disponível em: < <http://www.ahlstromappraisals.com/blog//la-normandie-art-deco-afloat>>.

¹⁴ O declínio desses navios ocorre quando estes sofrem modificações para servirem na guerra, como foi o caso do *Normandie*, que é desativado após um incêndio em 1939, na tentativa de adaptação de sua estrutura para um porta-aviões a ser usado na Segunda Guerra Mundial.

Figura 22 – Pendente de Rene Lalique, 1935



Fonte: Disponível em: <<http://www.christies.com/lotfinderimages/D57399/d5739929a.jpg>>.

Em paralelo ao suntuoso design dos transatlânticos, profissionais de todo o mundo, principalmente da Europa, chegavam aos nossos portos trazendo técnicas e tendências que se iam incorporando as construções de arquitetura e interiores no Brasil. Um desses, John Graz, “Arquiteto de Interiores” (DOS SANTOS, 2008, p.1) que possuía formação pela Academia de Belas Artes de Genebra em Arquitetura, Decoração e Desenho, desembarca no Brasil em 1920.

Graz se envolveu no movimento modernista, participando inclusive da Semana de Arte Moderna de 1922, teve até mesmo uma de suas telas arrematada por Oswald de Andrade, que o apelidou de “Graz, o futurista” segundo Dos Santos (2008). Apesar de sua inclinação como artista plástico, viver de arte não estava em seus planos, Graz migrava, então, suas obras para as paredes como forma de se manter ativo na pintura, ao passo que atuava na esfera dos interiores, muitas vezes em parceria com sua esposa, Regina Gomide Graz. Um dos espaços produzidos pela dupla pode ser visto na Figura 23, repleto de formas geométricas, já demonstrando algumas inclinações estéticas do modernismo.

Figura 23 – Residência Sr. Mario Cunha Bueno", Rua Guadalupe, de John Graz; sala de estar; tapete e almofadas de Regina Gomide Graz (acervo: Instituto John Graz)



Fonte: Disponível em: <<http://www.sp-arte.com/noticias/as-raizes-do-design-brasileiro-por-renato-anelli/>>.

O movimento modernista tem, em suas raízes, uma linguagem que advém dos acontecimentos sociais e econômicos do período, principalmente da Primeira Guerra Mundial. As expressões nos campos das artes buscavam trazer novos conceitos que romperiam com o tradicionalismo, assim, “[...] abriram mão de qualquer reprodução da natureza e da produção de uma realidade ilusória – palavra com a qual queria se dizer uma realidade enganosa. A arte queria se tornar ‘feia’, renunciando à eufonia e à beleza cromática do impressionismo” (SCHNEIDER, 2010, p.56), visão que se reflete dentro da Werkbund e da Bauhaus.

2.2 BAUHAUS

A Bauhaus, que Gropius criou em 1919 e dirigiu até 1928, foi desenvolvida “[...] no sentido de restabelecer o contato entre o mundo da arte e o mundo da produção, de formar uma classe de artífices idealizadores de formas, de basear o trabalho artístico no princípio da cooperação” (ARGAN, 2005, p.29). O movimento acompanha a antítese que os campos de criação vinham enfrentando e que, até então, não havia sido discutida: o contraste entre o artesanato e a produção industrial.

O ponto nodal sugerido pela escola para essa comunicação seria a arte, uma vez que esta “[...] poderá concorrer para eliminar essas contradições se souber apropriar-se dos meios da indústria e passar, também ela, da fase histórica do artesanato para a fase industrial” (ARGAN, 2005, p.34). Nesse período, o artesanato começava a perder seu prestígio econômico, sendo substituído pelas formas industriais de concorrência devastadora.

A Bauhaus busca justamente elevar a importância desse ofício, afirmando que o artesanato deve se desenvolver na indústria, sendo este seu campo experimental, segundo Argan (2005). A síntese desse pensamento é que a única diferença entre a produção artesanal e a industrial se daria em escala e em quantidade, portanto esses artífices deveriam ter uma formação que passasse do domínio da ferramenta ao domínio da máquina, e isso se daria através da formação artística proposta pela escola.

O ensino defendia, ainda, uma metodologia de projeto mais orgânica e que se adaptasse à individualidade de cada problemática enfrentada pelo profissional:

Não é meu propósito introduzir aqui, vindo da Europa, um “estilo moderno”, por assim dizer inteiramente pronto e acabado, mas, sim, um método de abordagem que nos permita tratar um problema de acordo com suas condições peculiares. Quero que o jovem arquiteto seja capaz de encontrar seu próprio caminho, quaisquer que sejam as circunstâncias, que ele crie independentemente formas autênticas, a partir de condições técnicas, econômicas e sociais a ele dadas, em vez de impor uma fórmula aprendida a um ambiente que talvez exija uma solução completamente diversa. (GROPIUS, 1972, p.25).

A Bauhaus não se tratava, segundo relato de seus diretores, de uma escola que adotasse um estilo, já que este poderia gerar, no estudante, bloqueios criativos, devendo, portanto, o corpo docente ficar atento às cópias historicistas, tentando permanecer o mais neutro possível. Para que o estudante possuísse base teórica suficiente na concepção de suas próprias criações, sua formação inicial deveria ser assim estruturada:

A base dessa formação era o curso preparatório no qual o aluno entrava em contato com experimentos sobre proporção e escala, ritmo, luz, sombra e cor. O curso preparatório permitia-lhe ao mesmo tempo passar por toda fase da experiência primitiva com materiais e instrumentos de toda a espécie e assim encontrar no quadro de seus dotes naturais o lugar em que pudesse movimentar com segurança. (GROPIUS, 1972, p.38)

Argan corrobora com essa visão, classificando o método do ensino formal em três categorias:

O ensino formal se articulava com base naqueles que eram considerados os estágios genéticos da forma: a observação (estudo particularizado da realidade, teoria dos materiais); a representação (teoria das projeções, técnica das construções, desenhos e modelos para todo tipo de construção); a composição (teoria do espaço, teoria da cor, teoria da composição). (ARGAN, 2005, p.48)

Segundo Gropius (1972), a formação inicial deveria ser a mais ampla possível, em que existisse uma estrutura centrada nos componentes essenciais do projeto e da técnica, para que o aluno pudesse ter uma visão geral e imediata de sua atuação e, portanto, opinar sobre qual caminho desejasse seguir. Foi, portanto, muito criticada na época de acordo com seu relato:

A censura de que uma formação tão geral, em nosso mundo de economia industrial, constitui um extravagante desperdício de tempo, não é, na minha opinião e experiência, sustentável. Ao contrário, ficou provado que ela, não apenas proporciona maior confiança no aluno, mas também aumenta consideravelmente a produtividade e a rapidez de seu ulterior treinamento especializado. (GROPIUS, 1972, p.38).

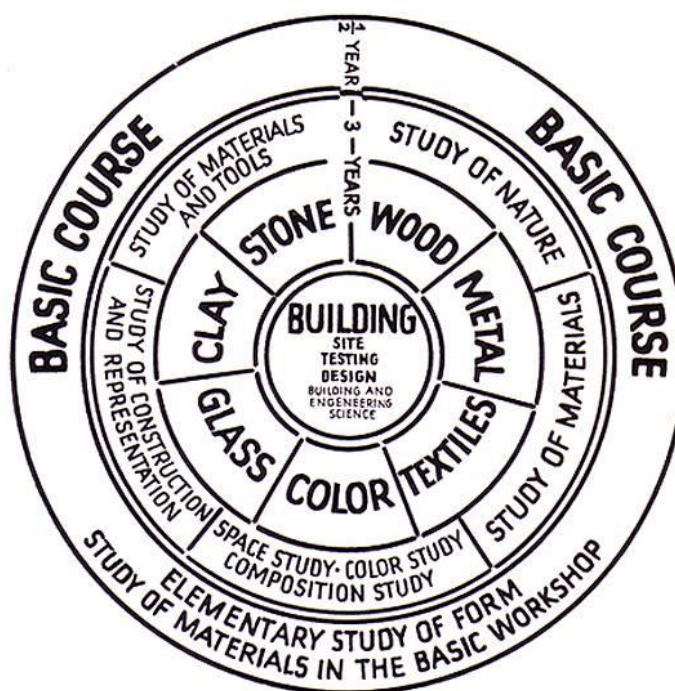
Após o ensino teórico formal dos seis meses iniciais, o estudante poderia escolher uma oficina de produção, ilustrada pelo primeiro anel da Figura 24. As oficinas eram tutoradas por dois professores: um artista, que estimularia a fantasia criativa de cada aluno; e um artesão, que daria conhecimentos técnicos suficientes para a resolução das problemáticas construtivas. Após alguns anos, os ex-alunos da Bauhaus assumiram o ensino das turmas, por já terem em sua formação as duas especializações:

A meta principal era o projeto de artigos standard para o uso diário. As oficinas eram sobretudo laboratórios, onde modelos para tais produções eram cuidadosamente desenvolvidos e constantemente melhorados. Embora esses modelos fossem feitos a mão, os projetistas tinham de fiar-se nos métodos de produção em escala industrial, e por isso, a Bauhaus enviou seus melhores alunos, durante a formação, para um certo período de trabalho práticos nas fábricas. Inversamente, das fábricas vinham oficinas da Bauhaus trabalhadores experientes a fim de discutir com professores e estudantes as necessidades da indústria. Desse modo surgiu uma influência recíproca, que encontrou expressão em produções valiosas, cuja qualidade técnica e artística foi reconhecida igualmente pelo produtor e consumidor. (GROPIUS, 1972, p.40-41)

Após três anos de ensino formal e da experimentação nas oficinas, os alunos prestavam um exame diante dos mestres da câmara artesanal, que lhes concedia uma carta de oficial da Bauhaus. Aos que desejassem prosseguir com os estudos, já entrando no campo da construção, eram destinados a outras experiências práticas como estágios em canteiros de

obra, em paralelo aos estudos do desenho técnico e de engenharia, que resultariam, ao final dos estudos, no título de Mestre da Bauhaus, podendo estes atuarem como arquitetos, desenhistas, projetistas, industriais, professores, a depender de seus desejos e aptidões pessoais, como notamos no centro da Figura 24.

Figura 24 – Diagrama da estrutura curricular da Bauhaus feito por Gropius



Fonte: Disponível em: < <http://maniacolorida.blogspot.com.br/2013/03/bauhaus-um-conceito-que-transpos-epocas.html> >.

É interessante ressaltar a aproximação, nesse período, das belas-artes e das artes aplicadas com a Escola da Bauhaus, que propõe esta união entre artes e ofícios. Essa aproximação foi:

[...] entendida a partir desses dois fundamentos: o conceito de cultura de massa e a avaliação positiva da tecnologia por parte dos movimentos artísticos. Esses fundamentos favoreceram o estabelecimento de um relacionamento sóbrio entre a arte e a criação de objetos de uso cotidiano. (SCHNEIDER, 2010, p.57).

A fusão pode ser observada nos diagramas propostos por Dondis (2007), comparando o período pré-renascentista da Figura 25 com a Escola da Bauhaus da Figura 26. Nota-se a

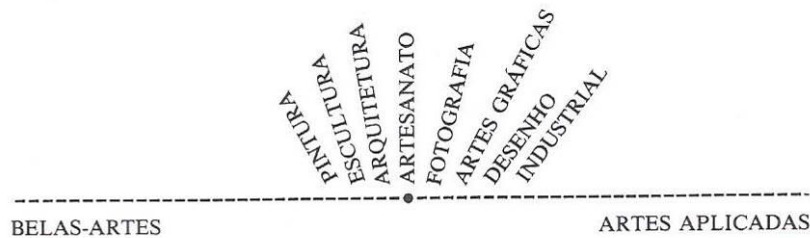
intensão de incluir, em uma mesma formação, as diversas técnicas e os conceitos de campos utilitários e estéticos, em um ponto central.

Figura 25 – Diagrama do período renascentista



Fonte: Dondis (2007, p.9).

Figura 26 – Diagrama do ponto de vista da Bauhaus



Fonte: Dondis (2007, p.9).

Segundo Whitford (1994), a metodologia e a pedagogia da Bauhaus diferenciavam-se das outras escolas de Design, pois a ênfase era no aluno, em suas emoções, intelecto e individualidade. Isso se dava graças a uma abordagem inicial diferente, pois, ao invés do contato com a história da arte, arquitetura e métodos preestabelecidos, o estudante era inicialmente direcionado ao abstracionismo total, sendo apresentado, através das oficinas, aos materiais, suas propriedades, texturas e cores, para que, diante desse conhecimento, pudesse desenvolver sua própria linguagem.

Porém, a Bauhaus tem diversas fases e diretores que acabam por modificar alguns princípios da formação. Quando, por exemplo, a escola se desloca para Dessau e Laszlo Maholy-Nagy assume a direção do vestibular, a Bauhaus, segundo Schneider (2010), passa a se referenciar nas bases do funcionalismo, através das formas reduzidas a elementos geométricos que poderiam ser facilmente reproduzidas industrialmente.

Essa formação funcionalista ganha ainda mais força a partir da demissão de Gropius, em 1928, e da admissão do suíço Hannes Meyer, que preconizava o “funcionalismo social”, afastando decisivamente a formação das orientações artísticas em função de uma padronização que buscava atender às necessidades básicas sociais através da produção industrial. Anos mais tarde, a diretoria passa a ser exercida por Mies van der Rohe que, segundo Schneider (2010), coordena a escola sob uma visão “despolitizada”, afastando-se das questões funcionais estimuladas pelos princípios sociopolíticos e socioculturais, período este que não dura muito tempo com a sua dissolução pelos nazistas em 1933.

Os conceitos funcionalistas e as influências industriais que regiam as escolas da época, transbordavam os meios de ensino e se firmavam como um estilo que ia além da academia, demonstrado, por exemplo, em uma das casas erguidas a partir de projeto de Warchavchik: a Casa Nordschild, construída em 1931 no Rio de Janeiro, pensada como um todo e minimamente detalhada. A precisão e o domínio das técnicas assim como a inclinação pela produção em série são evidenciados no relato de Lira (2011, apud DANTAS, 2015, p.47):

Warchavchik fora responsável pela especificação de todos os elementos e cores, desenhara esquadrias metálicas moduladas, maçanetas, toldos, e corrimões cilíndricos em aço inoxidável, patenteando seus projetos tendo em vista a produção em série, projetando peças do mobiliário para serem executadas por firma especializada, dispondo a parafernália mecânica e eletrodoméstica de uso dos proprietários, frigoríficos, holofotes, antenas de rádio, em toda parte revelando forte controle técnico, utilitário e formal.

A indústria acabava por vender e influenciar não apenas os projetos de design e arquitetura, notando-se, nesse período, que a contaminação se estende ao comportamento e à rotina humana. O filme *Mon Oncle* de 1958, do francês Jacques Tati, retrata em cenas de comédia a rotina das famílias modernistas em suas “casas máquinas”, e como esta ideia forçada causava certo desconforto aos moradores que tentavam se adaptar aos novos costumes. Wolf corrobora essa visão crítica quando diz: “E daí se a pessoa vivia num edifício que parecia uma fábrica e tinha o aconchego de uma fábrica, e pagava uma nota preta por ele? Todo edifício moderno de qualidade parecia uma fábrica. Essa era a moda atual” (WOLF, 1981, apud DANTAS, 2015, p.48).

O conceito funcionalista foi ainda mais reforçado após a Segunda Guerra, pela criação da Escola Superior de Design de Ulm. A escola contava com egressos da Bauhaus que tinham se afastado no período nazista e imigrado para os Estados Unidos. Segundo Schneider (2010, p.113), o neofuncionalismo ou “Boa Forma” era conhecido pelo “[...] design simples, sem ornamentação supérflua, funcional e socialmente útil”. Princípios estes defendidos pelo suíço

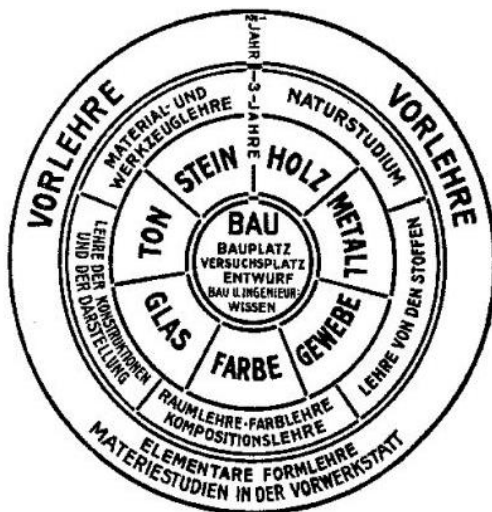
Max Bill, ex-integrante da Bauhaus, que em 1949 funda e assume a diretoria da escola de Ulm.

2.3 BLACK MOUNTAIN COLLEGE – BMC

A abertura do colégio em 1933 coincide com o fechamento da Bauhaus pelos nazistas e com a perseguição dos artistas e intelectuais europeus do período. Com parte de seu corpo docente também proveniente da Bauhaus como Josef Albers e Anni Albers, a escola é fundada na Carolina do Norte, nos Estados Unidos, por John Andrew Rice, Theodore Dreier e outros professores.

Holmes (2015) salienta que a influência da Bauhaus no ensino da BMC é notória e pode ser percebida inclusive na marca, pois seu formato se assemelha ao esquema estruturado por Gropius para ilustrar a estrutura curricular de ensino, como pode ser observado na Figura 27.

Figura 27 – Esquerda: Walter Gropius (Diagrama para a estrutura do ensino da Bauhaus, 1922); Direita: Josef Albers, Black Mountain College (Logo, 1935)



Fonte: Disponível em: <<http://uncscosaa.blogspot.com.br/2015/10/reviewing-reviewing-look-at-asheville.html>>.

Assim como a Bauhaus no período dos diretores Walter Gropius e Hannes Meyer, o BMC tinha uma visão sociopolítica concatenada ao ensino. A escola:

Foi um radical colégio experimental onde codependência e espírito democrático governavam todos os aspectos da vida. O colégio oferecia um ambiente coeducacional que facilitava – e esperava – experimentação,

autodireção e participação dos estudantes bem como dos professores. As distinções curriculares e extracurriculares eram dissolvidas, e membros de uma comunidade contribuía para os trabalhos do colégio e a sua manutenção. (SPARKMAN III, 2009, p.1).¹⁵

O programa curricular era focado no ensino da arte, porém possuía disciplina de diversas outras áreas como arquitetura, design gráfico, fotografia, entre outras, como podemos observar em um dos calendários da escola na Figura 28 e no programa de horários da Figura 29, demonstrando a interdisciplinaridade curricular do programa. Além de a estrutura curricular ser totalmente livre, segundo o *site* institucional¹⁶, a escola aboliu o sistema de pontuação de notas, sendo este aplicado somente para fins de transferência. A graduação era baseada no trabalho de especialidade de cada estudante, sendo avaliado pelos professores da instituição e convidados.

Figura 28 – Calendário do Black Mountain de 1945 para o Programa de Verão

TIMETABLE																					
	JULY				AUGUST				SEPTEMBER												
	2	9	14	16	21	23	28	30	4	6	11	13	18	20	25	27	1	3	8		
ALBERS, A.																				TEXTILE DESIGN	
ALBERS, J.																					BASIC DESIGN
ALBERS, J.																					COLOR
BEIDLER																					ARCHITECTURE
GREGORY																					WOODWORKING
HILLSMITH																					PAINTING
ZADKINE																					SCULPTURE
RUDOFISKY																					LEATHER WORK
DORNER																					ART HISTORY
FEININGER																					PAINTING
WITH																					ART HISTORY
LUSTIG																					GRAPHIC DESIGN
GROPIUS																					ARCHITECTURE
CALLERY																					SCULPTURE
MOTHERWELL																					PAINTING
GORO																					PHOTOGRAPHY
RAND																					ADVERTISING - ART

Fonte: Disponível em: < http://toto.lib.unca.edu/findingaids/mss/BMCMAC/01_bmcmac_publications/bmcmac_pub_15_1948-49/default_bmcmac_pub_ai1945.htm >.

¹⁵ “Black Mountain College was a radical, experimental college where co-dependence and a democratic spirit governed all aspects of life. The College offered a coeducational environment that facilitated – and expected – experimentation, self-direction, and participation by students as well as faculty. The distinction between curricular and extracurricular dissolved and community members contributed to the College’s work programs and its general upkeep.”(Tradução nossa para fins deste trabalho).

¹⁶ Fonte disponível em: <<http://blackmountaincollegeproject.org/History/1930s.htm>>. Acessado dia 24 de junho de 2016.

Figura 29 – Calendário da Black Mountain de 1948 para o Programa de Verão

MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
Design 9:00 - 11:00 (Josef Albers)	Color 9:00 - 11:00 (Josef Albers)	Painting 9:00 - 12:00 (Wm. de Kooning)	Design 9:00 - 11:00 (Joseph Albers)	Color 9:00 - 11:00 (Josef Albers)	Weaving 9:00 - 12:00 (A. Albers/Trude Guermonprez)
Acting 8:45 - 10:15 (Helen Livingston)	Speech 8:45 - 10:15 (Helen Livingston)	Weaving 9:00 - 12:00 (A. Albers/Trude Guermonprez)	Speech 8:45 - 10:15 (Helen Livingston)	Acting 8:45 - 10:15 (Helen Livingston)	Speech 8:45 - 10:15 (Helen Livingston)
Dancing 10:30 - 12:00 (M. Cunningham)	Dancing 10:30 - 12:00 (M. Cunningham)	Dancing 10:30 - 12:00 (M. Cunningham)	Dancing 10:30 - 12:00 (M. Cunningham)	Dancing 10:30 - 12:00 (M. Cunningham)	Dancing 10:30 - 12:00 (M. Cunningham)
LUNCH (12:45)					
Architecture (Buckminster Fuller)	Sculpture (Peter Grippe)	Architecture (Buckminster Fuller)	Painting (Wm. de Kooning)	Architecture (Buckminster Fuller)	
	Woodworking (Richard Lischer)		Woodworking (Richard Lischer)	Sculpture (Peter Grippe)	
Structure of Music (John Cage) 2:30 - 4:30	Sonatas of Beethoven (Erwin Bodky) 3:45 - 5:15	Keyboard Music (Erwin Bodky) 3:30 - 5:30	Choreography 2:30 - 4:30 (John Cage) (Class cancelled.)	Sonatas of Beethoven (Erwin Bodky) 3:45 - 5:15	
Tolstoi 4:00 - 5:30 (Isaac Rosenfeld)	Culture and Personality 4:00 - 5:30 (Donald Calhoun)		Tolstoi 4:00 - 5:30 (Isaac Rosenfeld)	Culture and Personality 4:00 - 5:30 (Donald Calhoun)	
DINNER (6:15)					
Satie Festival 7:30 - 8:00 (John Cage)		Satie Festival 7:30 - 8:00 (John Cage)		Satie Festival 7:30 - 8:00 (John Cage)	
Freudianism and the Social Sciences 8:00 - 9:30 (Donald Calhoun)	Lecture 8:00	Freudianism and the Social Sciences 8:00 - 9:30 (Donald Calhoun)	Lecture 8:00	Lecture 8:00	Concert 8:30 (Erwin Bodky)

Fonte: Disponível em: < <http://www.blackmountainstudiesjournal.org/volume-iv-9-16/4-11-david-patterson/>>.

O colégio foi forçado a ser fechado em 1956 por motivos financeiros, porém, em seu curto percurso, pôde influenciar outras escolas e formar artistas de destaque, e foi reconhecido por sua “[...] reputação internacional como um centro de vanguarda na arte, arquitetura, literatura, música e dança”¹⁷ (FISHER, 2014, s/p).

O estudo da escola foi interessante pela sua grade curricular multidisciplinar que retoma contato com a arte, favorecendo a inclusão de aspectos abduativos ao processo criativo dos estudantes, porém não foi encontrada uma metodologia de projeto determinada que indicasse como a prática projetual abarcava os processos dedutivos, indutivos e abduativos, assim como ocorre na Bauhaus. No entanto, algumas citações levam-nos a certas deduções, como, por exemplo, na grade curricular da escola (Figura 32): vemos que o professor titular da disciplina de design foi Josef Albers, estudante e professor da Bauhaus e que, em 1933, é convidado, juntamente com sua esposa Anni Albers, para constituírem parte do corpo docente do Black Mountain College.

¹⁷ “Black Mountain gained a reputation internationally as a center for avant garde art, architecture, literature, music and dance” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

No banco de dados da sua instituição¹⁸, há um texto de Albers em que este relata como se dava o processo criativo projetual dos estudantes:

Nós simplesmente começamos com um material e tentamos dar-lhe forma. Observamos sua aparência e o que podemos realizar com este. Inicialmente, não pensamos em realizar algo útil. Fazemos como os estudantes de música, que aprendem a se familiarizar com o instrumento, adquirindo meios para ter controle das mãos antes de se preocupar com a teoria e a história. Realizamos exercícios antes de fazer composições e apresentações.

A fim de abrir caminhos para a descoberta e a invenção, que são os critérios para a criatividade, eu prefiro materiais pouco conhecidos ou normalmente não usuais para a formulação visual. Nós usamos o material de uma forma inédita com os alunos. A fim de evitar mera aplicação de teoria e técnica, prefiro o **método indutivo** – que vem de conclusões após a execução de exercícios e do desenvolvimento da experiência. Escolhemos novos problemas e os atacamos com novos caminhos, não com o propósito de ser novo ou diferente, nem por uma mania por novidade, mas com o propósito da observação constante e da autocrítica. Dessa forma, podemos contratar a aplicação habitual, um dos piores inimigos da criatividade.¹⁹ (ALBERS, 1954; grifos nossos, n.p.).

Deduzimos que a aplicação metodológica de projeto que se ensinava no Black Mountain College era um método pragmático e livre, uma prática de Albers desde a Bauhaus, como pode confirmar a citação a seguir:

As aulas de desenho de Albers representam uma adaptação das aulas que ministrou na Bauhaus, originalmente para estudantes que se especializavam em design, artes, etc. Suas aulas possuíam uma composição mista, e muitos estudantes repetiam-nas mais de uma vez. Nem Rice nem Albers tinham algo de “objetivo” em seus métodos, que poderia ser descrito em “notas”, mas cada um ganhou imensa compreensão dos alunos através de suas abordagens individualizadas. O ensino de Rice encarna o conceito de ajudar os alunos a aprender a pensar por si mesmos, e o método de Albers foi o de ajudar os alunos a aprender a ver por si mesmos – para ambos, a ênfase

¹⁸ The Josef and Albers Foundation. Acessível pelo *website* : < <http://www.albersfoundation.org/> >.

¹⁹ “We simply begin with material and try to shape it. We observe how it looks and what we can do with it. We do not think of making useful things right away. We do as music students do, namely we learn to get acquainted with the instruments, that is to get means and hands under control before we care about theory and history. We do exercise before making compositions we rehearse before performing.

In order to open the way for discovery and invention, which are the criteria of creativeness, I prefer materials little known or normally not used for visual formulation. We are using material in a way students have not thought of before. In order to avoid mere application of theory and technique, I prefer the inductive method—that is coming to conclusions after having made exercises, after having gained experience. We choose new problems and attack them in a new way not for the purpose of being new or different, nor for the sake of novelty-craze, but for the purpose of constant observation, and continued self-criticism. In this way we try to counteract habitual application, the strongest enemy of creativeness”(Tradução nossa para fins deste trabalho).

subjacente foi sobre a experiência individual e a motivação dentro de uma disciplina. (SUNLEY, 2016)²⁰.

Existia, no processo metodológico do Black Mountain College, muito mais uma intensão de apresentar os conceitos formais do design e de fornecer exercícios de experimentações através das oficinas e aulas multidisciplinares, do que a aplicação propriamente dita de um método, como observaremos na Escola Superior de Ulm. A instituição prezava uma abordagem mais pragmática e livre, que pudesse fornecer ao estudante meios para reconhecer sua linguagem individual e desenvolver seu próprio processo metodológico.

2.4 ESCOLA SUPERIOR DE ULM

Os aspectos formais da Escola Superior de Ulm, fundada em 1953, iam contra os princípios incorporados no design através do *styling*²¹, defendendo produtos mais angulosos e resistentes, e vendiam a qualidade e a tecnologia alemãs. A escola, em seu currículo, formava profissionais através de alguns princípios funcionalistas da Bauhaus defendidos principalmente pela gestão de Hannes Meyer, como foi a incorporação de um curso básico que preparava os estudantes para as especializações seguintes, porém não oferecia disciplinas artísticas durante o curso de quatro anos. Sua estrutura consistia em “Um aprendizado básico; a participação dos estudantes na administração; grupos de trabalho, o *learning by doing*; a argumentação teórica e a fundamentação do fazer; e formação multidisciplinar, ao invés de especializada” (SCHNEIDER, 2010, p.117).

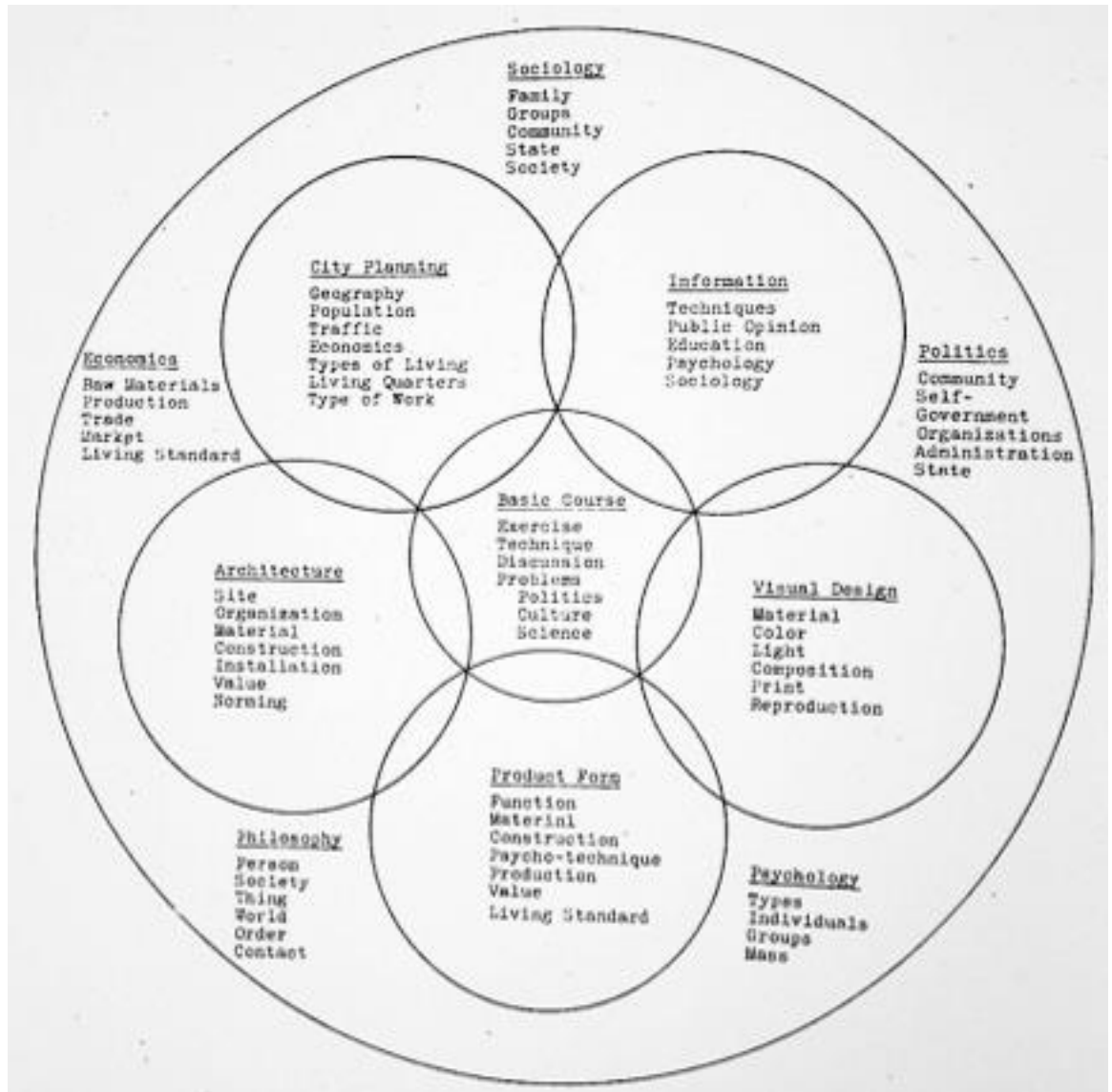
Ao contrário da estrutura da Bauhaus, a Escola de Ulm desloca do centro o ensino da arquitetura e construção, colocando-o como componente de igual valor às outras especialidades do curso, como: Urbanismo, Informação, Design Visual, Design de Produto (Figura 30). É interessante notar que as especializações têm áreas de união, sugerindo transversalidade entre as matérias, ao passo que todas estão inseridas em um grande círculo

²⁰ “Albers' Drawing and Werklehre classes represented his adaptation of courses he gave at the Bauhaus, originally for students specializing in design, the arts, etc. Again, his classes had a mixed composition, and some students repeated the classes more than once. Neither Rice nor Albers had anything "objective" in their methods which could be described as "grades," but each gained immense understanding of the students through their individualized approaches. Rice's teaching embodied the concept of helping students learn to think for themselves and Albers's method was to help students learn to see for themselves—for both, the underlying emphasis was on the individual experience and motivation within a discipline” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

²¹ Movimento proveniente dos EUA que cresce em 1920 e vai até aproximadamente 1950, em que a indústria incorporava materiais novos como plástico e compensado na produção de formas que pouco tinham a ver com a função, levando em conta a forma aerodinâmica na ornamentação e estilização das peças.

que possui não apenas os componentes das especializações ofertadas, mas também campos de ensino que fazem fronteira a estas, como sociologia, economia, política, psicologia e filosofia, indicando influência do campo das humanidades no ensino.

Figura 30 – Diagrama da estrutura curricular da Escola Superior de Ulm



Fonte: Oswald (2012, p. 69).

É interessante destacar que, além da proposta pedagógica multidisciplinar, a Escola Superior de Ulm foi uma das principais fomentadoras das discussões em torno das metodologias em design:

[...] embora a origem do ensino metodológico do Design tivesse seu princípio ainda na Bauhaus, por exemplo, na tentativa de Hannes Meyer de unificar princípios figurativos e processos de projeto em uma base científico-

teórica, foi somente na Escola Superior da Forma de Ulm que se fundou a proposta de integrar a Ciência ao Design. (SELLE, 1975, apud LACERDA, 2012, p.36).

Esse processo contempla um movimento que afasta o designer do lugar de artesão e reforça sua posição como projetista e, em alguns casos, coordenador, já que através do projeto poderia gerenciar e subdividir as etapas e processos em equipes de execução, daí se dar o maior incentivo para a exploração dos métodos de projeto, que se desenvolveria principalmente pela demanda industrial.

Como consequência desse processo, existe um descolamento do campo das artes plásticas para a prática de projeto da Escola Superior de Ulm, como é possível constatar através de Cardoso (2008, p.188) na citação a seguir:

[...] apesar da rigidez dessa visão, ou talvez por causa dela, a Escola Superior de Ulm logrou pelo menos uma importante realização em termos do ensino do design. A sua autonomia radial com relação às artes plásticas – embora não representasse nenhuma vantagem intrínseca – a obrigou a buscar outras áreas e subsídios capazes de ancorar a prática projetual. Daí resultou a notável abertura da escola para palestrantes e visitantes das mais diversas áreas de conhecimento: da cibernética à sociologia.

Essa abertura propiciou também a inserção de professores como Horst W. J. Rittel, titular da disciplina de Metodologia do Design, sendo um dos principais a fomentar discussão em torno dos métodos em Ulm. Pela sua formação como matemático, Rittel pôde ter acesso a diversas teorias que auxiliaram na sistematização da tarefa do designer, que encontrava dificuldade para controlar a complexidade dos processos industriais.

O método proposto por:

Rittel procurou uma alternativa, para passo-a-passo, no processo de design, explorar o design de modelo linear teórico. Embora existam muitas variações no modelo linear, Rittel argumentava que o processo de projecto era dividido em duas fases distintas: definição do problema e resolução de problemas. A definição do problema consistia no *solvey process*, uma sequência de análise em que o designer determinava todos os elementos do problema e especificava todos os requisitos que uma solução de design com sucesso deveria ter. A solução de problemas era uma sequência de síntese, na qual vários requisitos são combinados e equilibrados uns com os outros, dando origem a uma planta final a ser realizada para a produção. (NEVES, 2015, p.44).

Essa abordagem foi inserida num grupo de metodologias chamadas por Rittel de “Sistema de pesquisa de primeira geração”, e diversos métodos foram incorporados a esta geração, desenvolvidos pelos pesquisadores Morris Asimow, Arthur Hall, Christopher Alexander, Leonard Archer, John Jones e Geoffrey Broadbent²². Segundo Lacerda (2012), esses métodos buscavam analisar os problema de maneira racional, consistindo na “[...] sistematização de um processo de três fases – a análise, a síntese e a avaliação – e eram baseadas, principalmente, nas técnicas de Investigação Operacional” (NEVES, 2015, p.44).

Além da sua formação metodológica com origens racionalistas matemáticas, a Escola Superior de Ulm também foi uma instituição de visão política, que pretendia formar pessoas com uma visão antifascista e democrática. Os aspectos sociais logo foram incluídos no currículo através das disciplinas sociais e humanas pelo professor Tomás Maldonado, principal articulador pedagógico da escola a partir de 1968.

2.5 ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL – ESDI

Foi Maldonado também influenciador da estrutura curricular da primeira escola de design do Brasil, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), que abre em 1962 com uma visão curricular muito próxima da Escola Superior de Ulm, principalmente por possuir, em seu corpo docente, professores formados pela escola, como Alexandre Wollner e Carl Heinz Bergmiller, que auxiliam na estrutura curricular dos cursos.

A ESDI foi uma das primeiras escolas de nível superior em Design, que oferecia os cursos de Desenho Industrial e de Comunicação Visual. A estrutura do curso se dava da seguinte forma: no primeiro ano, os estudantes realizavam disciplinas comuns às duas formações, podendo, no segundo ano, escolher sua especialização que se daria até o quarto e último ano de estudo, sendo:

O curso de Desenho Industrial refere-se à criação e planejamento de objetos de uso doméstico, meios de transporte, aparelhos e máquinas operacionais. O curso de Comunicação Visual visa à criação e planejamento gráfico dos meios de comunicação visual, tais como: diagramação de livros, jornais, revistas; exposições; embalagens de produtos, sinalização urbana e

²² Nesta produção, procuramos nos debruçar de maneira mais consistente no método de projeto de *design* de interiores devida sua carência de produção científica. A escolha dos métodos de *design* abordados nesta produção permeia a própria experiência profissional e acadêmica desses autores. Eles são também contemplados no sentido de construir uma base reflexiva de desenvolvimento das metodologias de *design* até chegar ao recorte no *design* de interiores. A análise crítica dos autores citados como principais pesquisadores dos métodos e de suas gerações pode ser encontrada na dissertação de Lacerda (2012).

visualização de empresas (papéis, marcas etc.). (ESTRUTURA CURRICULAR..., 2016, n.p.).

Apesar da influência advinda da Escola Superior de Ulm, observada em algumas das mesmas disciplinas oferecidas em ambas as instituições, a ESDI já formata a apresentação curricular em tópicos, como observado nas Figuras 31 e 32, diferente da estrutura esquemática circular presente na Bauhaus e na Escola de Ulm, levando-nos a pensar que sua estrutura didática era ainda mais racionalista que as duas anteriores. Ademais, as disciplinas do campo de humanas foram reduzidas, mas ainda se encontram presentes em algumas séries, principalmente pela necessidade de se firmar condições sociais para a modernização capitalista industrial.

Figura 31– Estrutura curricular do curso de Desenho Industrial da ESDI, primeira e segunda séries

O primeiro ano, ou fundamental, constará das seguintes disciplinas, distribuídas em setores:	A especialização de Desenho Industrial terá a seguinte seriação de disciplinas:
A — Setor I: Integração Cultural	2.ª série
a) Iniciação à Cultura Contemporânea b) Psicologia (Teoria da Percepção)	A — Setor I: Integração Cultural
B — Setor II: Meios de Representação	a) Cultura Contemporânea (1) b) História da Tecnologia c) Antropologia Cultural
a) Análise dos Meios de Representação b) Fotografia c) Desenho Técnico d) Perspectiva e Geometria Descritiva e) Prática da Representação Visual	B — Setor IV: Introdução à Lógica e à Teoria da Informação
C — Setor III: Metodologia Visual	a) Investigação Operacional
a) Metodologia Visual	C — Setor VI: Desenvolvimento do Projeto
D — Setor IV: Introdução à Lógica e à Teoria da Informação	a) Desenvolvimento do projeto (1)
a) Introdução Metodológica à Tecnologia b) Comunicação Verbal	D — Setor VII: Tecnologia
E — Setor V: Oficinas	a) Teoria da fabricação (1) b) Teoria dos materiais (1) c) Mecânica (1) d) Ergologia (1)

Fonte: Disponível em: < <http://www.esdi.uerj.br/arquivos/imagens/esdi60.pdf> >.

Figura 32 – Estrutura curricular do curso de Desenho Industrial da ESDI, terceira e quarta séries

3.ª série	4.ª série
A — Setor I: Integração Cultural	A — Setor I: Integração Cultural
a) Cultura Contemporânea (2) b) Sociologia (1) c) Economia (1)	a) Cultura Contemporânea (3) b) Sociologia (2) c) Economia (2)
B — Setor IV: Introdução à Lógica e à Teoria da Informação.	B — Setor IV: Introdução à Lógica e à Teoria da Informação.
a) Teoria da Informação (1)	a) Teoria da Informação (2)
C — Setor VI: Desenvolvimento do Projeto	C — Setor VI: Desenvolvimento do Projeto
a) Desenvolvimento do projeto (2)	a) Desenvolvimento do projeto (3)
D — Setor VII: Tecnologia	D — Setor VII: Tecnologia
a) Teoria da fabricação (2) b) Teoria dos materiais (2) c) Construção Técnica (1) d) Ergologia (2) e) Introdução à Automatização (1)	a) Teoria da Fabricação (3) b) Teoria dos Materiais (3) c) Ergologia (3) d) Introdução à Automatização (2)

Fonte: Disponível em: < <http://www.esdi.uerj.br/arquivos/imagens/esdi60.pdf> >.

Muito da ânsia por se tornar um país adequado ao crescimento industrial e pelos incentivos do governo de Carlos Lacerda acaba por prejudicar a escola em alguns pontos, já que, assim como no período do liceu de artes e ofícios, que importava manuais estrangeiros, a ESDI acaba por enaltecer as soluções internacionais ao invés de procurar criar uma própria identidade nacional do design.

Corroboramos essa ideia de Niemeyer, quando cita:

[...] o Brasil passava por um período de transição no qual havia que se criar as condições sociais para que a indústria firmasse posição como um importante setor de nossa economia, permitindo a modernização capitalista do país. Com isso, havia a necessidade, já mencionada aqui, de afirmação de uma “unidade nacional” por meio da valorização de nossas fontes históricas, étnicas e culturais. Precisávamos traçar nosso perfil para que nos apresentássemos a nós mesmos. Porém, com os rumos que o país tomou, aquela necessidade de conhecimento e de consolidação nacional foi suplantada pela alienação da realidade brasileira e a adesão a valores estrangeiros. (NYEMEIER, 2007, p.105-106).

Também concordamos com Cardoso (2008, p.192):

Apesar de contar com poucos professores estrangeiros, a ESDI era amplamente percebida como uma transplantação do modelo ulmiano para o Brasil e, mesmo diferindo de Ulm em muitos sentidos, os esdianos não tinham nenhum interesse em desmentir essa associação que emprestava a realidade precária da instituição uma aura de modernidade e eficiência, sem falar da credibilidade automática que o brasileiro costuma atribuir a qualquer iniciativa de origem estrangeira.

A importação também se dava principalmente pela apropriação de metodologias estrangeiras, como a Pesquisa Operacional, já mencionada como principal fonte de ensino na Escola Superior de Ulm pelo professor Rittel. Como expressa Niemeyer (2007, p.106):

No planejamento do curso foram introduzidas as disciplinas introdução a lógica matemática, investigação operacional (ou pesquisa operacional) e teoria da informação. A investigação operacional visava sobretudo à preparação do designer para uma função gerencial na produção, enfocando as questões de operacionalização do projeto industrial, da maximização da produtividade e o emprego da automação.

É assim reforçada, a ideia de que o designer, pela sua formação multidisciplinar, possuiria todo o embasamento teórico-científico para decidir e apontar as melhores soluções nos avanços industriais, perdendo sua característica de reflexão. O curso possuía um enfoque, segundo Niemeyer (2007), nas disciplinas de desenho técnico e acabaria perdendo o potencial de discussão em torno da individualidade, da emoção e da influência sociocultural do designer.

Apesar de, no Brasil, a ESDI abrir com base no funcionalismo/racionalismo, afastando o ensino do campo de disciplinas em artes, aparentando, assim, uma tendência à abertura de escolas que a cada sucessão se tornam mais “industriais”, outras instituições ao redor do mundo buscam, após o fechamento da Bauhaus, um resgate das disciplinas em artes que foram oferecidas no período de Gropius, como é o caso do Black Mountain College.

2.6 INSTITUTO DE ARTES DECORATIVAS – IADÊ

A primeira escola criada em São Paulo com a finalidade de formar decoradores no Brasil, segundo Dantas (2015), é fundada pelo italiano Italo Bianchi em 1959, o qual, por possuir formação em outras áreas como cenografia e publicidade, traz perspectivas de outros campos para compor a grade do curso:

Italo Bianchi sentia que muita gente ainda não entendia a decoração como a organização do espaço, como arquitetura de interiores. Ele pensou em uma

escola que desse ao aluno não apenas uma formação técnica, mas também um embasamento cultural. Criou o curso nos moldes do que foi a Bauhaus e o sucesso foi imediato. (FRANCO, apud DANTAS, 2015, p.182).

O curso tenta ser reconhecido pelo MEC²³ em sua abertura, porém, segundo relato de um professor do instituto na época, Paulo Ramos Machado (2005), a tentativa não obteve sucesso:

Os três fundadores tentaram aprovar junto ao MEC, em 1960, o curso denominado Arquitetura de Interiores. O ministério não aprovou, por não ser um curso superior e também por ter o nome, de acordo com o MEC, conflitante com os cursos superiores de arquitetura.

Foram então estruturados os cursos de colégio técnico de segundo grau, chamados: Curso Técnico de Desenho de Comunicação e Curso Técnico de Administração de Empresas e também o curso livre de Decoração. (MACHADO, 2005, s/p).

Em folheto de divulgação em 1965, Itálo Bianchi deixa claro o papel do decorador, como o curso se desenvolveria e quais seriam os seus objetivos:

Curso de decoração:

Um mal-entendido se estabeleceu na interpretação do termo decoração, contrapondo duas concepções: a tradicional (fantasia - ornamento) e a contemporânea (organicidade – função). Tradicionalmente decorar era enfeitar, enriquecer. Para isto eram chamadas pessoas de bom gosto ou eruditos em estilos. Ainda se recorria a profissionais como decoradores-tapeceiros, decoradores-marceneiros. Neste esquema decorar era só luxo, soma de elementos acessórios e supérfluos em nome de uma discutível beleza. Hoje, definida uma cultura do século XX, torna-se anacrônica esta atividade de caráter superficial e muitas vezes amadorístico. Como resposta à consciência de exigências novas, a decoração atinge outra dimensão: torna-se arquitetura de interiores. Organização do espaço interno, procurando dar continuidade ao caráter da arquitetura atual. Demarcada como uma especialização técnico-estética, graças à sua independência, ganha profundidade e capacidade para resolver a parcela de necessidades humanas que lhe corresponde: integração do homem em seu ambiente. a decoração contemporânea pretende mais que harmonia formal, procura formas próprias para uma condição de vida harmônica. Base cultural, educação estética, formação técnica, cunho profissional fundamentam o programa do curso de decoração do IADÊ. (PANFLETO do curso de decoração de 1965).

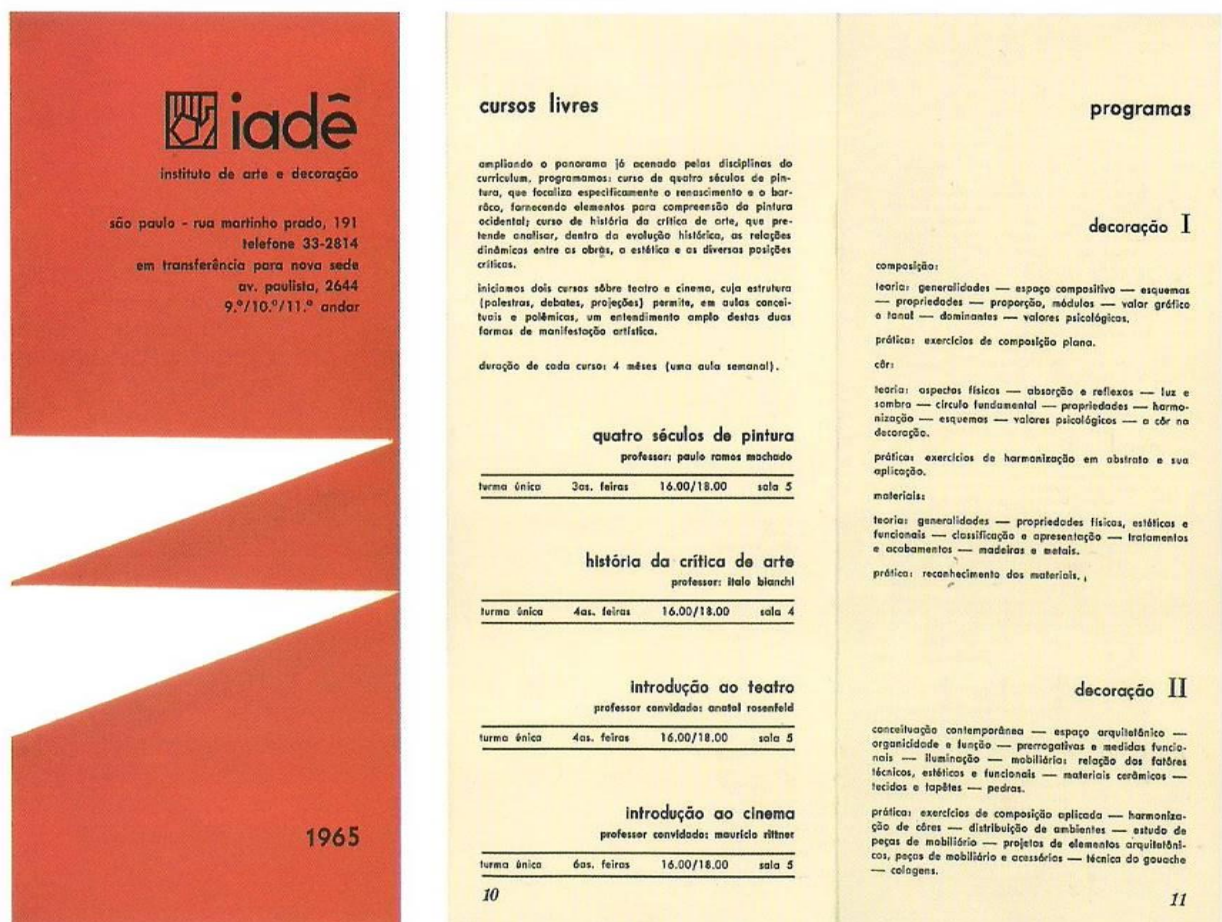
O curso discutia e reivindicava reconhecimento profissional e tinha como objetivo, além de formar, caracterizar o decorador e trazer um ensino de qualidade para o exercício profissional dos interessados. Diversos profissionais renomados, de diferentes áreas, comporiam o corpo docente, como os arquitetos Ruy e Ricardo Ohtake, Haron Cohen e Sami

²³ O Ministério da Educação e Cultura (MEC) surgiu em 1953, reunindo educação e cultura. Porém, a partir de 1995, passa a gerir apenas os sistemas educacionais.

Bussabi, a cineasta Tizuka Yamazaki e os artistas plásticos Marcelo Nietsche, Guto Lacaz e Sérgio Ferro, demonstrando a interdisciplinaridade que os outros campos exerciam sob a profissão do decorador.

A Figura 33 mostra um panfleto feito por Italo Bianchi em 1965 para divulgação dos cursos, a escola segundo Leonora Fink, responsável por todo acervo e manutenção do site da instituição, tinha como curso principal o curso de decoração e quatro cursos livres que possuíam algumas das disciplinas que eram ensinadas no curso principal, como é o caso do curso “quatro séculos de pintura” que tinha como aula as disciplinas: história da arte, introdução à arte moderna, introdução à arquitetura, provenientes do curso de decoração, ficando então livres para as pessoas que decidissem aprimorar seus conhecimentos nos campos das artes.

Figura 33 – Folheto dos programas fornecidos pelo Iadê



Fonte: Dantas (2015, p.182).

O curso principal possuía então quatro matérias estruturais de projeto que trabalhavam em conjunto com outras disciplinas, segundo o panfleto são elas:

Decoração I

Composição:

teoria: generalidades – espaço compositivo – esquemas – propriedades – proporção, módulos – valor gráfico e tonal – dominantes – valores psicológicos.

prática: exercícios de composição plana.

Cor:

teoria: aspectos físicos - absorção e reflexos – luz e sombra – círculo fundamental – propriedades – harmonização – esquemas – valores psicológicos – a cor na decoração.

prática: exercícios de harmonização em abstrato e sua aplicação.

Materiais:

teoria: generalidades – propriedades físicas, estéticas e funcionais – classificação e apresentação – tratamentos e acabamentos – madeiras, metais, cerâmicas, vidros, pedras, tecidos, couros e sintéticos.

prática: reconhecimento dos materiais.

(PANFLETO do curso de decoração de 1965).

Vemos, portanto, que o primeiro semestre possuía as disciplinas de composição, cor e materiais, assemelhando-se muito ao primeiro semestre de estudo formal da Bauhaus, que, segundo Argan (2005), tinha as disciplinas de composição (Teoria dos espaços e de composição), representação (Teoria das projeções) e observação (Teoria dos materiais). Os demais anos eram mais específicos para os estudantes de decoração:

Decoração II

princípios de decoração:

teoria: conceituação contemporânea – espaço arquitetônico – organicidade e função – prerrogativas e medidas funcionais – mobiliário – iluminação – relação dos fatores técnicos, tecnológicos, estéticos e funcionais – formação de ambientes – técnica de planejamento.

prática: exercícios de composição no espaço – projetos de elementos arquitetônicos, peças de mobiliário, acessórios, distribuição de ambientes.

Decoração III

orientação teórico-prática:

expressão gráfica – croquis – esquemas de cores – gouache e colagem – artesanato e indústria: tapetes e tapeçaria, vidros e cristais, cerâmicas e porcelanas – ligações e encaixes – ferragens – mesas – portas e gavetas – cadeiras – camas, turcas, sofás-camas – estantes – armários – estofados – copas e cozinhas – banheiros revestimentos – pisos – distribuição e circulação – móveis versáteis – móveis em série – decoração publicitária – personalidade e relações humanas – aspectos econômicos e sociais – trabalho de equipe – ética profissional.

trabalhos: exercícios de grafismo, croquis, colagem – pesquisas – projeto de peças para fabricação artesanal e em série – projetos de decoração integral – projetos em equipe.

(PANFLETO do curso de decoração de 1965).

O curso contava ainda com outras disciplinas de suporte como Desenho um e dois, responsáveis pelas técnicas de representação gráfica, Geometria Descritiva, que dava suporte de iniciação ao desenho técnico, História da Arte, Introdução à Arte Moderna e Introdução à Arquitetura. Percebemos que o curso tinha como objetivo não apenas formar técnicos projetistas, mas também criar profissionais que tivessem uma visão ampliada e crítica no campo das artes e da arquitetura.

Por possuir um corpo docente diversificado, a instituição ofertava ainda outros cursos livres em áreas como História da Crítica de Arte, Introdução ao Teatro, Introdução ao Cinema, entre outros, como vemos na Figura 33, os cursos livres tinham duração de quatro meses enquanto o curso de decoração era de três anos.

Situada no espaço de confluência das grandes lojas de decoração da época, na esquina entre a Avenida Paulista e a Rua Augusta, nº 24, os alunos tinham contato direto com a profissão, pois muitas aulas, segundo Dantas (2015), eram ministradas nas próprias lojas de decoração, como na Donatelli, Formatex, Oca, Hobjeto, Móbia Contemporânea, L'Atelier e Preto & Branco, as quais, inclusive, executavam projetos dos próprios professores.

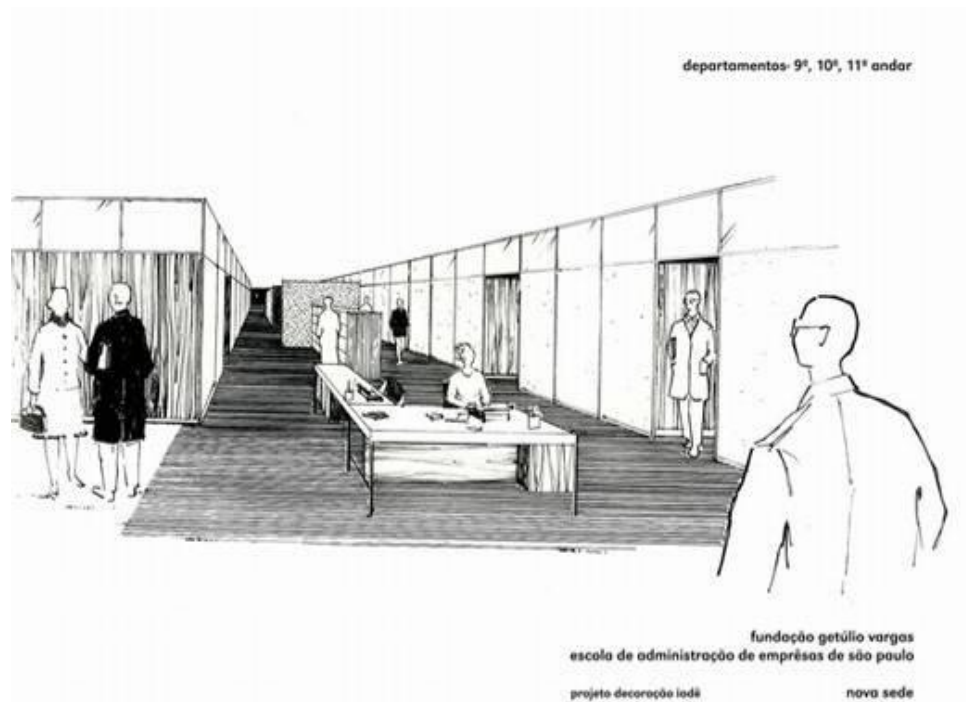
Os projetos desenvolvidos em sala de aula poderiam ser executados pela marcenaria Pentágono com a qual o Iadê possuía sociedade. Assim, os melhores projetos poderiam sair do papel e colocar o aluno em contato direto com a produção das peças autorais, modelo também similar à escola da Bauhaus.

Um dos maiores projetos feitos pelo estúdio da escola foi o da Fundação Getúlio Vargas – FGV e mobilizou a escola no ano de 1965. Uma das perspectivas pode ser vista na Figura 34, e entre as pessoas que forneceram suporte aos alunos encontravam-se:

Ítalo Bianchi, Maria Izabel Franco, Emílio Fernandez Cano e muitos outros. O novo conceito de design de interiores, instituído e posto em prática pelo Iadê, pode ser visto até hoje na sede da Getúlio Vargas. Foram desenhados todos os móveis, todo o espaço interior foi estudado e pensado com a finalidade de atender da melhor maneira possível ao que se propunha a Fundação Getúlio Vargas com relação às pessoas que utilizariam aquele novo espaço: seus alunos, professores e colaboradores. (CATÁLOGO FGV, 1959).

²⁴ A escola teve diversos endereços: 1959 a 1968 – rua Martinico Prado, Higienópolis; 1969 a 1980 – Avenida Paulista, 2644, 9º ao 12º andar; 1981 a 1985 – Avenida Rebouças; 1985 a 1987 – Rua Alves Guimarães. (ENDEREÇOS da Iadê).

Figura 34 – Perspectiva da nova sede da FGV, projeto realizado por estudantes e professores do Iadê



Fonte: Disponível em: < <http://www.iadedesign.com.br/index.asp?SID=602047146163246&pagina=iade>>.

Em entrevista, Marcio Colaferro (2005), aluno e depois professor do Iadê, relata que foi um erro estratégico da instituição ter abandonado a estrutura baseada nos princípios da Bauhaus, para abarcar um curso técnico e, em seguida, colegial, ao invés de direcionar os esforços para a transformação do ensino em curso universitário, ampliando, assim, a estrutura já sugerida pelo primeiro diretor, o italiano Bianchi:

O erro foi que, ao invés de virar um curso de design, que teria sido o primeiro de São Paulo, e buscar transformar num curso universitário, na época já tinha a ESDI, no Rio de Janeiro, que era o único no Brasil. Então seria o primeiro em São Paulo, que é o lugar para se ter um curso de design. (COLAFERRO, 2005, s/p).

Ademais, Colaferro relata ainda que essa mudança acarretou a redução do curso para um ano e se perdeu, ainda, muito da essência do design:

O erro foi reduzir o de decoração, decoração sempre foi um curso de design, entendeu. Eu sou designer porque eu fiz esse curso. A Cássia Klawa é uma designer porque fez esse curso, a Adriana Adam é uma designer porque fez este curso. Todos nós fizemos este curso, que foi reduzido a um ano. Aí foi o erro. Eles acreditaram que estavam fazendo uma grande novidade, não é...e acho que o erro é da Izabel, do Emílio, do Michiro, que foram...e os

arquitetos...eu saí do comando, eu só me interessava pelo curso que eu fazia, entendeu...que era decoração. Colegial eu nunca me interessei muito, eu não quis saber de dar aulas, nada. Eu achava que meu lado era outro, eu era um designer e brigavam...eu lembro de discussões com o Eddy, por exemplo, como é que tinha que chamar...criou-se uma associação de desenho industrial. Eu falei: eu não acho que tenha que se chamar desenho industrial, nunca achei. Não é. Eu não faço desenho industrial, eu faço design. Pode ser desenho industrial, mas pode não ser. Pode ser até arte, se eu quiser. Então é um design artístico, sabe. Era uma coisa mais ampla o que eu imaginava e houve uma redução. O Iadê, acho que foi nisso que se perdeu muito. (COLAFERRO, 2005).

Em outra entrevista, Emílio Cano (2005), segundo diretor da escola, confirma que, a partir de 1969, o curso sofre modificações, assumindo a modalidade de Curso Colegial Técnico de Desenho de Comunicação, passando por uma ampliação e assumindo a categoria de curso colegial, perdendo a característica de curso técnico de decoração. Ficou funcionando durante muitos anos, porém, com o golpe militar de 1964, acaba fechando, por ter professores com filosofias opostas ao militarismo.

Apesar da curta duração do curso de decoração, o Iadê conseguiu formar muitos designers e dar maior visibilidade aos profissionais de interiores, sendo inclusive dentro do instituto que, em 1980, surge a Associação Brasileira de Designers de Interiores – ABD, pelas mãos de professores do instituto, como Márcio Colaferro, Maria Leolinda Gioia, Maria Luiza Brandalise, Idéo Bava, Maria Albertina Pereira, Michiro Motoda, e outros.

Não foram encontrados registros que informassem a metodologia de projeto que era abordada pelos professores de projeto do Instituto, porém se deduziu, a partir das grades curriculares e dos componentes que eram discutidos nas disciplinas de projeto, que o Iadê trabalhava com um método próximo ao que existiu na Bauhuas, essencialmente pragmático.

Essa dedução decorre principalmente de que:

[...] o pragmatismo sendo um método – *meta-odos*, através de, ou por meio de um caminho ou estrada –, necessita de um objeto de análise. O método da máxima centra-se na experiência, centra-se no fluxo cognitivo em que a experiência está envolvida. (COSTA; SILVA, 2011, p.22).

Estavam, portanto, as aulas estritamente conectadas às experiências vividas pelos estudantes em escritórios experimentais dos próprios professores do Instituto, envolvidos em iniciativas projetuais, como foi o caso do projeto da Fundação Getúlio Vargas, ou experimentados nas marcenarias vinculadas à instituição, como a Pentágono, gerando, assim, construção de conhecimento a partir de iniciativas práticas.

3 METODOLOGIAS APLICADAS NO PROCESSO DO DESIG

[folha para inserir imagem cap.3]

3.1 PROCESSOS CRIATIVOS

Após o período da Segunda Guerra Mundial, diversos profissionais uniram esforços para resolver problemas causados pela operação dos equipamentos militares, que possuíam um grau de complexidade elevado, principalmente nos aspectos que tangiam a interface homem-máquina, tornando pertinente o estudo das limitações dos homens que iriam manusear esse equipamento, segundo Lacerda (2012, p.23):

Os resultados desse esforço interdisciplinar foram tão frutíferos, que foram aproveitados pela indústria, no pós-guerra. Nomes como John Christopher Jones e Leonard Bruce Archer, que defendiam os métodos ergonômicos, assim como promoviam o Design e uma metodologia para a realização do projeto industrial, foram alguns dos laços que se formaram entre o Design e a Ergonomia.

A pesquisa dentro do campo da ergonomia ganha ainda maior propulsão através da *Ergonomics Research Society*²⁵, que, “[...] em 12 de julho de 1949, na Inglaterra, reuniu cientistas e pesquisadores interessados pela primeira vez, em discutir e formalizar a existência deste novo ramo de aplicação interdisciplinar da ciência” (PEQUINI, 2005, p.3.2).

Esse avanço foi crucial para a discussão dos métodos sistemáticos de resolução de problemas, como foi o caso da Pesquisa Operacional e da Teoria dos Sistemas (LACERDA, 2012), que buscavam identificar um processo, compreender as inter-relações dos elementos no seu funcionamento, podendo assim ser representado matematicamente.

Porém, com o passar do tempo e do desenvolvimento da ciência, começam a surgir problemas na aplicação de certos métodos dentro de uma sociedade que vivenciava um cenário diferente do pré-guerra, mais precisamente:

No início da década de 1950, a sociedade pós-industrial é produto de um conjunto de situações provocadas pelo advento da indústria, tais como o aumento da vida média da população, o desenvolvimento tecnológico, a difusão da escolarização e a difusão da mídia. Um tipo de sociedade já não baseada na produção agrícola, nem na indústria, mas na produção de informação, serviços, símbolos (semiótica) e estética. Nesse mesmo período manifestações do problema de controle apareciam, devido à crescente complexidade de equipamentos eletrônicos e computacionais. (LACERDA, 2012, p.28).

²⁵ Sociedade de Pesquisa Ergonômica.

Com isso, diversos pesquisadores começam a estudar a influência da criatividade e da individualidade de cada pessoa no processo de criação, e novos métodos como o *Brainstorm*²⁶, cunhado por Osborn em 1953, começam a tangenciar processos mais flexíveis e adaptativos aos seus usuários.

Os processos criativos e a criatividade em si, contemporaneamente, são evidenciados pelo senso comum²⁷ como habilidades restritas a um grupo de indivíduos, geralmente associados a profissões como artes, arquitetura, design, publicidade, entre outras. Ao contrário desse conceito, que se manifesta em frases como “você é muito criativo, deveria ser artista”, autores como Ostrower discordam:

Consideramos a criatividade um potencial inerente ao homem, e a realização desse potencial uma de suas necessidades. As potencialidades e os processos criativos não se restringem, porém, à arte. Em nossa época, as artes são vistas como área privilegiada do fazer humano, onde ao indivíduo parece facultada uma liberdade de ação em amplitude emocional e intelectual inexistente nos outros caminhos de atividade humana, e unicamente o trabalho artístico é qualificado de criativo. Não nos parece correta essa visão de criatividade. O criar só pode ser visto num sentido global, como um agir integrado em um viver humano. De fato, criar e viver se interligam. (OSTROWER, 2010, p.5).

Corroborando essa afirmação e desmitificando a criatividade como subproduto de uma psicose²⁸, o psicólogo Rollo May diz:

O processo criativo deve ser estudado, não como o produto de uma doença, mas como a representação do mais alto grau de saúde emocional, a expressão de pessoas normais, no ato de atingir a própria realidade. A criatividade está no trabalho do cientista, como no do artista; do pensador e do esteta; sem esquecer os capitães da tecnologia moderna, e o relacionamento normal entre mãe e filho. A criatividade, como define o *Webster*, é basicamente o processo de fazer. (MAY, 1982, p. 32).

Isso nos leva à ideia de que a criatividade e o processo criativo são parte do ser humano e inerentes a qualquer área, indo de encontro ao que o senso comum propaga e desmitificando sua existência. A criatividade também não se relaciona apenas a questões individuais

²⁶ Tempestade de ideias.

²⁷ Consideramos aqui como “Senso comum [...] o modo de pensar da maioria das pessoas, são noções comumente admitidas pelos indivíduos” (Disponível em: <<http://www.significados.com.br/senso-comum/>>. Acesso em: 5 jun. 2016).

²⁸ “Psicose é o nome usado para um problema médico que afeta o cérebro de maneira que a pessoa perde o contato com a realidade” (O QUE é psicose? Disponível em: <<http://abp.org.br/portal/clippingsis/exibClipping/?clipping=11176>>. Acesso em: 5 jun. 2016).

biológicas e psicológicas de cada pessoa, mas, conjuntamente, às condições para a construção de um ambiente facilitador²⁹ ao seu desenvolvimento:

Estimular a criatividade envolve não apenas estimular o indivíduo, mas também afetar o seu ambiente social, e as pessoas que nele vivem. Se aqueles que circundam o indivíduo não valorizam a criatividade, não oferecem o ambiente de apoio necessário, não aceitam o trabalho criativo quando este é apresentado, então é possível que os esforços criativos do indivíduo encontrem obstáculos sérios, senão intransponíveis. (STEIN, apud ALENCAR, 1989, p.13).

Acreditamos que a formação do estudante na academia pertença a esta condicionante social que estimula o desenvolvimento da criatividade e entendemos que, conectada a esta, existam ainda muitas outras variáveis que fomentam o desenvolvimento criativo, portanto, compreendendo a sua complexidade e extensão, não objetivamos nesta dissertação definir todas elas, a fim de trazer mais uma definição para criatividade ou para o seu desenvolvimento, mas tentaremos contextualizar alguns de seus fatores para que seja construído mais um ponto de partida das análises metodológicas de projeto, já que estas fornecem ao designer ferramentas para o desenvolvimento de sua ideia criativa.

Após ampliarmos o sentido de criatividade, partindo da definição de Ostrower (2010, p.9):

[...] criar é, basicamente formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo de atividade, trata-se, nesse “novo”, de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar.

Entendemos que o processo criativo, até então, foi definido como algo muito próximo à rotina e comum a todos os indivíduos, na tentativa de que este não seja superestimado, porém, as definições não buscam construir um conceito que subestime seu processo, que, por mais universal e habitual que possa parecer, não deve ser encarado como processo similar à hipótese da geração espontânea³⁰ ou de espera e passividade, como se a ideia fosse aparecer magicamente, mas como um movimento de construção:

²⁹ Este ambiente facilitador tem suporte nas heurísticas, agindo “[...] metacognitivamente sobre o processo sem defini-lo, atuando apenas como catalisador de processos novos, mais flexíveis e inventivos” (QUEIROZ, 2013, p.43), além das reflexões sob os processos indutivos e dedutivos do processo criativo.

³⁰ A Teoria defendia o ponto de vista de que “[...] os seres vivos podiam brotar a partir da matéria orgânica. Sapos poderiam brotar dos pântanos, vermes brotavam das frutas. Um médico chamado Jan Baptista van Helmont elaborou uma receita de como fabricar ratos por geração espontânea, que consistia em colocar grãos de trigo em camisas sujas e esperar alguns dias. Ele estava tão envolvido com essa ideia que não foi capaz de

Não há dúvida de que inspirações poéticas e criativas nos vem nos momentos de repouso. Entretanto, não vêm por acaso, mas apenas nas áreas às quais nos dedicamos intensamente e nas quais nos concentramos durante o estado de consciência. Pode acontecer, como já dissemos, que só possam vir à tona nesses momentos; mas isso é a definição de como vêm, e não a explicação da sua origem. (MAY, 1978, p.74).

Segundo Graham Wallas (1926), para que exista a “iluminação”, é necessária a “incubação”, ou seja, para que o encontro³¹ ocorra, é necessário um arcabouço ou uma fonte de onde as ideias originarão. Para Ostrower (2010), a manifestação desse arcabouço no ato da criatividade se dá através da junção do ser consciente, sensível e cultural.

Apesar de a sensibilidade e a consciência serem heranças genéticas inatas ao indivíduo e a cultura ser uma representação do desenvolvimento social do homem, podendo, portanto, a cultura ser um fator variável nesta equação; as duas outras são balizadas pela cultura, já que esta influência na consciência, pela maneira como o ser se percebe individual e socialmente, tal qual na sua sensibilidade, guiando-o nas escolhas necessárias para a criação de algo.

A cultura pode ser entendida como “[...] as formas materiais e espirituais com que os indivíduos de um grupo convivem, nas quais atuam e se comunicam e cuja experiência coletiva pode ser transmitida através de vias simbólicas para a geração seguinte” (OSTROWER, 2010, p.13). Importante pontuar que estamos falando de cultura em seu sentido ampliado e nos referimos ao “[...] conjunto de conhecimentos adquiridos, como experiências e instrução, que levam ao desenvolvimento intelectual e ao aprimoramento espiritual; instrução, sabedoria”³². Vale destacar que a criatividade não é e nem pode ser mensurada pela cultura de uma determinada nação, por um conhecimento considerado elevado e desenvolvido que promova um discurso fascista, pois qualquer indivíduo pode, em seu ambiente, criar condições para o seu desenvolvimento intelectual e atingir potencialidade criativa independente da sua origem.

O processo criativo e as metodologias devem, portanto, buscar vias facilitadoras que permitam a expressão cultural e estimulem o seu potencial, atuando diretamente na construção e na captação de experiências que se constituem como memória, já que é esta que nos possibilita uma conexão entre o passado e o presente gerando compreensões que nos valem

imaginar que os ratos na verdade eram atraídos pela sujeira, e não brotavam nessa ‘receita’” (Disponível em: <<http://www.infoescola.com/evolucao/abiogenese-biogenese/>>. Acesso em: 20 jul. 2016).

³¹ Rollo May, em seu livro *A coragem de criar*, define a criatividade como o encontro entre o criador e a ideia, podendo este, ser voluntário ou não, mas, para que se concretize, necessita de engajamento; do contrário, a criatividade perde seu caráter genuíno, assumindo uma postura escapista ao encontro, sendo os motivos para tal pessoais e únicos, pela psique de cada indivíduo criador.

³² Definição de cultura segundo o *Dicionário Michaelis* (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=cultura> >. Acesso em: 21 jul. 2016).

para intenções futuras. A memória, portanto, faz parte dessa rede mental, que fornece conexões complexas importantes para o criar, ordenando nossas vivências passadas, selecionando os pacotes de lembranças que serão articulados a cada experiência presente, sempre ampliando seus limites e delimitações, estando também aberta a novas associações.

Essas associações, segundo Otrower (2010), são realizadas em um território experimental que nos permite remontar ambiente, objeto, sentimento, entre tantos outros fatores que forem necessários, sem a necessidade de sua fisicalidade. É nesse ambiente que, segundo Flusser (2007), se situam as formas reais e as ideias que poderão ser concebidas na matéria aparente:

[...] a ideia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma “mesa” é eterna, pois posso imaginá-la quando e onde estiver (posso colocá-la ante minha visão teórica). Por isso a forma “mesa” é real e o conteúdo “mesa” é apenas aparente. (FLUSSER, 2007, p.26).

Portanto, “A forma determina os limites essenciais e a estrutura do ato criativo” (MAY, 1978, p.98) e, através dessas formas mentais, são feitas as associações e destas derivam as criações. Porém seria o exercício criativo focado apenas nas formas?

Não, grande parte das nossas elaborações é feita através da fala, seja ela pensada ou dita, “[...] nela submerge e com ela se funde, pois muito do que imaginamos é verbal, ou torna-se verbal, traduz-se em nosso consciente por meio de palavras. Pensamos através da fala silenciosa” (OSTROWER, 2010, p.20). E, através da fala, podemos significar os objetos, separar esses significados da matéria e do seu sensorial e, no pensamento, realizar novas codificações e significações, que poderão dar origem a novas formas.

Ao passo que estamos elaborando através da forma ou da fala, estamos trabalhando diretamente com o nosso potencial criador, sob, segundo Ostrower (2010), uma tensão psíquica. De maneira mais clara, o potencial criador é nossa habilidade de criar, de ordenar e de configurar para uma comunicação, sendo esta sempre renovada pela tensão psíquica, que proporciona acúmulo energético para uma nova criação. O importante, nesse processo, é conseguir manter a tensão psíquica e não apenas descarregá-la, procurando renová-la a cada momento da criação.

Acrescentaríamos à tríade proposta por Ostrower – sensível-consciente-cultural – como parte do potencial criador e fonte da tensão psíquica, os aspectos inconscientes da mente, que

estariam mais próximos do conceito de incubação, conforme o pensamento de Wallas (1926) e corroborado por May (1978, p.36): “[...] é sempre óbvio que a criatividade continua, com vários graus de intensidade, a níveis não controlados diretamente pela vontade”. Isso nos leva a concluir que a criatividade é regida, então, pelos aspectos conscientes e inconscientes do homem, por isso é tão difícil de ser definida e tem tantas interpretações e conceitos, ademais:

[...] nesta época de dedicação aos fatos e à objetividade obstinada, desmerecemos a imaginação: ela nos afasta da “realidade”; contamina nosso trabalho com “subjetividade”; e, pior que tudo isso, é considerada não científica. Como resultado, a arte e a imaginação são frequentemente tidas como o “enfeite” do bolo, e não como o alimento essencial à vida. Não é, pois, de admirar que se fale de “arte” no sentido do seu cognato “artificial”, ou como um luxo que nos ilude, um “artifício”. (MAY, 1978, p.104).

Dirigimo-nos, portanto, muitas vezes a uma exaltação dos aspectos formalistas, herança do período modernista, pelo simples medo de que as questões subjetivas possam trazer imprecisão e insegurança ao ofício:

[...] os teóricos modernistas ocuparam-se, na realidade, com a morfologia do produto, mas negligenciaram os aspectos essenciais do processo de projeção, que não estavam na matéria-prima do referido processo, mas na postura esteticista, que o modernismo atualizou, sem renovar. [...]. (SILVA, 1998, p.51).

Mas uma vez, não estamos aqui defendendo uma posição completamente subjetiva, já que a criatividade nasce da tensão existente entre a espontaneidade e o limite existente, sendo o limite, desse modo, variável importante para o processo criativo. Podemos comparar esse limite e seus polos relacionais aos conceitos da caixa de vidro e da caixa preta:

A caixa de vidro representa uma condição explícita do processo que nos permite conhecer o mecanismo de criação [...] a caixa preta, que pode ser a representação do modo pós-estruturalista repleto de indeterminações, heterogeneidades, heterotopias e de devires, dos processos de subjetivação criativa bem como das várias possibilidades de materializações dos processos criativos pertencentes a um plano de coerência que se explica através da multiplicidade e não pela organicidade ou pela univocidade. (QUEIROZ, 2013, p.36-37).

Não obstante, a partir do momento que nos aproximamos das possíveis estruturas dessas caixas, podemos compreender melhor seu funcionamento e adquirir dados que nos auxiliem a aprimorar nossa própria estrutura interna ou facilitar o desenvolvimento do outro. Portanto:

[...] não podemos querer a criatividade. Mas podemos usar à vontade para conseguir o encontro, intensificando a dedicação e o compromisso. A ativação dos aspectos mais profundos da percepção relaciona-se diretamente com o grau de compromisso da pessoa com o encontro. (MAY, 1978, p.37).

A ativação desses aspectos profundos pode ser estimulada por uma motivação pessoal ou até mesmo por uma indução externa. Estamos conceituando como indução externa a utilização, por exemplo, das sessões de *brainstorming*³³, técnica que pode provocar o desencadeamento criativo e ser realizada em empresas ou em sala de aula.

Esses exercícios trabalham com o consciente e o inconsciente dos indivíduos envolvidos, porém a sua aplicação não influi na maneira como os dois são manejados e ativados em associações internas, mas procuram se empenhar em facilitar o processo de articulação entre eles. É possibilitado, assim, o encontro entre dois polos, o do ‘ser’ criador, composto por suas capacidades conscientes e inconscientes, e o do mundo, sendo este:

[...] um conjunto organizado de relações significativas, no qual a pessoa existe, e cujo projeto participa. Tem realidade objetiva, mas não se limita a isso. O mundo inter-relaciona-se com a pessoa, a todo momento. Uma dialética continua processa-se entre o inundo e o indivíduo, e um não pode ser compreendido sem a presença do outro. Por isso não é possível situar a criatividade como um fenômeno subjetivo; ela não pode ser estudada simplesmente em termos que se passa no íntimo de uma pessoa. O polo correspondente ao mundo é a parte inseparável da ‘criatividade’ do indivíduo. O que ocorre é um processo específico de inter-relação da pessoa com o mundo. (MAY, 1978, p.40).

Menezes e Rossi (2010, p.482) corroboram essa articulação inter-relacional quando observam que o exercício do designer “Implica na seleção de informações coletadas tanto no mundo interior e como no exterior do indivíduo. Da articulação adequada desses dados, origina-se o novo produto”. Em suma, a metodologia se encontra no meio entre esses dois polos relacionais da comunicação interna do indivíduo com o mundo, podendo, portanto, ser objeto facilitador desse encontro.

Levando em conta o que abordamos neste capítulo, a análise das metodologias seguintes terá como memória reflexiva a tríade de Ostrower (2010) e seus aspectos indutivos, dedutivos e abduativos³⁴. Corroboramos a seguinte definição desses aspectos:

³³ *Brainstorm*, ou “tempestade de ideias”, termo cunhado por Osborn (1953), consiste em uma técnica que estimula a criatividade, através do propelir, livre e sem censura, de ideias para a resolução de uma problemática ou reflexão de um determinado tema.

³⁴ Segundo o *Dicionário Michaelis*, sob o ponto de vista filosófico, os aspectos indutivos têm como definição: “Elemento que constitui o método científico e permite a generalização dos resultados científicos”. Já os dedutivos configuram “Modo ou processo de raciocinar partindo de uma ou mais proposições consideradas

[...] **dedução**: com os princípios da lógica, parte do geral para o particular e procura a preservação da verdade; **Indução**: parte do particular, e generaliza, não trabalha com a certeza absoluta, mas busca a verdade a partir da observação dos fatos; **Abdução**: trabalha com a imprevisibilidade, também parte da observação dos fatos, entretanto não procura a verdade, mas a solução mais adequada, ou satisfatória. (ROSSI; MENEZES, 2010, p.482; grifos nossos).

Os aspectos de indução, dedução e abdução, abordados por autores como Rossi e Menezes (2010), Lacerda e Van Der Linden (2012), são parâmetros de análise para as metodologias de design, já que estes analisam a maneira como a metodologia consegue partir do particular do designer e induzi-lo à generalização ou investigação, trabalhando sempre em detrimento da abdução, ou seja, da imprevisibilidade desses fatos, buscando a proposição de alternativas através da indução para que, em seguida, seja feito o processo dedutivo, alcançando assim uma proposição projetual.

A partir dessa análise, a escolha das metodologias trabalhadas nesta dissertação se deu pela possibilidade das relações que estas possuíam com o campo do design de interiores. Tanto as metodologias gerais quanto as específicas do design foram as que, em nossa visão, tinham maior aplicabilidade nas instituições de ensino que se dedicam aos interiores. Ademais, o crivo de seleção também se entrelaça com a motivação pessoal do próprio autor e de sua orientadora em suas experiências com a aprendizagem, ensino e prática no campo.

Partimos de Munari, pois é considerado o autor pioneiro na sistematização dos métodos em design, amplamente citado nas produções que se dedicam à discussão metodológica, como as de Panizza (2004), Mello (2009), Carapinha (2014), entre muitas outras. Munari traz princípios que podem ser facilmente replicáveis ao design de interiores, além de abordar discussões importantes para uma compreensão e aproximação inicial em relação ao processo metodológico em design.

Em seguida, refletimos em cima de duas das metodologias que estão sendo mais discutidas na área de processos metodológicos em design, pela sua divulgação e volume de publicações. O *design thinking*, proposto por Brown, ganhou palco para apresentação e ampla exposição pela sua aproximação com o campo do planejamento estratégico, trazendo o design para um patamar que se conecta a outros campos, como administração e engenharia de produção, a partir de princípios simples e de fácil assimilação.

verdadeiras e que encerram uma evidência”; e a abdução significa: “Modo de argumentação exigindo a prova da premissa menor, que é apenas provável ou verossímil; apagogia” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>>. Acesso em: 25 jul. 2016).

Já o metaprojeto proposto por Dijon amplia a proposta metodológica do design, alertando para a importância de variáveis que, muitas vezes, são consideradas secundárias ao processo metodológico, propondo um método sistemático que reforça a conexão com elementos como: sustentabilidade, ergonomia, aspectos socioculturais, mercadológicos, tecnológicos e estratégicos.

Após a criação dessa base, que dará subsídios para a construção de uma análise sob os aspectos metodológicos do design de maneira geral, entraremos no Capítulo 4 em contato com uma metodologia específica do design de interiores. A confirmação dessa escolha se deu na realização de uma busca em direção a metodologias específicas da área de atuação do autor, que encontrou dificuldades em acessar material que fornecesse dados suficientes para análise e reflexão. A metodologia proposta por Poldma é uma das poucas que se dedicam a esse tema e, ainda assim, não encontramos publicações escritas ou traduzidas em português. Portanto, propomos um debruçar mais exaustivo sobre esta, devido à carência de reflexão em torno dos processos metodológicos em design de interiores no Brasil.

3.2 BRUNO MUNARI

Bruno Munari é um dos autores mais consagrados em metodologia de projeto em design. Em seu livro *Das coisas nascem coisas*, em 2008³⁵, afirma que projetar é algo simples, principalmente pelo fato de que a resolução de problemas em design pode ser comparada aos processos de resposta rotineiros de qualquer pessoa que esteja tentando resolver uma problemática.

A comparação segue utilizando como exemplo um livro de culinária, as receitas são uma expressão clara de um método de projeto, conceituado por ele como “[...] uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço” (MUNARI, 2008, p.10), afirmando, portanto, que a metodologia seria um guia formulado por uma pessoa com um maior desenvolvimento prático na aplicação de técnicas específicas. Sua utilização auxilia o desenvolvimento do projeto para que este avance de maneira eficiente, evitando perdas de tempo e de direção pelo excesso de experimentações que o sistema tenha de percorrer até o resultado final, acrescentando inclusive que esta decisão pode impactar diretamente no sucesso ou fracasso projetual.

³⁵ Primeira edição lançada em 1981 e traduzida para o português em 1984.

Entendemos, porém, que as colocações mencionadas merecem algumas observações, principalmente quanto a sua praticidade e comparações, pois a metodologia de projeto se assemelha a problemáticas rotineiras não ligadas a um projeto propriamente dito. No entanto essa comparação se estende apenas ao nível de compreensão lógica, sendo o processo criativo projetual do designer uma execução que demanda uma série de práticas aprofundadas em torno de questões específicas, não podendo ser comparada, por exemplo, a uma receita, já que é no ato projetual que o designer coleta as informações e executa tarefas peculiares para cada tipo de projeto em desenvolvimento, adaptando sua ordem, seus componentes e suas execuções a depender do objetivo almejado.

O processo criativo assistido por um método é apenas um caminho a ser seguido a fim de evitar erros comuns e esforços desnecessários, que sugere uma direção e não a imposição de uma regra. Entende-se também que o projeto em sua complexidade possui um número de variáveis e requisitos que podem exigir do designer adaptações ou mesmo sugestões para a criação de novas abordagens.

Corroborando essa ideia, Munari (2008, p.11-12) descreve:

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

Afirma, em seguida, que é importante afastar a ideia de que o designer deve ser algum tipo de “gênio” que simplesmente chega a uma solução sem um processo de criação, afastando-se, então, de uma visão romântica e entrando e defendendo um ponto de vista sistêmico do designer que pesquisa e realiza seu ofício com precisão e sem perda de tempo. Acredita-se que esta ideia de otimização dos processos possua raízes nos primeiros conceitos metodológicos industriais desenvolvidos pelo sistema taylorista:

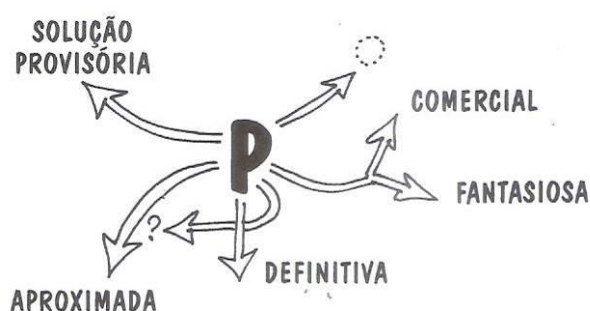
[...] método de racionalizar a produção, logo, se possibilitar o aumento da produtividade do trabalho 'economizando tempo', suprimindo gestos desnecessários e comportamentos supérfluos no interior do processo produtivo, o sistema Taylor aperfeiçoou a divisão social do trabalho introduzida pelo sistema de fábrica, assegurando definitivamente o controle do tempo do trabalhador pela classe dominante. (RAGO; MOREIRA, 1985, p.82).

Entende-se, porém, que a distensão temporal em determinados experimentos também pode gerar frutos e amadurecimentos de projeto, que muitas vezes não conseguem alcançar um conceito firme por uma imposição temporal. Portanto, o que se quer ressaltar é que essa delimitação é necessária por uma série de fatores, entre eles, mercadológicos e de necessidade muitas vezes urgente, mas não significa que o caminhar por outras etapas não contempladas em metodologia seja necessariamente uma perda de tempo, sendo possível que estes desvios possam inclusive aprimorar os métodos existentes.

Destrinchando o processo metodológico, Munari (2008) destaca a importância da fase de delimitação da problemática, colocada por ele como etapa inicial da metodologia projetual. Sua delimitação correta dentro das necessidades do cliente é o melhor caminho para uma resposta assertiva à solicitação, evitando que todas as etapas subsequentes se tornem processos de retrabalho e de não cumprimento das demandas solicitadas.

O autor chama atenção ainda que não se deve “pular” da problematização para o resultado final, devendo evitar soluções superficiais ou provisórias que mascarem a problemática e não resolvam a real questão, buscando ao máximo uma solução definitiva, como é demonstrado na Figura 35. Procura discutir, inclusive, algumas imposições, no caso do designer industrial, feitas pela indústria, que possam coagir o designer a soluções comerciais rápidas e que ele almeje apenas geração de lucro e se distancie de um atendimento devido à demanda existente.

Figura 35 – Esquema dos possíveis caminhos a serem tomados a partir da problemática

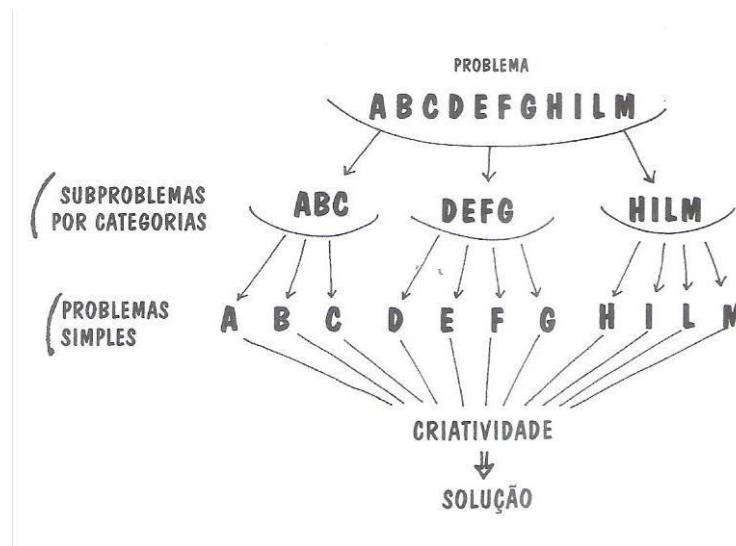


Fonte: Munari (2008, p. 34).

Ainda na problematização, é importante que esta possa ser subdividida, possibilitando uma análise mais profunda das variáveis em questão, como sugere a Figura 36. Uma vez desmembradas e sistematizadas, recompõem-se em uma base que dá força para a escolha e análise dos aspectos materiais, psicológicos, econômicos, estruturais e formais do produto.

Essa fragmentação e esse reagrupamento é ressaltada por Munari como ponto nodal do trabalho de criatividade do designer.

Figura 36 – Esquema do desmembramento da problemática



Fonte: Munari (2008) p. 36.

Este princípio de desmembramento e sistematização demonstrado é continuado por uma fase que compatibiliza as variáveis decompostas com os dados obtidos, a fim de que essas informações se complementem e formem subgrupos de resolução. Ademais, sugere-se que, para cada grupo de especulação, sejam realizadas pesquisas em busca de respostas similares de resolução, estudando casos análogos e compreendendo como estes designers responderam a propostas similares.

Munari afirma ainda que, nesta fase de análise, se separe solução técnica de solução estética. Segundo o autor, as respostas estéticas devem ser consideradas resultantes das formulações técnicas, procurando nunca sobrepor o aspecto estético ao técnico funcional. Porém acreditamos que, das soluções plásticas, possam surgir também soluções funcionais e que, contemporaneamente, o designer, nem tanto quanto o consumidor, realiza escolhas apenas pela funcionalidade. Estamos inseridos em um mercado que oferece uma série de produtos de mesma solução funcional, sendo o aspecto estético e o simbólico os que fazem parte das variáveis que balizam as decisões.

Após toda a coleta e verificação, o designer tem material suficiente para servir de base técnica para a proposição de uma solução por meio de sua criatividade, e, caso essa resolução

tenha sido abordada prematuramente a partir da definição do problema, possivelmente a resposta do projeto terá sido fantasiosa e inadequada à problemática.

No processo de aproximação com os materiais e técnicas disponíveis para a implementação, é importante que o designer realize experimentações, a fim de recolher informações sobre os materiais e identificar se estes podem ser empregados em novos usos. Inclusive, o designer pode, neste processo de experimentação, propor soluções inovadoras, indicando alternativas para materiais e equipamentos industriais, como foi o caso do designer brasileiro Guto Índio da Costa, que se tornou famoso por dar encaminhamentos a empresas que desejavam atingir novos mercados, a exemplo da empresa de fitas cassete Plajet, que possuía maquinário obsoleto para a produção de fitas cassete e, através deste, cria o ventilador de teto “Spirit” (Figuras 37 e 38).

Figura 27 – Ventilador Spirit, artefato criado por Guto Índio, com o mesmo material das fitas cassete, que já se encontravam em desuso, pois a empresa Plajet tinha necessidade de criar um novo produto com o maquinário existente



Fonte: Disponível em : <<http://www.invencoesbrasileiras.com.br/index.php/inventos/design/267-ventilador-spirit>>.

Figura 38 – Fitas cassete que já se encontravam em desuso – empresa Plajet



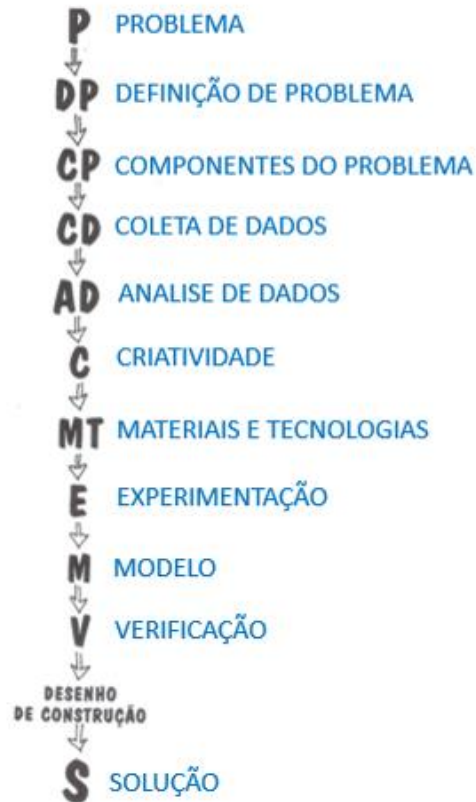
Fonte: Disponível em: <<http://www.invencoesbrasileiras.com.br/index.php/inventos/design/267-ventilador-spirit>>

Das experimentações com o material e a tecnologia disponível, são gerados modelos que demonstram a aplicação das técnicas escolhidas para solucionar os subproblemas. Nesta fase, podem surgir alguns esboços e desenhos que nos ajudem a entender a forma da criação. Os modelos são sempre produzidos em escala real ou pouco reduzida, a fim de aproximar o designer da solução pretendida. Tais modelos, em seguida, podem ser verificados e criticados a fim de tirar conclusões parciais sobre as escolhas e dar direcionamento a novas experimentações ou mesmo à implementação da ideia.

Esta sucessão de experimentações gera um desenho executivo para a confecção de um protótipo, que deve conter informações suficientes para sua produção. Caso o desenho executivo não seja o bastante, o designer pode ainda fazer um modelo real com materiais similares ou mesmo vistas e perspectivas tridimensionais (caso o artefato seja tridimensional) a fim de clarificar a compreensão do projeto para o executor.

Demonstra-se, na Figura 39, um resumo das etapas descritas, e vale sublinhar que o método “[...] não é fixo, não é completo, não é único nem definitivo; é aquilo que a experiência ensinou até agora” (MUNARI, 2008, p.54), compreendendo, portanto, que o processo é apenas um guia e que pode ser modificado e acrescentadas variáveis de acordo com a necessidade e as demandas projetuais.

Figura 39 – Resumo do modelo metodológico proposto por Munari com adaptação de legenda em azul



Fonte: Munari (2008, p.55).

Munari sugere ainda que, para além das fases resumidas na Figura 39, o projeto deve passar por uma reavaliação, buscando, por meio de uma ficha de análise, compreender melhor suas qualidades e seus defeitos, a fim de que se tenham elementos suficientes para uma readequação em nova produção. Alguns dos indicadores são: material, técnicas, funcionalidade, função declarada, ergonomia, acabamento, entre outros. Esta fase, na maioria das vezes, recebe pouca atenção e, em alguns casos, é deixada de lado se o produto faz sucesso, inibindo assim que o designer reavalie seu processo e escolhas.

A Figura 39 sugere algumas reflexões, quanto a sua expressão gráfica, que podem clarificar algumas observações em torno da metodologia de Munari. Um dos aspectos mais relevantes é que o autor, em diversos momentos, relata que sua metodologia é passível de adaptações e que o designer pode retornar a qualquer etapa, a partir, por exemplo, da etapa de verificação, porém, em esquema, notamos que o sistema se dá de maneira vertical, sem possuir qualquer seta que indique a possibilidade de repetição, adaptação ou mesmo de outra

direção. De sentido único, a Figura 39 sugere um pensamento linear e racional, paradoxal à escrita, que indica uma abordagem metodológica mais orgânica e livre.

3.3 TIM BROWN

O método de Brown, mais conhecido como *design thinking* que, traduzido para o português, significa “pensamento do design”, é um termo que já existia desde a década de 70, discutido por autores como Hebert Simon³⁶. Porém, o termo só foi popularizado e ganha maior propulsão através de Tim Brown, Diretor Executivo da empresa norte-americana IDEO, por meio de suas publicações científicas e palestras, que defendem o *design thinking* como ferramenta que estimula a inovação.

Brown insere o pensamento do design nas corporações, afirmando que o designer não é apenas o profissional que lida com as questões estéticas, mas aquele que busca atender principalmente às temáticas em torno do ser humano e da sua melhoria de vida e bem-estar. Defende a ideia de que o design em sua visão holística que atende aos aspectos funcionais, emocionais e estéticos, fornece, portanto, aos gestores novas perspectivas, seja na criação de projetos ou no planejamento estratégico destes.

O cerne do método são as pessoas, e, através e a partir delas, podemos compreender melhor as necessidades humanas, seus desejos e anseios e de que maneira podemos como designers melhorar a sua qualidade de vida. Os meios para esse desenvolvimento se ancoram em projetos cocriativos³⁷ e na experimentação de novas soluções, que se dão pelo envolvimento entre equipes das diversas fases do processo e destas com o usuário final, proporcionando variadas perspectivas sobre um mesmo ponto, a fim de conhecer melhor o problema e de encontrar soluções a partir de diferentes entendimentos.

Brow (2010, p.4) observa: “O *design thinking* se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, nos expressar em mídias além de palavras ou símbolos”.

³⁶ Neste capítulo, não discutimos em profundidade o surgimento do *Design thinking* e de suas raízes desde o autor Herbert Simon. O assunto pode ser encontrado no Capítulo 1, item 1.2, de ALMEIDA, A. *Contribuição do design thinking a partir de um projeto de acessibilidade na aviação*. 2014. 216f. Monografia (Bacharelado em Design)-Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014; e também no artigo de BALESTRIN, A. Uma análise das contribuições de Herber Simon às teorias organizacionais. *Revista Eletrônica de Administração*, v.8, n.4, 2002.

³⁷ O termo cocriação vem do inglês *co-creation*, conceituado por Prahalad e Ramaswamy (2004) como o exercício metodológico que envolve a companhia e o consumidor, criando um ambiente favorável que possibilite ao consumidor um papel ativo na construção do projeto.

A metodologia mostra, ainda, que não há linearidade em seu processo e que não existe uma “melhor forma” em percorrê-lo:

Há pontos de partida e pontos de referência úteis ao longo do caminho, mas o continuum da inovação pode ser visto mais como um sistema de espaços que se sobrepõem do que como uma sequência de passos ordenados. Podemos pensar neles como a inspiração, o problema ou a oportunidade que motiva a busca por soluções; a idealização, o processo de gerar, desenvolver e testar ideias; e a implementação, o caminho que vai do estúdio de design ao mercado. (BROWN, 2010, p.16).

Entende-se que o processo do *design thinking* não necessita passar por fases específicas, sendo mais uma indicação do que uma regra metodológica, pois “[...] estamos falando de ‘espaços’ sobrepostos, e não de estágios sequenciais de uma metodologia inflexível” (BROWN, 2010, p.60). Por esse motivo, o processo, na maioria das vezes, é tido como caótico, quando vivenciado pela primeira vez por pessoas que desconhecem a metodologia, já que esta, segundo Brown (2010), não segue determinada linearidade tradicional, como visto na Figura 39 referente ao método de Munari (2008).

Brown (2010) acrescenta que, muito mais do que seguir passos, o designer deve se preocupar com três aspectos essenciais para o desenvolvimento de um bom projeto, são eles: o *insight*³⁸, a observação e a empatia. Sobre o *insight*, o autor enfatiza a atenção que o designer deve dar ao que o cerca, sobretudo ao comportamento das pessoas, uma vez que muito do que está à nossa volta e da maneira empírica que usamos para resolver pequenos problemas diários pode nos fornecer dicas úteis e acesso a soluções criativas.

Aprender com a vida, nossa e das outras pessoas, ajuda muito mais no processo criativo do que pilhas de dados estatísticos e conversas com especialistas. A fase técnica terá sua importância em determinada fase de projeto, porém a coleta de *insights* dará ao designer valiosas dicas sobre necessidades que ainda não foram atendidas e ideias de como aprimorar o que já foi construído. Neste exercício de captação de *insights*, o designer trabalha diretamente com o segundo aspecto, a observação. Pode parecer algo simples, porém, a depender de quem e do que se observa, podem ser gerados *insights* conhecidos e que comprovem uma ideia ainda “imatura” de projeto.

Brown (2010) chama a atenção para a saída da zona de conforto e para a observação não exatamente do público-alvo, mas para os limites desse grupo; pessoas que estão nas “bordas”

³⁸ Segundo o *Dicionário Michaelis*, *insight* significa: “discernimento, critério, compreensão clara da natureza íntima de uma coisa” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php?lingua=ingles-portugues&palavra=insight>> . Acesso em: 29 maio 2016).

do alvo, podem sugerir *insights* mais significativos do que quem está no centro dele, já que, ao se observar o centro da massa, podemos muitas vezes encontrar informações das quais já sabemos, e olhar os extremos nos trará informações de pessoas que consomem de maneira diferenciada o serviço ou produto.

A partir desses *insights* observados e da empatia³⁹, o designer desenvolverá projetos não para um dado quantitativo, mas para pessoas e por uma melhoria de vida destas. O objetivo é alcançado quando o profissional procura compreender as emoções e os sentimentos observados, colocando-se no lugar do outro e experimentando as sensações que a pessoa sentiu ao realizar um determinado comportamento.

Para além dos aspectos citados, o *design thinking* não é apenas exercer a observação, buscando *insights* e utilizar a empatia, mas buscar, no projeto, pontes para a cocriação., reafirmando: “Não é uma questão de ‘nós contra eles’ nem de ‘nós em nome deles’. Para o *designer thinker*, deve ser uma questão de ‘nós com eles’” (BROWN, 2010, p.55). É o processo onde as pessoas deixam de ser rotuladas como “clientes”, “consumidores” e passam a participar ativamente da criação, em um espaço onde todos se sintam donos e responsáveis pelas ideias desenvolvidas.

Nesse ambiente, como ponto de partida metodológico, Brown (2010) sugere uma profunda análise e aceitação das restrições de projeto, submetidas a três critérios que devem buscar equilíbrio em todo o processo. Seriam elas: “[...] praticabilidade (o que é funcionalmente possível num futuro próximo); viabilidade (o que provavelmente se tornará parte de um modelo de negócios sustentável); desejabilidade (o que faz sentido para as pessoas)” (BROWN, 2010, p.18). Esses critérios vão ajudar o designer a compreender melhor as variáveis mais importantes que nortearam as suas escolhas projetuais, podendo ser reajustadas ao longo do processo.

Brown (2010) chama atenção ainda para a delimitação da restrição temporal, afirmando que o projeto em design tem começo, meio e fim e que são esses critérios que nos norteiam a definir prazos, a avaliar o processo e a redirecionar atividades futuras, sendo essas fases “[...] vitais para sustentar um alto nível de energia criativa” (BROWN, 2010, p.21). Entendemos, contudo, que prazos podem estimular a busca mais agressiva de uma solução que coloca o

³⁹ Corroboramos o conceito disponível no *Dicionário Michaelis* para empatia: “Na psicanálise, estado de espírito no qual uma pessoa se identifica com outra, presumindo sentir o que esta está sentindo” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=empatia>>. Acesso em: 29 maio 2016).

designer em um estado de tensão psíquica⁴⁰, podendo impulsioná-lo a encontrar uma solução, porém deve-se tomar cuidado com as imposições econômicas mercadológicas, a fim de se distanciar do estilismo dos produtos ou de soluções superficiais em detrimento de uma imposição capitalista.

Como ferramenta de ponto de partida para a análise das restrições e delimitações de problema, o clássico *briefing*⁴¹ irá proporcionar ao designer ou à equipe referências tangíveis do que se deve dar maior atenção no decorrer do projeto. Um questionário bem elaborado pode ser a peça-chave para o sucesso de um projeto, já que:

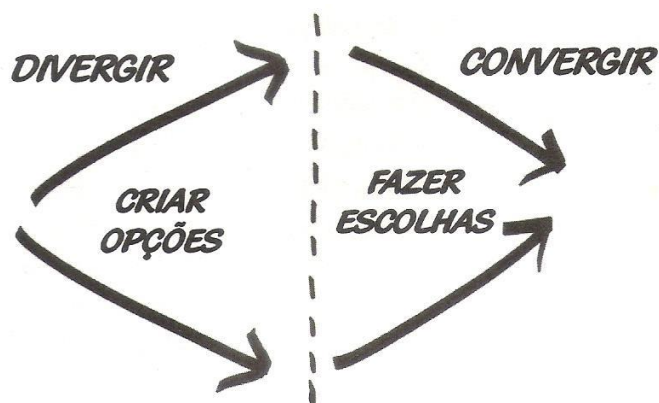
Um *briefing* de design abstrato demais arrisca deixar equipes de projeto perdidas em um nevoeiro. Já um briefing que parte de um conjunto reduzido demais de restrições praticamente garante que o resultado seja incremental, provavelmente, medíocre. (BROWN, 2010, p.23).

Com esses pontos bem mapeados por ambas as partes participantes da problemática e da solução, o *designer thinker* vivenciará uma oscilação de estados mentais, nomeados por Brown (2010) como pensamentos convergentes e divergentes. Para ele, o designer necessita passar por fases de análise, nas quais os dados são coletados e as opções são pontuadas. Em seguida, partindo para uma de síntese, buscará padrões significativos, diminuindo assim o número de opções e realizando conexões entre os dados, para que a ideia se torne completa. Este núcleo do *design thinking* pode ser ilustrado pela Figura 40.

⁴⁰ Termo utilizado por Ostrower (2010) para o estado tensão e acúmulo energético que acompanha o processo criativo, servindo de fonte retroalimentadora do potencial criador.

⁴¹ Segundo o *Dicionário Michaelis*, *briefing* significa: “instrução ou informação essencial” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php?lingua=ingles-portugues&palavra=briefing> >. Acesso em: 30 maio 2016).

Figura 40 – Ilustração do processo de *Design Thinking*



Fonte: Brown (2010, p.63).

Deduzimos que a metodologia projetual de Brown estaria ancorada na linha cognitiva⁴², diante da sua similaridade com pesquisadores que se dedicam ao estudo do desenvolvimento do processo criativo nessa abordagem:

Segundo Guilford, operações são processos cognitivos como memória e avaliação. Entre estes a criatividade estaria presente na sequência entre produção divergente e convergente, quando muitas ideias são criadas e depois de criadas são avaliadas e selecionadas e uma apenas é escolhida para ser posta em prática. (QUEIROZ, 2013, p.58).

Brown sugere ainda alguns tópicos a serem levados em consideração na utilização da metodologia como *designer thinker* na produção de algo inovador:

- 1– As melhores ideias surgem quando o ecossistema organizacional como um todo – e não apenas seus designers e engenheiros, e com certeza não apenas a administração – tem espaço para experimentação.
- 2 – As pessoas expostas a fatores externos dinâmicos (novas tecnologias, mudanças na base de clientes, ameaças e oportunidades estratégicas) são as mais bem posicionadas para reagir e as mais motivadas para fazer isso.
- 3 – Não se devem favorecer ideias com base em quem as gerou. (Repita em voz alta).

⁴² A mesma abordagem é defendida por Torrance, segundo Alencar (1974, p.62): “[...] a contribuição de Torrance pode ser considerada uma extensão da contribuição de Guilford, uma vez que ele enfatiza os mesmos traços que este último em relação à criatividade”. Entendemos que esta análise pode ser feita a sob a perspectivas de diversas linhas de abordagens psicológicas, como o behaviorismo, humanismo, entre outros. Porém esse recorte de análise exigiria um estudo aprofundado do desenvolvimento dessas abordagens e uma reflexão sob os diversos pontos de vista, distanciando-se do objetivo geral e dos específicos desta publicação. Sugerimos, como desdobramento desta pesquisa, uma articulação mais profunda nesses aspectos a partir do material coletado.

4 – As ideias que criam um *buzz*⁴³ devem ser favorecidas. Na verdade, as ideias devem gerar alguma agitação, ainda que sutil, antes de receber apoio organizacional.

5 – As habilidades “jardinagem” da liderança sênior devem ser utilizadas para cultivar, aparar e colher ideias. Os administradores chamam isso de “tolerância ao risco”. Eu chamo de “a parte de cima para baixo do processo”.

6 – Um propósito universal deve ser articulado de modo que a organização tenha um senso de direcionamento e os inovadores não sintam a necessidade de supervisão constante. (BROWN, 2010, p.68-69).

Sem dúvida, os princípios metodológicos do *designer thinker* têm base nas propostas corporativas, onde existem empresas e equipes de profissionais que precisam muito mais de um meio para se comunicar do que de uma metodologia de design propriamente dita. No entanto é importante ressaltar aspectos que se comparam com os dos designers de interiores. No decorrer do projeto, é interessante que o designer se comunique com as partes envolvidas em todo o processo, seja o cliente, estagiários, prestadores de serviço, especificadores de materiais, entre outras possíveis partes envolvidas, buscando complementação para a resolução da problemática, ao mesmo tempo que se expõe a dinâmica do processo dentro e fora do escritório, respeitando e observando as contribuições externas ao processo.

Para tal processo, é essencial que alguns aspectos estejam claros:

Num trabalho de colaboração existe, necessariamente, uma base comum entre os diversos participantes, que tem a ver com os objectivos e as formas de trabalho e de relação. A um certo nível, para que haja um projecto colectivo, tem de existir um objectivo geral, ou pelo menos, um interesse comum, partilhado por todos. Para além disso, podem ser reconhecidos objectivos particulares específicos para cada um dos membros da equipa. Na verdade, estes objectivos individuais existem sempre, de modo mais explícito ou implícito, consciente ou inconsciente. O que varia é o modo como são oficialmente reconhecidos no seio do projecto. (BOAVIDA; PONTE, 2002, p.6).

É essencial que exista certa sincronia entre os participantes para que ambos possam se beneficiar das opiniões colocadas à frente do projeto, do contrário o potencial criativo⁴⁴ da equipe começa a cair e a prejudicar o desenvolvimento das ideias, Boavida e Pontes (2012) sinalizam algumas problemáticas que podem ser encontradas no processo colaborativo:

⁴³ Segundo o *Dicionário Michaelis*, *buzz* significa: “1 zumbido, zunido. 2 murmúrio, sussurro” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php?lingua=ingles-portugues&palavra=buzz> >. Acesso em: 30 maio 2016).

⁴⁴ Segundo Ostrower (2010, p.27), o potencial criativo ou potencial criador: “É um processo contínuo que se regenera por si mesmo e onde o ampliar e o delimitar representam aspectos concomitantes, aspectos que se encontram em oposição e tensa unificação”.

Em primeiro lugar, a colaboração é marcada pela imprevisibilidade. Uma investigação colaborativa não pode ser planificada ao pormenor, do princípio ao fim. É um processo dinâmico, criativo, mutável, onde por diversas vezes é preciso parar para pensar e, se necessário, reajustar o rumo. Estes reajustamentos de rumo podem requerer modificações nos papéis dos participantes, que têm, muitas vezes, de ser renegociados durante o desenvolvimento do projecto. (BOAVIDA; PONTE, 2002, p.11).

O primeiro ponto é um dos principais aspectos que pode desarticular o processo colaborativo, Brown (2010, p.17) corrobora afirmando que, “[...] pelo fato de ser ilimitado, neutro e interativo, um processo impulsionado pelo *design thinking* parecerá caótico para as pessoas que o vivenciam pela primeira vez”. Porém, em seguida, argumenta que esta seria uma qualidade e não uma problemática já que “[...] a previsibilidade leva ao tédio, e o tédio leva à perda de pessoas talentosas. E também leva a resultados que os concorrentes consideram fáceis de copiar” (BROWN, 2010, p.17), colocando o processo de imprevisibilidade a favor do *designer thinker*. Outras dificuldades, porém, ainda podem surgir:

[...] em segundo lugar, é preciso saber gerir a diferença. A concretização dos objectivos do trabalho em colaboração requer uma disciplina no cumprimento das tarefas e um compromisso em dar grande atenção às necessidades comuns. No entanto, os diversos participantes têm, naturalmente, objectivos pessoais próprios, prioridades diferentes e entendimentos distintos e, por vezes, contraditórios acerca de muitas coisas. É preciso, por isso, que o projecto seja capaz de instituir uma cultura em que estes aspectos sejam devidamente atendidos. As coisas complicam-se, particularmente, quando diversos participantes têm estatutos profissionais ou provêm de instituições diferentes. É o caso de projectos de investigação sobre a prática envolvendo professores e investigadores “profissionais”, frequentemente provenientes de instituições de ensino superior. Nestas condições, os participantes têm de “desaprender” o modo como anteriormente se relacionavam, de forma a estabelecer uma nova relação de trabalho marcada pela dialogicidade e a confiança. (BOAVIDA; PONTE, 2002, p.11).

É muito comum que as diferenças entre as experiências dos participantes que advêm de lugares com graus de hierarquia determinados, sejam discutidas no processo, portanto é essencial que, para tornar o processo mais horizontal e fluido, os participantes tentem estabelecer um grau de importância único para todos os envolvidos do exercício, deixando de lado possíveis classificações e posições que fazem parte da sua rotina⁴⁵.

⁴⁵ O exercício aqui proposto se assemelha muito com o conceito de Husserl utilizado na psicologia de redução fenomenológica, que é “[...] por entre parênteses os pré-conceitos, os pré-juízos – característicos da ‘atitude natural’ na vida cotidiana –, para chegarmos às coisas mesmas” (EWALD, 2008, p.152).

Em terceiro lugar, é preciso saber gerir os custos e benefícios. Um dos problemas com que se defrontam muitos projetos é a desigualdade entre os custos e os benefícios que desses projetos tiram os diversos participantes. Isso pode acontecer por várias razões, uma destas é:

[...] porque, por vezes, estes participantes estão associados a diferentes instituições que definem, para eles, papéis e responsabilidades muito diversas que são negligenciadas na negociação do processo colaborativo; porque se adoptam conceptualizações de colaboração que introduzem desequilíbrios fortes na partilha do trabalho relacionado com o desenvolvimento do projecto; porque existem, à partida, diferenças significativas de estatuto que marcam este desenvolvimento (promotores/recrutados, universitários/professores, elementos experientes/elementos novatos) e que não chegam a ser bem resolvidas, nem na fase inicial do projecto, nem nas fases subsequentes. (BOAVIDA; PONTE, 2002, p.11).

O terceiro aspecto se assemelha muito ao segundo já que traz consigo ainda a posição hierárquica pessoal, levando em conta o objetivo específico do participante que ingressa no processo. Essas questões individuais podem inferir diretamente na qualidade de dedicação e participação, podendo atuar como um tipo de filtro que venha inibir certas manifestações ou mesmo interromper algum processo devido à previsão de que aquela ideia pode ser inviável para alguma das partes envolvidas.

Em quarto lugar, é preciso estar atento em relação à autossatisfação confortável e complacente e ao conformismo. A colaboração não serve só para as boas causas. Como indica Hargreaves (1988), pode também servir quer para reforçar pontos de vista e práticas existentes, perpetuando o status quo no que este tem de mais negativo, quer para conduzir ao pensamento dominado pelo grupo com a correspondente supressão da individualidade e criatividade. É por isso que a colaboração não é um valor em si mesma, mas um meio que é possível e desejável utilizar para ajudar a resolver problemas concretos e reais. (BOAVIDA; PONTE, 2002, p.12).

O quarto ponto reforça o repúdio às questões presentes em produto ou serviço que, mesmo passando por uma elaboração projetual, se mantêm em um *status quo*⁴⁶, sendo concedido a este apenas aprimoramentos meramente estilísticos ou criação de soluções superficiais que não se convertem em propostas inovadoras⁴⁷.

⁴⁶ Segundo o *Dicionário Michaelis*, *status quo* significa: “estado atual” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php?lingua=ingles-portugues&palavra=status%20quo>>. Acesso em: 30 maio 2016.

⁴⁷ Pinheiro corrobora o efeito profundo da inovação quando argumenta: “Quando um produto ou serviço é inovador ele causa impacto na vida das pessoas e transforma para sempre a forma de essas pessoas viverem e trabalharem” (BROWN, 2010, apud PINHEIRO, 2010, p.2).

Na fase inicial do processo colaborativo, Brown (2010) indica ainda algumas metodologias que podem auxiliar no processo de divergência de ideias, como, por exemplo, as conhecidas sessões de *brainstorming*⁴⁸. Essas sessões reúnem um grupo de pessoas envolvidas no processo com o intuito de quebrar uma estrutura de pensamento limitada, gerando o máximo de opções possíveis em relação ao tópico proposto, para que, em seguida, se possam fazer as escolhas e conexões.

São diversas as metodologias que podem ser utilizadas para “destravar” o processo inicial de criação. Lupton (2013) sugere, nesta fase, uma série de métodos como: *brainstorming*, mapas mentais⁴⁹, entrevistas, grupos focais⁵⁰, pesquisa visual⁵¹, estudo do espaço, entre outros mais específicos para a área de design gráfico como o *brand book*⁵². Todos têm a mesma intenção: buscar uma compreensão mais ampla da problemática através de pesquisas que envolvam a temática para que, em seguida, se realize a delimitação de escopo da abordagem.

Em complementação ao processo de criação, Brown (2010) destaca a importância que se deve dar à elaboração de protótipos no processo, lembrando que o protótipo, na maioria das vezes tido como produto finalizado que está prestes a ser produzido, pode ainda ser incluído como ferramenta de desenvolvimento de projeto. Através dele, os profissionais conseguem ter respostas rápidas acerca da tridimensionalidade do artefato, ou até mesmo da aplicação prática de um serviço, por exemplo, pode ser feita uma maquete do espaço onde será ofertado o serviço a fim de estudar as associações deste com o ambiente, compreendendo fluxos e relações.

A maquete, de acordo com Brown (2010), é um processo de pensar com as mãos, preferencialmente através de materiais de fácil manipulação e sem muito acabamento com o

⁴⁸ “Brainstorming é o nome dado a uma técnica grupal – ou individual – na qual são realizados exercícios mentais com a finalidade de resolver problemas específicos. Popularizado pelo publicitário e escritor Alex Faickney Osborn, o termo no Brasil também é conhecido como ‘Tempestade de ideias’” (Disponível em: <http://www.infoescola.com/administracao_/brainstorming/>. Acesso em: 30 maio 2016.

⁴⁹ Segundo Lupton (apud XENAKIS, 2013, p.22) os mapas mentais “[...] também conhecidos como ‘pensamento radiante’ é uma forma de pesquisa mental que permite aos designers explorar rapidamente o escopo de um dado problema, tópico ou assunto. Partindo de um termo ou ideia central, o designer rapidamente mapeia as imagens e propostas associadas”.

⁵⁰ Lupton (apud ADAMS; McCAMPBELL, 2013) descreve o grupo focal como uma conversa organizada que reúne um determinado número de indivíduos envolvidos na problemática, como designers e público-alvo, a fim de planejar, definir objetivos e avaliar os resultados de determinado produto, serviço ou ideia.

⁵¹ A pesquisa visual é referenciada por Lupton (apud BEARD, 2013) como estudo especulativo das investigações em torno do espaço conceitual ocupado por uma determinada marca, a fim de produzir múltiplos ângulos de percepção.

⁵² “*Brand book* é uma maneira de visualizar a personalidade e a história de vida de um produto, empresa ou organização. O designer usa uma seleção de cores, formas, texturas, fotografias, palavras e fotos para definir um estado de espírito, convidando o leitor a visualizar e sentir o produto de modo a imaginá-lo no contexto de um estilo de vida ou de uma narrativa humana” (LIU apud LUPTON 2013, p.46).

objetivo de estudar a forma imaginada. As Figuras 41 e 42 demonstram alguns exemplos de designers que trabalham com a maquete de idealização como força motriz de criação

Figura 41 – Processo de idealização da mesa Part de Stephen Burks



Fonte: Hudson (2009, p.60)

Figura 42 – Processo das cadeiras B.M. Horse por Satyendra Pakhale



Fonte: Hudson (2009, p.151).

Brown alerta ainda que os pré-modelos e *mock-ups* iniciais devem consumir o tempo, investimento e empenho necessários para transmitir a ideia, não se devendo preocupar com o

acabamento. Estes devem dar “[...] apenas uma forma a uma ideia para conhecer seus pontos fortes e fracos e identificar novos direcionamentos para a próxima geração de protótipos mais detalhados e lapidados” (BROWN, 2010, p.87). Esta é uma prática que geralmente é deixada de lado por ser considerada “perda de tempo”, porém a pré-modelagem de idealização pode ajudar na compreensão e no aprimoramento da forma, auxiliando o desenvolvimento da ideia bidimensional.

Ademais, Brown revela que os aspectos formais e funcionais são variáveis importantes para a construção da ideia, porém esta, por si só, não é mais o suficiente para o usuário, pois a experiência vivida na interação é o que torna o projeto significativo e memorável. Ao mesmo tempo em que as questões técnicas não são mais as únicas questões que os projetos devem responder, em um período onde a produção em série oferece uma série de produtos que possuem aspectos funcionais bem resolvidos, o consumidor passa a buscar outras justificativas para suas decisões, e esses aspectos são geralmente estéticos e emocionais.

Outros autores já abordavam a importância dos aspectos de interação emocional entre usuário-objeto e usuário-espço desde a década de 90. Um dos primeiros teóricos a discutir sobre o assunto, Jordan (1999, apud COSTA; TONETTO, 2011) entende que as escolhas feitas pelos humanos por determinados ambientes e/ou artefatos estão ancoradas não apenas na função de desempenho para alguma atividade, preferindo, portando, ambientes e artefatos que através da experiência lhes proporcione, além dessa resposta funcional, uma gratificação hedônica⁵³.

Norman (2008) corrobora esse conceito e acrescenta que essa avaliação pode ainda passar por três aspectos emocionais: visceral, comportamental e reflexivo. O primeiro aspecto visceral ou o design de aparência é mais primitivo e sensível ao cérebro humano, responsável pelas primeiras impressões que temos do espaço ou objeto. Neste nível, os aspectos como forma, textura, cores e as sensações que experimentamos na interação com o espaço e/ou com o objeto é que nos fará julgar, de maneira natural, os aspectos positivos e negativos destes.

O segundo aspecto, comportamental, referencia-se às questões de funcionalidade, determinando que a aceitação do produto ou espaço depende da forma como ele é fisicamente sentido, ou seja, quão mais fácil o objeto exerce a sua função e objetivo de uso, maiores as *chances* de possuir um julgamento positivo.

⁵³ O hedonismo, segundo o *Dicionário Michaelis*, significa: “Doutrina ética, ensinada por antigos epicureus e cirenaicos e por modernos utilitaristas, que afirma constituir o prazer, só ou principalmente, a felicidade da vida” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=hedonismo>>. Acesso em: 5 maio 2016).

O terceiro item proposto é o nível reflexivo que parte para uma abordagem muito mais cultural do que física. São respostas que se relacionam à memória e ao significado simbólico que aquele produto ou espaço remete ao usuário. Corroboramos aqui a visão de Salomon (2011) no que diz respeito à extensão dessas questões que envolvem os aspectos mais amplos da cultura: os valores e a ética da microcultura: os *hobbies* e o envolvimento com movimentos culturais locais, até a subcultura: as origens étnicas, histórico religioso, identidade racial, entre outros.

É neste sentido que o *designer thinker*, através da empatia, busca conhecer os níveis emocionais, ao passo que possibilita uma participação ativa do usuário no processo de criação. Nesse diálogo, o designer pode utilizar tanto a linguagem visual, já que “[...] os designers aprendem a desenhar para poder expressar suas ideias. Palavras e números têm sua utilidade, mas só o desenho pode simultaneamente revelar tanto as características funcionais de uma ideia quanto seu conteúdo emocional” (BROWN, 2010, p.74-75), como a verbal, utilizando métodos como o *storytelling*⁵⁴.

O objetivo da metodologia é facilitar uma narrativa participativa, que tenha como base a observação, o *insight*, e a empatia como aspectos norteadores do processo, possibilitando uma criação onde o processo seja focado no cliente, suas necessidades, observações, ideias e que o designer possa ser ferramenta de condução, tradução e materialização desses conceitos.

Observamos, contudo, que os aspectos abordados dentro dessa metodologia levam em conta apenas os aspectos cognitivos que correspondem aos conceitos indutivos-dedutivos⁵⁵, enraizados nas questões técnicas do *problem solving*⁵⁶, porém é importante observarmos:

[...] no processo criativo ocorre o contrário do processo indutivo-dedutivo, nele existe a tentativa de alimentar as possibilidades para a resolução do problema normalmente ampliando a visão e se aproximando muitas vezes das áreas que não tem ligação direta com as questões. Esse é o problema que os designers devem enfrentar com relação à criatividade, as questões não estão apenas ligadas ao problema, mas também no conhecimento de que tipo de direção se deve tomar. (LACERDA; VAN DER LINDEN, 2012, p.4).

⁵⁴ Segundo Bonini e Sbragia (2011, p.10): “[...] *storytelling* é o empacotamento de observações e pesquisas em vinhetas a serem compartilhadas, de modo que a combinação dos fatos com a emoção e o drama auxilia a criar um entendimento comum sobre o desafio que está sendo explorado. ” Tornando o processo de entendimento mais fácil através da história já que “em grande parte, usamos as histórias para contextualizar nossas ideias e lhes dar significado” (Brown, 2010, p.124)

⁵⁵ Segundo o *Dicionário Michaelis*, sob o ponto de vista filosófico, os aspectos indutivos têm como definição: “Elemento que constitui o método científico e permite a generalização dos resultados científicos”. Já os dedutivos: “Modo ou processo de raciocinar partindo de uma ou mais proposições consideradas verdadeiras e que encerram uma evidência” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>> Acesso em: 25 jul. 2016). Seriam, no caso do *Design Thinking*, as fases de divergência e convergência vistas na Figura 40.

⁵⁶ A tradução de *Problem solving* para o português é “resolução de problemas”.

Portanto, não oferece espaço para os aspectos intuitivos⁵⁷ e que vão além da simples resolução da problemática. Geralmente a esses projetos estão vinculadas as perdas em níveis reflexivos e conceituais, que são responsáveis por uma resposta mais assertiva e completa.

3.4 DIJON DE MORAES

Moraes (2010), pesquisador da metodologia metaprojetual⁵⁸, chama a atenção em seus estudos para questões que geralmente são considerados secundários pelos designers, mas que deveriam possuir grau de importância similar às questões formais⁵⁹, sendo essenciais para o desenvolvimento de um processo criativo mais seguro e assertivo. Alguns dos seus temas de investigação consideram:

[...] o homem como referência e centro do projeto; o designer como possível mediador entre produção e consumo; a eterna dicotomia entre forma e função, a sequência evolutiva do desenvolvimento produtivo, dos materiais e da tecnologia, e seus impactos para o design etc. Mas outras, de cunho também estruturais, já não correspondiam à nova realidade de cenário fluido e dinâmico da atualidade; entre elas: as questões mercadológicas (hoje de difícil decodificação por parte das empresas); o crescimento dos valores subjetivos em detrimento dos objetivos, por parte do consumidor; a ascensão dos atributos tidos como secundários em relação aos primários; a inserção de referências intangíveis e imateriais como a identidade, os valores estéticos, o significado e a significância do produto que se tornaram hoje passíveis de codificação e também de projeto. (MORAES, 2010, p.xix-xx).

Todos esses temas acabam por se tornar linhas de costura do processo metaprojetual, sendo destacados como aspectos que consideram o design um processo de criação que vai além da sua forma e função. A importância desses elementos é destacada por outras áreas que trabalham em algum momento em parceria com o design, a exemplo do *marketing*. Salomon (2011) afirma que os artefatos ou serviços que levam em consideração os fatores que transcendem a forma e sua função, conseguem afetar diretamente na decisão de compra do

⁵⁷ Intuição é, segundo a definição filosófica do *Dicionário Michaelis*, “Conhecimento direto e espontâneo de uma verdade de qualquer natureza, que serve de base para o raciocínio discursivo e remete não apenas às coisas, mas também as relações que entre elas se dão” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=intui%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 26 jul. 2016).

⁵⁸ Moraes explica que o prefixo “meta” está ligado a “posterioridade”; “além”; “transcendência”; “reflexão crítica sobre”; adicionada a palavra projeto, concede o sentido de aspectos que ultrapassam o projeto em si, facilitando um ambiente de reflexão crítica sobre questões que estão ligadas ao processo projetual, sejam elas primárias, secundárias, objetivas ou subjetivas.

⁵⁹ Ao falar dos aspectos formais, estamos nos referindo ao conjunto de elementos que compõem a forma como: Ponto, linha, plano, cor, textura, *grid*, padronagem, diagrama, hierarquia, figura-fundo, entre outros.

consumidor contemporâneo, visto que, ante uma demanda geralmente excessiva, o consumidor busca por outros critérios que o auxiliem na escolha da compra.

É importante destacar que o conjunto de aspectos subjetivos influencia não apenas as estratégias de venda e publicidade, mas devem inspirar o próprio processo projetual de design em todas as suas etapas, desde os primeiros contatos ao projeto executivo. Esses debates e constatações, segundo Moraes (2010, p.xx) serviriam de:

[...] reflexão sobre o real papel da metodologia convencional (métodos e modelos projetuais então em prática) e seus limites em corresponder as questões tão complexas e de difícil delimitação por parte do mercado e da cultura projetual. Porém, a crise da metodologia em prática se inicia não porque o método deixou de ter importância para o projeto no mundo contemporâneo, fluido e globalizado. A crise ocorre ao contrário, pelo fato de suas linhas guias se tornarem insuficientes para a gestão do projeto, dentro de um cenário de complexidade estabelecido, uma vez que os elementos de possível interligação utilizados durante o ato projetual na era moderna eram conectados de forma previsível e linear, quase sequenciais, tendo sempre como referências os fatores técnicos e objetivos inerentes ao projeto. Novas ferramentas criativas se fizeram, portanto, necessárias para cobrir essas lacunas que os modelos metodológicos, até então utilizados, não eram capazes, sozinhos, de atender.

A metodologia proposta por Moraes busca compreender esses fatores e possibilita meios de conexão com o ato projetual do designer. De caráter holístico, a proposta explora as potencialidades conceituais do projeto sem estabelecer regras ou passo a passo, o metaprojeto é, em verdade, um guia que auxilia o designer na produção projetual, bem como estimula as reflexões em torno das questões que envolvem a complexidade⁶⁰ no design e a sua posição no cenário fluido e dinâmico⁶¹ contemporâneo.

Moraes pontua que o processo metodológico em design trabalhou quase sempre focado na produção de produtos industriais, em função de uma fórmula básica composta pelos elementos do *briefing*⁶², que conteria as informações do cliente ou público-alvo, o custo e o preço do produto bem como os materiais que seriam utilizados para sua fabricação, as

⁶⁰ Outros autores discutem e contextualizam a complexidade no design, neste caso, corroboramos a seguinte definição: “Por ‘complexidade’, entende-se aqui um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo” (CARDOSO, 2013, p.25).

⁶¹ Nesta produção, não iremos discutir em profundidade o tema da fluidez e dinamicidade da sociedade contemporânea, porém essas discussões podem ser encontradas em profundidade em diversas produções do sociólogo Zygmunt Bauman.

⁶² Assumimos aqui a seguinte definição do *Dicionário on-line Michaelis* para *Briefing*: “[...] instrução ou informação essencial.” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=1&f=1&t=0&palavra=briefing>> . Acesso em: 28 jun. 2016).

referências da ergonomia e uma estética que seria responsável por representar essas informações através de uma forma harmônica.

A equação funcionou e ainda é utilizada em alguns casos, porém, para Moraes (2010), é um modelo que, no mundo contemporâneo, não consegue alcançar em profundidade as necessidades e padrões do comportamento do consumidor. Diversos autores reformulam citações que atendiam a diretrizes modernas como a de Louis Sullivan – “a forma segue a função”, adaptando-as às realidades contemporâneas, como o fez Andrea Branzi – “a forma segue a emoção”, tal qual Norman (2008) em seus estudos sobre o design emocional.

Entendemos que, por muito tempo, a aplicação desse código moderno para os aspectos formais dos produtos se devia a uma série de fatores socioeconômicos e culturais da época. Atualmente, a tecnologia de produção evoluiu, e as possibilidades de criações formais são inúmeras, por conseguinte as novas produções não necessariamente têm de se preocupar tanto com a variável tecnológica, mas com as questões semânticas, comunicativas e ergonômicas:

[...] na atualidade, estamos certos que os produtos ganham forma mais em virtude das expectativas, das demandas e dos estilos de vida que uma sociedade exprime do que em decorrência das práticas produtivas, dos vínculos tecnológicos e dos materiais a serem empregados. A forma, hoje, não é mais uma questão objetiva funcional, mas, sim, está ligada aos fatores semânticos, psicológicos e subjetivos. (MORAES, 2010, p.18).

Apesar de as sugestões apontarem o uso da metodologia como fator limitante no processo de criação, já que esta demonstra não ser o suficiente para lidar em profundidade com as variáveis contemporâneas, não se deve assumir a posição de descarte desta, mas propor um processo de releitura no sentido de possibilitar ampliações e aprimoramentos:

[...] fazendo com que a metodologia tenha de deixar de exercer um papel específico e pontual, dentro da esfera do projeto, passando a uma relação mais flexível e adaptável de visão mais circunscrita e holística dentro da cultura do projeto. (MORAES, 2010, p.19).

Para tanto, a metodologia do metaprojeto busca, então, trazer sugestões que dialoguem com esse cenário contemporâneo, chamando a atenção do designer para os possíveis pontos de transversalidade⁶³ que o projeto pode ter. Para tal:

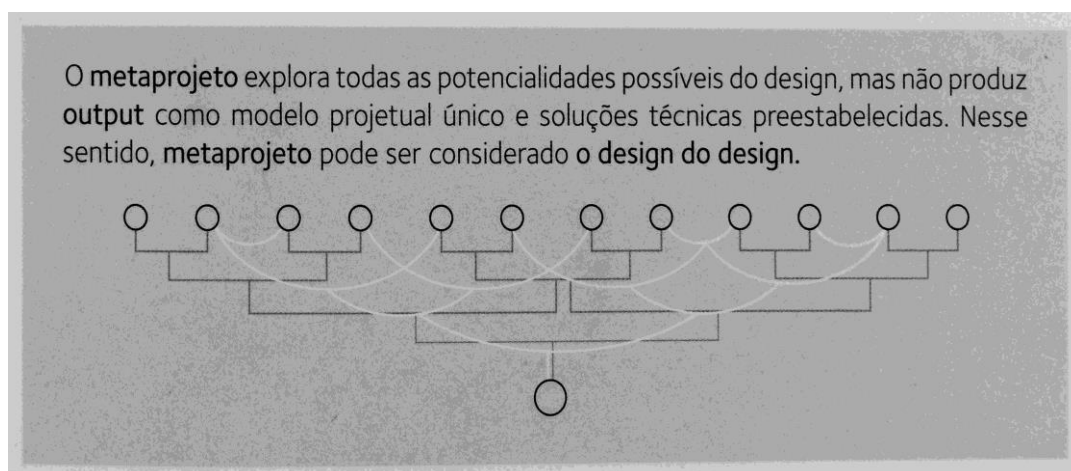
⁶³ Corroboramos a definição de que transversalidade seja “[...] como o elo que constitui a ligação entre as áreas e permite a integração de vários referenciais, conduzindo a uma visão mais ampla e integrada” (KRUCKEN, 2008, p.25). Esse mesmo termo pode encontrar discussão mais aprofundada no texto de PASSOS; EIRADO. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

O modelo de metaprojeto se consolida, portanto, pela formatação e prospecção teórica que precede a fase projetual ao elaborar um ou mais cenários por meio de novas propostas conceituais (*concept*), destinadas a um novo produto ou serviço, ou a efetuação de análises corretivas (diagnose) em produtos e/ou serviços existentes. (MORAES, 2010, p.21).

Ademais, todo o processo é assistido pelo *feedback* contínuo das etapas, ficando, portanto, afastado do modelo preciso e linear. Atuando não apenas no cumprimento de cada etapa de maneira pontual, mas também na compreensão do sistema como um todo, construindo para isso um cenário de atuação, os aspectos funcionais passam, dessa forma, a ser um dos pontos de partida do projeto e não mais a única resposta para a solução.

A Figura 43 já fornece indícios da intenção do metaprojeto em propiciar novas inter-relações mais flexíveis e dinâmicas, sugerindo adaptações ao pensamento linear e objetivo presente em outras metodologias.

Figura 43 – Quadro sintético que demonstra novas inter-relações propostas pelo metaprojeto



Fonte: Moraes (2010, p.21).

Conceitualmente, portanto, o metaprojeto:

Vai além do projeto, pois transcende o ato projetual. Trata-se de uma reflexão crítica e reflexiva preliminar sobre o próprio projeto a partir de um pressuposto cenário em que se destacam os fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, materiais, ambientais, socioculturais e estéticos-formais, tendo como base análises e reflexões anteriormente realizadas antes da fase de projeto, por meio de prévios e estratégicos reconhecimento de dados. (MORAES, 2010, p.25).

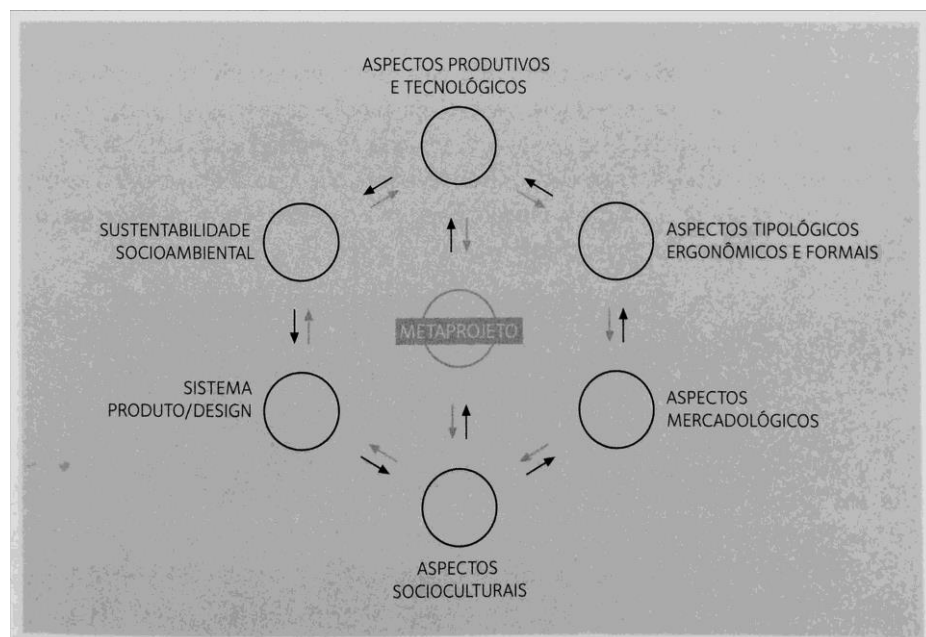
Este é, portanto, um método de caráter abrangente que acredita no design para além dos processos de produção e de serviços, atingindo e transformando campos tecnológicos, sociais e humanos. Atua diretamente desde as análises posteriores às fases iniciais de projeto e fornece suporte através de uma série de ferramentas que podem auxiliar o designer nos ajustes necessários aos métodos já utilizados, promovendo flexibilização e dinamicidade ao processo.

Para a efetiva criação deste espaço de reflexão, é necessário que seja montada uma plataforma de conhecimentos que analise o cenário atual ou futuro, na intenção de obter um “[...] mapa conceitual que nos levará a uma visão conceitual e, por fim, à análise conceitual definitiva do produto antes do projeto” (MORAES, 2010, p.31).

Essas reflexões conceituais são, em verdade, a maior questão a ser resolvida pelo designer, a exemplo dos projetos feitos em interiores em que as plantas, detalhamentos, vistas e demais peças gráficas podem ser produzidos por um técnico de desenho, porém a maneira como a problemática será abordada e a quais questões ela responderá só poderão surgir perante a análise e sistematização do designer, que será manifestado pela criação do conceito projetual.

Para tal, Moraes demonstra, conforme a Figura 44, a estrutura disciplinar do metaprojeto, propondo uma relação biunívoca⁶⁴ entre os elementos:

Figura 44 – Quadro sintético das relações circum-adjacentes do metaprojeto



Fonte: Moraes (2010, p.37).

⁶⁴ Segundo o *Dicionário Michaelis online*, biunívoco significa: “Relativo à relação entre dois conjuntos em que a cada elemento do primeiro conjunto corresponde apenas um do segundo, e vice-versa” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=GZjq>>. Acesso em: 29 jun. 2016).

Porém, as Figuras 43 e 44 e a definição do tipo de relação (biunívoca) nos levam a pensar que as ligações se dão através da conexão entre um elemento de um grupo com um único elemento do outro grupo, ainda que estejam conectados de uma maneira diferente da proposta linear, demonstram uma limitação no que se refere à liberdade do designer em ser o responsável por possibilitar quantas e quaisquer ligações que sejam a ele necessárias para a criação do conceito.

Para cada uma dessas disciplinas, Moraes sugere uma relação de elementos que podem ser considerados pelos designers em sua análise. Para os fatores mercadológicos, devem ser considerados os seguintes itens: 1. Cenário, visão, *concept*, 2. Identidade, 3. Missão e 4. Posicionamento estratégico.

O primeiro item está direcionado ao estudo de previsão do quadro futuro em que o designer poderá propor uma ação ou ser influenciado ante uma tendência. Ao passo que o cenário prevê um possível futuro, a visão percebe quais as possibilidades desse, sendo portando criado um conceito que nada mais é do que o plano de ação para ele.

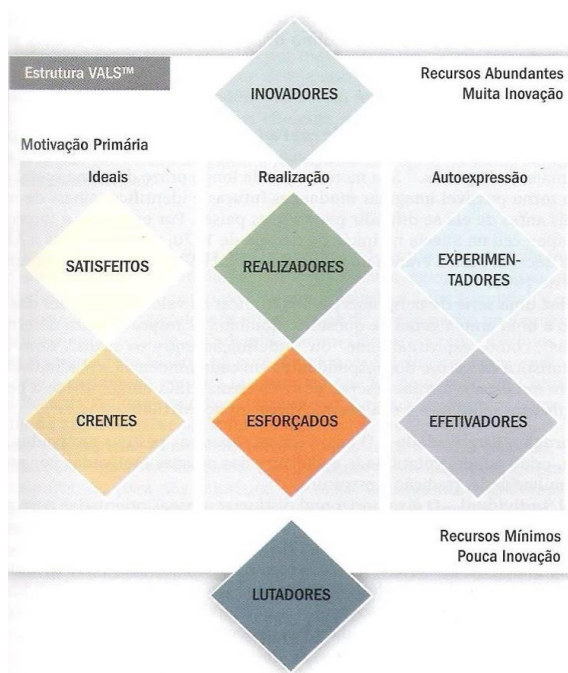
De acordo com Franzato (2012, p.226), este ato de concepção “[...] é geralmente entendido como um output intermediário do processo criativo”, sendo importante, nesta fase, que se dê força ao projeto, de onde saem as ideias inovadoras e únicas, como corrobora Travis (2011). O projeto deve ser estruturado com base nos dados fornecidos pelo cenário e nos caminhos decididos através da visão.

Contudo, entendemos que este primeiro aspecto não necessariamente está incluído na esfera de fatores mercadológicos, já que estudantes têm, dentro da academia, a possibilidade de criar possíveis cenários, visões e conceitos com o objetivo de estimular suas potencialidades criativas, não necessariamente em resposta a uma demanda mercadológica. O fator mercado pode influenciar diretamente nesses elementos, mas estes podem funcionar sem necessariamente estar inseridos nesta esfera.

No que se refere ao segundo item, a identidade nada mais é do que o conjunto de aspectos que distinguem determinada empresa das demais, através das relações estratégicas entre produto, vendas e comunicação. Uma das ferramentas que sugerimos como referência para o estudo da identidade das empresas é uma adaptação às mesmas utilizadas por algumas instituições de *marketing* para o estudo de público-alvo, são os VALS-2 (*The Values and Lifestyles* – Sistema de Valores e Estilos de Vida), pesquisas que busca compreender melhor o perfil dos consumidores através de questionários de múltipla resposta, podendo ser aplicadas neste caso considerando a empresa como uma pessoa.

Percebemos a similaridade das classificações entre os questionários e o modelo fornecido por Moraes através da comparação das Figuras 45 e 46. Outros perfis AIO's⁶⁵ podem ser utilizados como referência também são os da Global Mosaic⁶⁶ e RISC⁶⁷.

Figura 45 – Sistema de segmentação VALS–2 simples, provavelmente foi produzido no Brasil



Fonte: Salomon (2011. p.267).

⁶⁵ São grupos de pesquisas que tentam reunir os consumidores de acordo com a contabilização de três categorias variáveis: Atividades, Interesses e Opiniões, de acordo com Salomon (2011).

⁶⁶ Segundo Salomon (2011), é o sistema desenvolvido por uma empresa britânica que analisa consumidores em 19 países, possibilitando a identificação de padrões de consumo no mundo inteiro.

⁶⁷ “Desde 1978, uma organização com sede em Paris, chamada Research Institute on Social Change (RISC), realiza medidas internacionais de estilos de vida e mudanças socioculturais em mais de 40 países” (SALOMON, 2011, p.268).

Figura 46 – Quadro simulando a identidade da empresa em estudo

EMPRESA	SIM	NÃO
CONSERVADORA		X
INOVADORA	X	
VANGUARDA	X	
AGRESSIVA	X	
PASSIVA		X
FAZ TENDÊNCIAS	X	
SEGUE TENDÊNCIAS		X
OUTROS (EXPLICAR)	NÃO SE APLICA	NÃO SE APLICA

Fonte: Moraes (2010, p.4).

A missão e o posicionamento estratégico são conceitos muito próximos porque um é a consequência do outro; o primeiro se refere ao motivo existencial da empresa, devendo ser, portanto, o guia de referência para a produção. Por conseguinte, a produção será realizada considerando o posicionamento estratégico, que nada mais é do que o plano de ação que levará a instituição a alcançar determinado espaço no mercado para a concretização de sua missão.

Acredita-se que elementos como identidade, missão e posicionamento estratégicos estejam muito mais pertencentes a este grupo de fatores mercadológicos do que o primeiro elemento dos aspectos de cenário, visão e conceito. É possível que os itens dois, três e quatro influenciem o primeiro, mas este não depende dos demais para sua construção já que pode ser visto em uma aplicação não mercadológica.

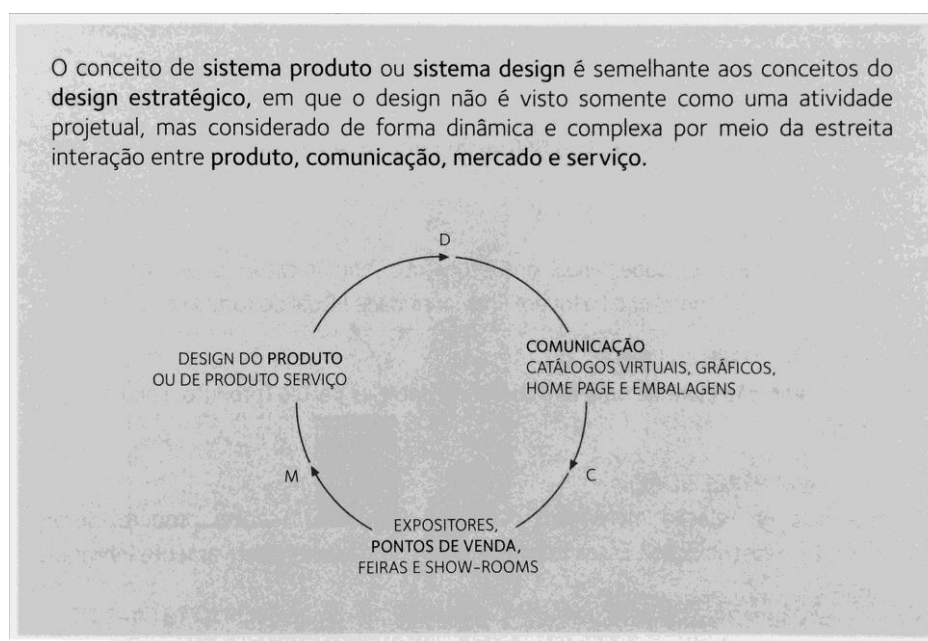
Outro pilar presente na estrutura metaprojetual é o sistema produto/design que se propõe a tratar do design estratégico de maneira ampliada, a partir do foco nos conceitos e nos aspectos tecnológicos de produção, propondo um plano estratégico que atenda desde o design de produto ao serviço. Envolve todo o sistema que circunda o design como os aspectos de comunicação, serviço e de distribuição, e pode ser definido como:

O estudo dos atributos existentes no âmbito físico, do serviço, da comunicação e dos valores imateriais de um produto, estando aqui também inseridas as condições de pagamento efetuado pelo cliente e a assistência de pós-venda por parte da empresa. (MORAES, 2010, p.52).

Um exemplo mais claro da proposta sistema produto/design, dentro do âmbito dos interiores, é a compreensão de que o projeto de design de interiores está além da produção das peças que são dotadas da solução projetual, envolvendo, assim, todos os insumos necessários para sua elaboração. Neste caso, por exemplo, estão: a comunicação e a coordenação do designer e da equipe de execução, os planos estratégicos para que os materiais cheguem até a obra, a comunicação com o cliente, durante e depois da obra, em um sistema pós-venda, que funcione como *feedback* para os aspectos que necessitam ser aprimorados, bem como os aspectos imateriais que envolveram a proposta.

A Figura 47 expressa, de maneira sintética, a ideia da proposta sistema produto/design, evidenciando alguns dos aspectos que se referem ao projeto de design.

Figura 47 – Quadro sintético do sistema produto/design



Fonte: Moraes (2010, p.42).

Ao passo que esses dados vão sendo analisados, outro item estrutural da metodologia se refere ao do design e à sustentabilidade socioambiental, que lida diretamente com questões de sustentabilidade já tidas como de grande importância para o planeta desde 1990⁶⁸ e compõem medidas para amortizar os danos já sofridos pelos processos de industrialização modernos, projetando, em função:

⁶⁸ De acordo com o Ministério do Meio Ambiente, o ano de 1990 foi considerado o ano internacional do meio ambiente, sendo seguido por diversas programações que contemplaram discussões em torno da sustentabilidade do planeta como, em 92, a criação da Agenda 21 – Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis (Disponível em: <<http://www.mma.gov.br/educacao-ambiental/politica-de-educacao-ambiental/historico-mundial>>. Acesso em: 29 jun. 2016).

[...] da inserção do hábito de prever, de forma sistêmica e antecipada, ainda durante as etapas de geração das alternativas projetuais, coordenadas e linhas guias que promoveriam uma relação desejável entre projeto, produção, e por fim de vida do produto, prevendo por consequência sua reutilização e reciclagem, ou seja: projetar o ciclo de vida inteiro do produto. (MORAES, 2010, p.59)

Esse processo não envolve somente os designers, mas também os consumidores que participam diretamente do processo, tornando-se agentes favoráveis à sustentabilidade do planeta, através de práticas que atuam diretamente no seu comportamento e estilo de vida, como, por exemplo, a de consumo sustentável⁶⁹. Para tal, Papanek (1995, p.209) sugere:

É necessário reestabelecer os laços com a Natureza e com as nossas próprias raízes. Sociedades que possibilitam tempo de lazer para atividades que não têm uma base lucrativa ou meramente materialista, e que dão amplas oportunidades para que se firmem relações humanas fortes, tendem a ser menos esbanjadoras e mais fiéis às necessidades humanas.

Os interiores necessitam se voltar para esse aspecto com atenção, e o designer deve procurar, em solução projetual, auxiliar o cliente da maneira mais sustentável possível, gerenciando e planejando o uso de insumos desde a concepção do projeto, atentando que apenas o uso de materiais ecológicos não são o suficiente se todo o processo de desenvolvimento do projeto não o for.

Imbricadas atualmente nas questões socioambientais e culturais, estão as escolhas dos novos materiais e tecnologias, e tais decisões buscam atender às demandas ambientais alarmantes de nosso planeta, sem inviabilizar o potencial criativo do designer, oferecendo possibilidades que atendam aos requisitos funcionais, estéticos e estésicos⁷⁰.

A evolução dos meios de produção permite que o designer tenha grande flexibilidade na criação; nos interiores, existe uma infinidade de materiais e técnicas que podem facilitar a execução do conceito mais complexo ao mais simples, adequando-se a espaço, orçamento do cliente, sustentabilidade, prazo, entre outras variáveis. Podemos usar como exemplo os móveis planejados, que fornecem uma vasta gama de modulações, cores, texturas,

⁶⁹ Segundo Ministério do Meio ambiente o consumo sustentável pode ser conceituado como: “[...] a escolha de produtos que utilizaram menos recursos naturais em sua produção, que garantiram o emprego decente aos que os produziram, e que serão facilmente reaproveitados ou reciclados. Significa comprar aquilo que é realmente necessário, estendendo a vida útil dos produtos tanto quanto possível” (Disponível em: <<http://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/producao-e-consumo-sustentavel/conceitos/consumo-sustentavel>>. Acesso em: 29 jun. 2016).

⁷⁰ Relativos a sensibilidade, à emoção e ao sentimento.

acabamentos, sendo o papel do designer sugerir as melhores escolhas que atendam às necessidades (materiais e imateriais) do cliente.

Outro fator levado em consideração no metaprojeto são os itens socioculturais, que, de forma consciente ou não, acabam por influenciar o projeto de design. Ostrower (2010, p.11) corrobora essa influência no processo criativo quando diz que “[...] precisamente na integração do consciente, do sensível e do cultural se baseiam os comportamentos criativos do homem”, levando-nos à dedução de que, se este item é pilar do processo criativo, as metodologias devem, de alguma maneira, buscar facilitar a sua inclusão.

Em diversos momentos, percebemos a intervenção dos aspectos socioculturais nas formas estéticas, e este movimento pode ser visto de maneira mais clara nas primeiras escolas de design como a Bauhaus e a Escola de Ulm onde aspectos éticos se refletiam em questões estéticas:

[...] percebe-se, portanto, que a ética, como modelo de comportamento e de estilo de vida, e a estética, como decodificação formal do significado e significância do comportamento social humano, sempre mantiveram uma estreita e recíproca relação entre si e se completam em constante estado de mutação. (MORAES, 2010, p.78).

Os aspectos socioculturais atuam em função da recodificação da trilogia que, por muito tempo, prevaleceu na produção industrial mecanicista, racionalista e antropocêntrica, propondo o metadesign, a construção de novas relações através da ética, estética e produção industrial:

[...] a estética do novo milênio, nesse contexto, passaria a ser diretamente atrelada à ética ambiental, no sentido de procurar unir o comportamento social com a sustentabilidade do planeta. A reflexão e o debate entre ética, estética e consumo já demonstram amadurecimento para configurar uma fisionomia de contornos próprios ou mesmo uma natural forma epistemológica. (MORAES, 2010, p.80).

Em paralelo à trilogia, disciplina importante da estrutura metaprojetual, são os fatores tipológicos, formais e ergonômicos responsáveis por promover uma melhor relação entre homem/espaco/produto e, portanto, atuam diretamente nas definições formais do produto/serviço.

Por ergonomia, não são entendidos apenas os parâmetros de fabricação voltados para as condicionantes primárias de funcionalidade e de usabilidade, mas também para aspectos que envolvem as condicionantes estéticas:

A singularidade da Ergonomia está justamente na sua práxis que integra não só as pesquisas sobre o homem, como também os estudos tecnológicos como a proteção e avaliação de sistemas, interfaces e componentes, sempre a partir das variáveis fisiológicas e cognitivas humanas e segundo critérios que privilegiam o conforto, a segurança e o bem-estar do homem. (PEQUINI, 2005, p.3.8).

Todos esses elementos que fazem parte da rede metaprojetual, servem como ferramentas de criação do mapa conceitual do produto/serviço que será desenvolvido ou avaliado pelo designer, atuando diretamente nas etapas pré-projetuais ou de diagnose, a fim de fornecer uma base firme para o processo de desenvolvimento ou remodelação, para que se possam reduzir os erros e encontrar profundidade e coerência com o mundo contemporâneo e as necessidades individuais e coletivas dos seres humanos.

A metodologia defende, portanto, não apenas os aspectos indutivos-dedutivos⁷¹, que se firmam nos aspectos cognitivos responsáveis pela análise e síntese das informações, mas também abre espaço para os aspectos que vão além destes e são abduativos⁷², trabalhando em conjunto com a intuição⁷³ a partir do momento que analisa o design do design, ou seja, analisa os aspectos para além do problema e fornece ferramentas que podem possibilitar compreensões universais da problemática, a fim de gerar um mapa conceitual que guiará todo o processo criativo.

⁷¹ Segundo o Dicionário Michaelis, sob o ponto de vista filosófico, os aspectos indutivos têm como definição: “Elemento que constitui o método científico e permite a generalização dos resultados científicos”. Já os dedutivos: “Modo ou processo de raciocinar partindo de uma ou mais proposições consideradas verdadeiras e que encerram uma evidencia” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=indu%C3%A7%C3%A3o>>; e < <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=dedu%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 25 jul. 2016).

⁷² Abdução: “Modo de argumentação exigindo a prova da premissa menor, que é apenas provável ou verossímil; apagogia” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=abdu%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 25 jul. 2016).

⁷³ Intuição é, segundo a definição filosófica do *Dicionário Michaelis*: “Conhecimento direto e espontâneo de uma verdade de qualquer natureza, que serve de base para o raciocínio discursivo e remete não apenas às coisas, mas também as relações que entre elas se dão” (Disponível em: < <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=intui%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em; 26 jul. 2016).

4 O CASO DE UMA METODOLOGIA PARA O ENSINO DO *DESIGN* DE INTERIORES

[folha em branco para inserir imagem do cap.4]

4.1 TIIU POLDMA

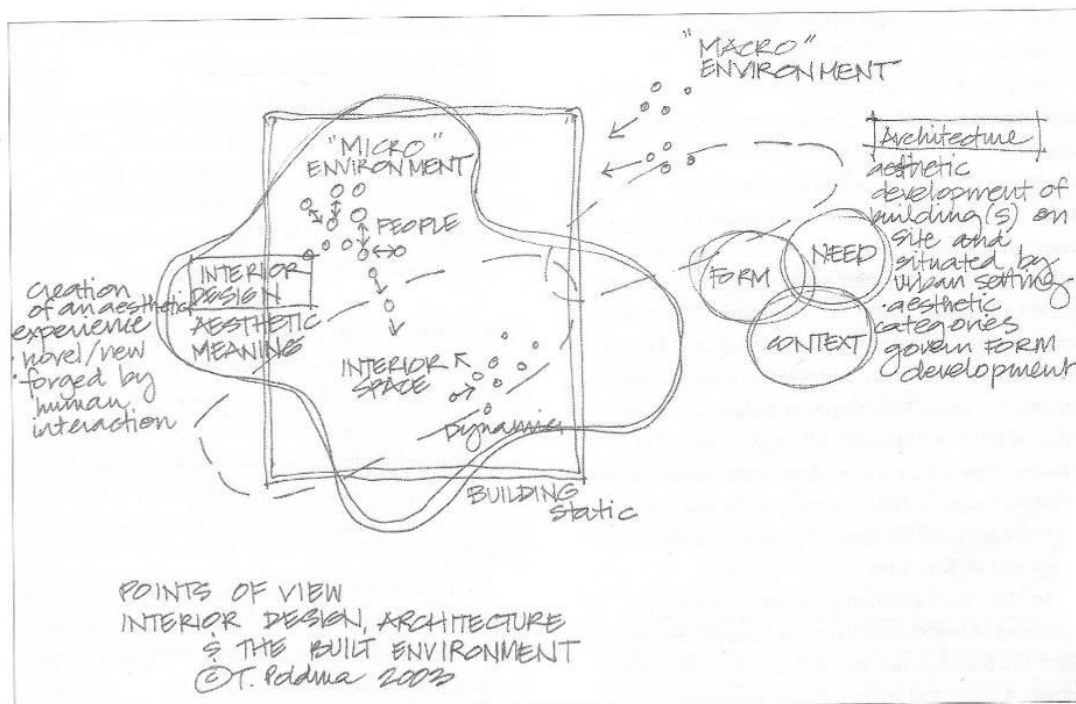
Poldma (2009, p.16) inicia as discussões em torno da proposição metodológica projetual partindo das definições do campo de atuação e de atribuição dos designers de interiores que

[...] estão preocupados com os relacionamentos entre humanos, objetos e espaços e como isso se conecta nos interiores, quer seja nos ambientes mais internos e privados, nas áreas mais amplas e comuns da edificação, ou externas e públicas. Designers de interiores se preocupam com os detalhes do espaço, o encaixe interno, e ao seu contexto humano buscando a melhor forma de integração entre o espaço, os objetos e ás suas necessidades mais “íntimas”. Designers de interiores possuem uma preocupação específica para com as escalas menores, das necessidades íntimas, e como a proposta de design adapta-se a estas necessidades.⁷⁴

A definição automaticamente evoca a discussão crítica sobre as atribuições similares de profissionais que atuam na mesma área, como é o caso dos arquitetos, que também projetam utilizando as variáveis similares no exercício projetual. Poldma (2009) realiza a distinção entre estes, quando afirma que a diferença está nos níveis e nas escalas de relação, estando os arquitetos mais direcionados a associação do edifício com seu entorno urbano e na maneira como que as pessoas se direcionam, se movem e são envolvidas pelos interiores. Sugere um esboço que esquematiza esta relação, conforme a Figura 48, a seguir.

⁷⁴ “Are concerned with the human/object/space relationship as this relates to interiors, and whether within buildings, within larger spaces in buildings, or outside. Interior designers worry about the details of the space, the fit of the space, and its contexts with people and how to integrate the space and objects in it with their more “intimate” needs. Interior designers have a more specific concern for the more small-scale, intimate needs, and how the design proposed suits these need” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

Figura 48 – Esboço da relação do design de interiores com a edificação

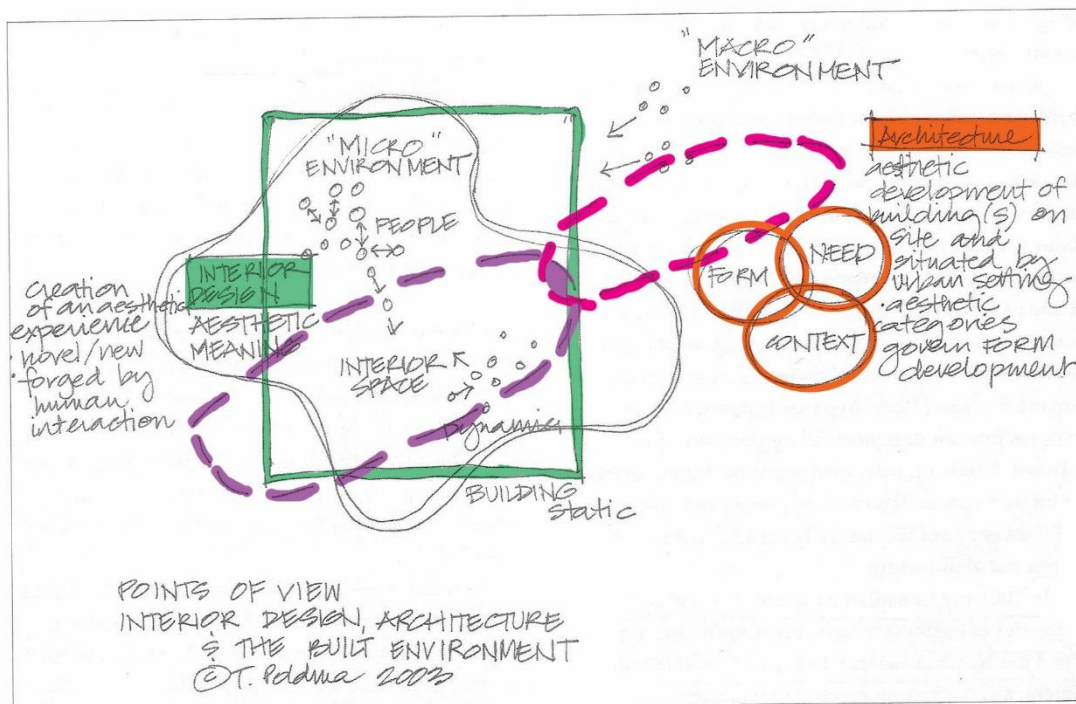


Fonte: Poldma (2009, p.17).

A Figura 48 nos remete a algumas interpretações em torno dos fundamentos que Poldma (2009) expressa através dos esboços, que podem ou não ter relação com a sua construção textual. Propomos uma análise crítica deles a partir da sobreposição de camadas coloridas à imagem preto e branco fornecida pela autora, identificando percepções e compreensões. Nota-se que o objetivo da Figura 48 é o de localizar o designer de interiores e o arquiteto em grupos de atuação que têm relação direta com a edificação.

Optamos por esse método de análise, pois a leitura da imagem nos fornece complementação crítica para expressar a linha de pensamento da autora. Segundo Bredekamp (2015), a reprodução e a construção do desenho expressam, fundamentalmente, o conhecimento, de modo que esse desenho pode trazer compreensões-chave para a interpretação da teoria.

Figura 49 – Adaptação do Esboço da relação do design de interiores com a edificação



Fonte: Elaboração própria com base em Poldma (2009, p.17).

A Figura 49 nos fornece algumas perspectivas que reforçam a ideia descrita textualmente por Poldma (2009), que posiciona o design de interiores como profissão que articula a “[...] criação de uma nova experiência estética forjada pela interação humana”⁷⁵, enquanto a arquitetura seria responsável pelo “[...] desenvolvimento estético da edificação no seu sítio envolvido pelo conjunto urbano. As categorias estéticas governariam o desenvolvimento da forma”⁷⁶. Entendemos, portanto, que as três categorias circuladas em laranja na imagem – forma, necessidades e contexto – seriam, portanto, amarradas pela estética⁷⁷.

Vale salientar que a realidade de atuação dos profissionais no campo dos interiores e da arquitetura no Brasil não possuem uma distinção muito clara; o arquiteto, por exemplo, pode atuar na área dos ambientes, e isso se dá devido à prática e à experiência com a composição espacial que o profissional acaba adquirindo através do pragmatismo, mas, nas formações

⁷⁵ Imagem 02 (trecho): “creation of an aesthetic experience novel/new forged by human interaction” (POLDMA, 2009, p.17) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

⁷⁶ Imagem 02 (trecho): “aesthetic development of building(s) on site and situated by urban setting, aesthetic categories govern form development” (POLDMA, 2009, p.17) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

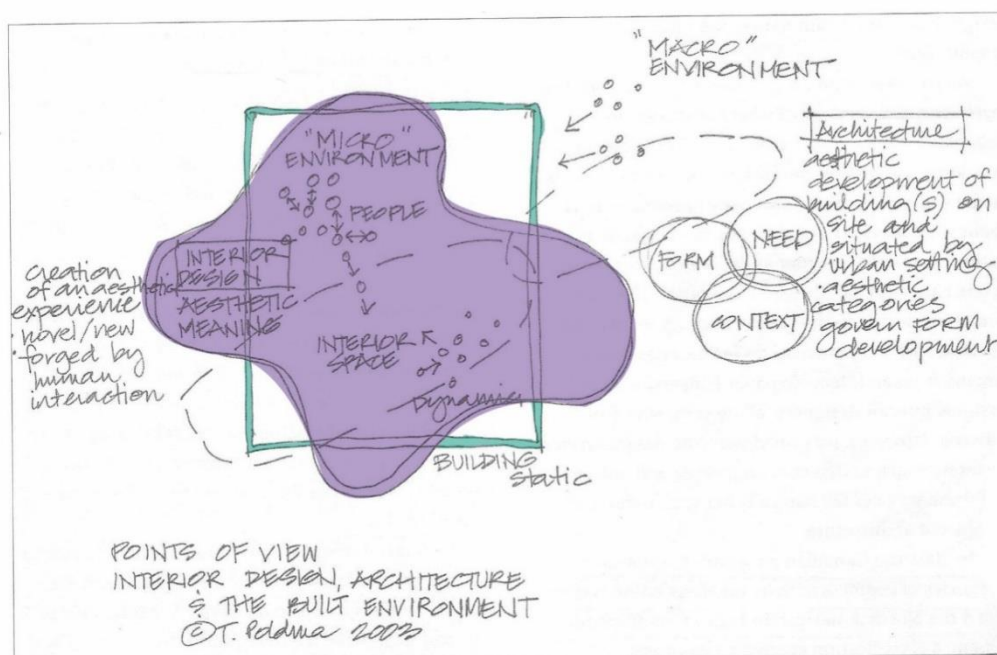
⁷⁷ Corroboramos a definição do *Dicionário Michaelis* para estética neste caso: “Estética: sf (gr aïsthetikê) 3 Harmonia das formas e coloridos”.

acadêmicas, existe evidentemente um foco da arquitetura na construção de espaços, e dos interiores na composição destes espaços.

A Figura 49 sugere ainda que o designer e o arquiteto estariam próximos de áreas de foco diferente, mas que se interceptam em algum momento, sendo o designer de interiores próximo ao “espaço interno” e inserido no “microambiente”, que inclui a dinâmica entre as pessoas e o espaço, percebe-se, no entanto, que Poldma (2009) relata em texto uma tríade de relação: homem-espaço-objeto, diferente do esboço em que os objetos não fazem parte do contexto, gerando certa dúvida no que, para a autora, seria a articulação realizada pelo designer de interiores. Em nossa compreensão, o designer de interiores trabalha fundamentalmente a relação do ser humano com o espaço, que se materializa através da distribuição dos objetos, sugestão dos fluxos, dimensões volumétricas, cores, texturas, luz e sombra que farão parte desse ambiente.

Ademais, a forma amorfa do “microambiente” fomenta o conceito de que as relações mais próximas entre homem e espaço, bem como a área de atuação do designer de interiores, extrapolam a dimensão estática da edificação, buscando relação com seu exterior e compartilhando espaços com o “macroambiente” (Figura 50).

Figura 50 – Adaptação do Esboço da relação do design de interiores com a edificação e sua relação com o exterior



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.17).

Em seu texto, Poldma (2009) relata ainda que essas penetrações e compartilhamentos ainda não são bem entendidos pelas pessoas devido ao pouco tempo de existência da profissão. Contudo, é papel do designer de interiores defender sua posição e “[...] prover serviços específicos de design para espaços internos que relacionem pessoas e objetos, e estes serviços recaem entre o design industrial e a arquitetura”⁷⁸ (POLDMA, 2009, p.18).

A autora acrescenta ainda, na sua argumentação, duas definições importantes e significativas a partir do Sistema Industrial Classificatório Norte-Americano, fornecidas pelo governo canadense, já que é onde se concentra a maior parte de sua atuação:

[...] serviços em design de interiores [...] estabelecimento primariamente engajado com o planejamento, design e administração de projetos em interiores que reúnem as necessidades físicas e estéticas das pessoas, levando em consideração os códigos da edificação, as regulamentações de saúde e segurança, as circulações e a administração de plantas baixas, as necessidades mecânicas e elétricas e o ajuste interno do mobiliário.⁷⁹ (North American Industry Classification System, apud POLDMAN, 2009,p.18);

Bem como a definição do Conselho Qualificatório Norte-Americano do Design de Interior:

[...] design de interiores é uma profissão multifacetada na qual soluções criativas e técnicas são aplicadas dentro de uma estrutura para proporcionar um ambiente interior produzido. Estas soluções são funcionais, aumentando a qualidade de vida dos seus ocupantes além de serem esteticamente atrativos.⁸⁰ (North American Council for Interior Design Qualification (NCIDQ), apud POLDMA 2009, p.18).

As duas definições direcionam o designer como uma profissão que trabalha na área de serviços e que articula questões técnicas a componentes estéticos. Assim como reforçam a importância do serviço para os usuários por proporcionar conforto, qualidade de vida e suporte às necessidades de seus ocupantes.

Fundamentada nessa definição, Poldma (2009) introduz a base lógica simplificada de sua metodologia:

⁷⁸ “[...] we provide specific design services for interior spaces that concern people and objects, and these services fall naturally between industrial design and architecture” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

⁷⁹ “Interior design services [...] establishments primarily engaged in planning, designing and administering projects in interior spaces to meet the physical and aesthetic needs of people, taking into consideration buildings codes, health and safety regulations, traffic patterns and floor planning, mechanical and electrical needs, and interior fittings and furniture” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

⁸⁰ “Interior design is a multifaceted profession in which creative and technical solutions are applied within a structure to achieve a built interior environment. These solutions are functional, enhance the quality of life and culture of the occupants, and are aesthetically attractive” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

[...] em termos tradicionais simplificados, o designer analisa o problema a partir da coleta de dados. O designer então consulta as pessoas que irão utilizar o espaço e decide quais os dados serão mais relevantes e quais são as necessidades a serem consideradas quando se estiver tentando criar novas ideias para os interiores. O designer interpreta os dados e sintetiza-os em desenhos, que no caso dos designers de interiores inclui plantas e vistas volumétricas do espaço.⁸¹ (POLDMA, 2009, p.28).

Porém, não seria essa a definição metodológica de qualquer profissão que trabalhe diretamente com um público na produção de alguma requisição, sendo este, serviço ou produto? A lógica descrita poderia perfeitamente caber para um arquiteto que projeta uma casa ou para um designer de produtos que projeta uma cadeira, por exemplo. Entendemos, por conseguinte, que a definição é um raciocínio comum a outras áreas e que não define os designers interiores, os quais apenas pertencem também a este grupo.

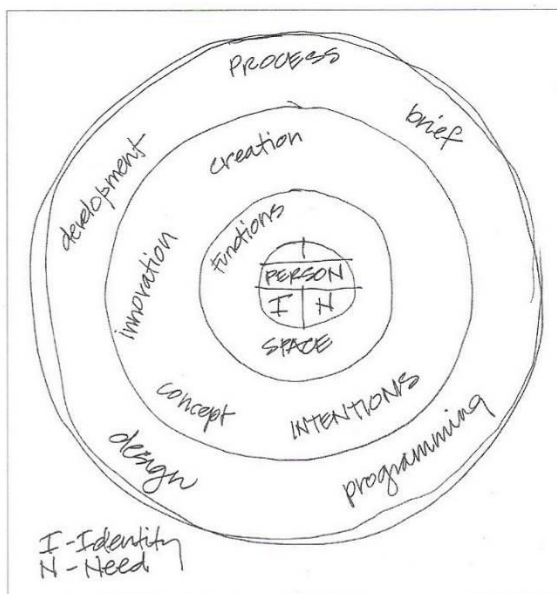
Em prol da resolução dessas problemáticas, os designers de interiores raramente trabalham sozinhos, sendo necessário um trabalho colaborativo para a construção de um projeto, de qualquer escala, já que estamos compreendendo que a tarefa do designer não se resume ao desenvolvimento apenas de plantas técnicas. O designer se relaciona interdisciplinarmente, seja com os *stakeholders*⁸² conectados à construção, arquitetos e/ou engenheiros que auxiliam nas questões estruturais, e principalmente com o cliente e/ou dono do espaço. Todas essas pessoas têm papel ativo na maioria dos projetos realizados pelo designer de interiores, além de influírem diretamente no seu desempenho.

Poldma (2009) ainda estende essa discussão, levando-a para sala de aula a fim de debater com os estudantes sobre o papel do designer de interiores e como eles enxergam tais atribuições, e, após arguições em sala de aula, foi esboçada uma imagem que resume as conversas e trocas de opinião (Figura 51).

⁸¹ “In simple traditional terms, the designer analyses the problem by collecting data. The designer consults with the people who will use the space, and decides what data is relevant and what needs to be considered when trying new ideas within the space. The designer then interprets the data and synthesizes this in drawing, which, in the case of an interior designer, includes plans and volumetric views of the spaces”(Tradução nossa para fins deste trabalho).

⁸² Tradução segundo o dicionário do Portal da Administração significando: “**Stakeholder** é uma pessoa ou grupo que possui participação, investimento ou ações e que possui interesse em uma determinada empresa ou negócio. O inglês stake **significa** interesse, participação, risco. Enquanto holder **significa** aquele que possui” (Disponível em: < <http://www.portal-administracao.com/2014/07/stakeholders-significado-classificacao.html>. >. Acesso em: 7 maio 2015).

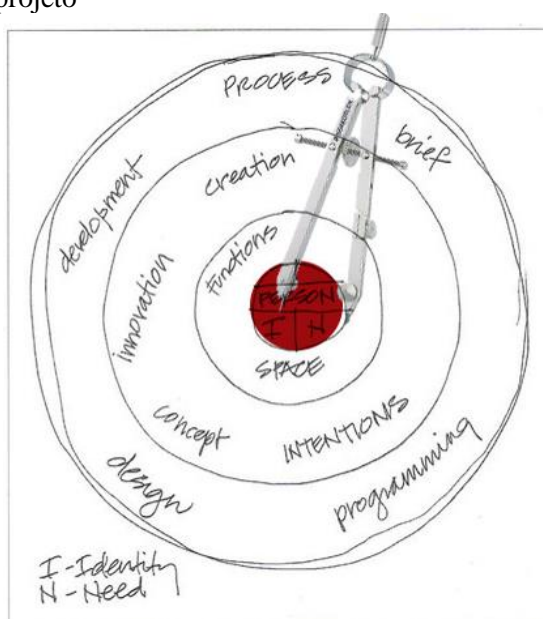
Figura 51 – Esboço resumo das ideias dos estudantes sobre o papel do designer de interiores



Fonte: Poldma (2009, p.19).

Em um primeiro olhar sobre o desenho, percebe-se uma série de círculos, um dentro do outro, como se demonstrassem ser um sistema onde existe um centro, seguido por diversas camadas que vão dando corpo a esse sistema. A forma circular sugere um foco e um cerne preciso, a partir do qual, podem ser formados outros círculos externos, como o movimento do compasso que se apoia em um ponto e deste abre seus diâmetros (Figura 52).

Figura 52 – Sobreposição ao esboço resumo das ideias dos estudantes sobre o papel do designer de interiores – variável central do projeto

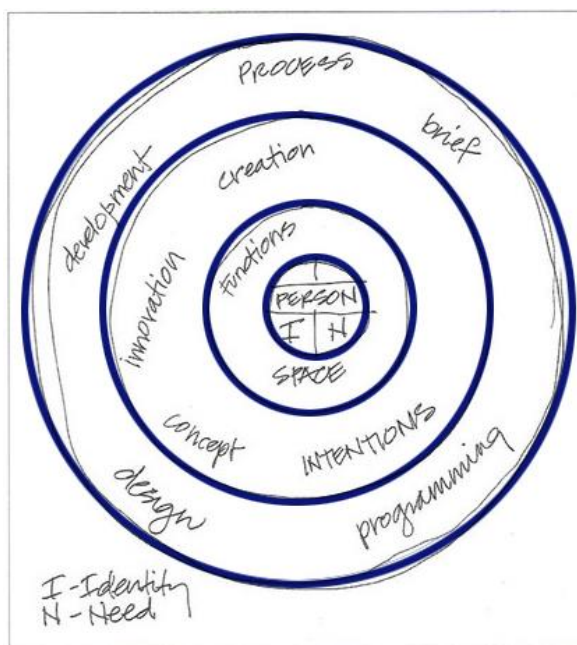


Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.19).

A Figura 52 sugere ainda que o ponto focal do projeto é uma pessoa que possui identidade e necessidades. A ideia de pessoa, cliente, ou usuário como núcleo do projeto é ainda reforçada pelas iniciais I e N, que se referem, em legenda, a identidade e necessidade. Juntas, as iniciais formam a palavra IN que, traduzida para o português, tem o sentido de: interno e dentro, segundo o *Dicionário Michaelis*, ressaltando ainda mais o conceito de cliente como âmago projetual.

Analisando agora as bordas de interação em azul na Figura 53, partindo do núcleo, o primeiro sistema a este relacionado é o espaço e suas funções. Entende-se que o usuário interage diretamente com esse espaço através das funções que serão oferecidas a ele e que, por sua vez, estão envolvidas pelas palavras-chave: conceito, inovação, criação e intenção. A autora interpreta que esse espaço proposto pelo projeto possuirá essas intenções, que serão delimitadas pela camada dos processos, desenvolvimentos, programa, *brief* e pelo design em si.

Figura 53 – Sobreposição ao esboço resumo das ideias dos estudantes sobre o papel do designer de interiores – bordas de interação



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.19).

4.1.1 Métodos

Professora da Faculdade de Design de Montreal e autora do livro *Taking up Space*, Tiiu Vaikla-Poldma explana, em sua publicação, sobre os processos em design de interiores através de conclusões teóricas e estudos de caso das práticas realizadas em sala de aula. Como base, sua proposta metodológica está ancorada em três conceitos gerais que norteiam o processo do designer de interiores.

Seu texto refere que o primeiro conceito envolve os aspectos axiomáticos de projeto, tudo aquilo que será feito através de questionários, coleta de dados (arquivos, fotos, histórias, entrevistas, pesquisas de livros, internet), perguntas sobre o que está sendo observado, entendimento dos problemas físicos, desenvolvimento de um pré-programa com os devidos requerimentos de projeto, sendo, portanto, tudo aquilo que está disponível como dado tangível ao designer. Porém, acredita-se que, mesmo na etapa inicial, os aspectos intangíveis⁸³ devem ser levados em consideração na coleta de dados, como, por exemplo, a personalidade, os anseios e desejos, as questões sociais e culturais, as primeiras ideias que surgem na medição do espaço já que o entendimento prévio desses fatores modifica completamente a maneira pela qual os dados serão extraídos e analisados.

O segundo conceito é o desenvolvimento do projeto, quando nos deslocamos das questões de análise e coleta de dados para os aspectos intangíveis de criação. Isso inclui os conceitos sobre o espaço e a elaboração de ideias criativas, e nos movemos, então, para um campo desconhecido de ideias, que são expressas a cada momento por meio de conceitos, desenhos e maquetes. Esse processo inclui a definição de como nos apropriamos do contexto.

É o começo do planejamento, realizado bi e tridimensionalmente, a fim de confirmar se as soluções são viáveis tecnicamente ou não para o projeto, desenvolvendo conceitos e avaliando, em seguida, se estão em concordância com o material pesquisado. Parte desse processo significa também a escolha de algumas cores, iluminação, sinalização e mobiliário, pois, nesta fase, os detalhes começam a tomar forma e a fazer parte da abordagem escolhida.

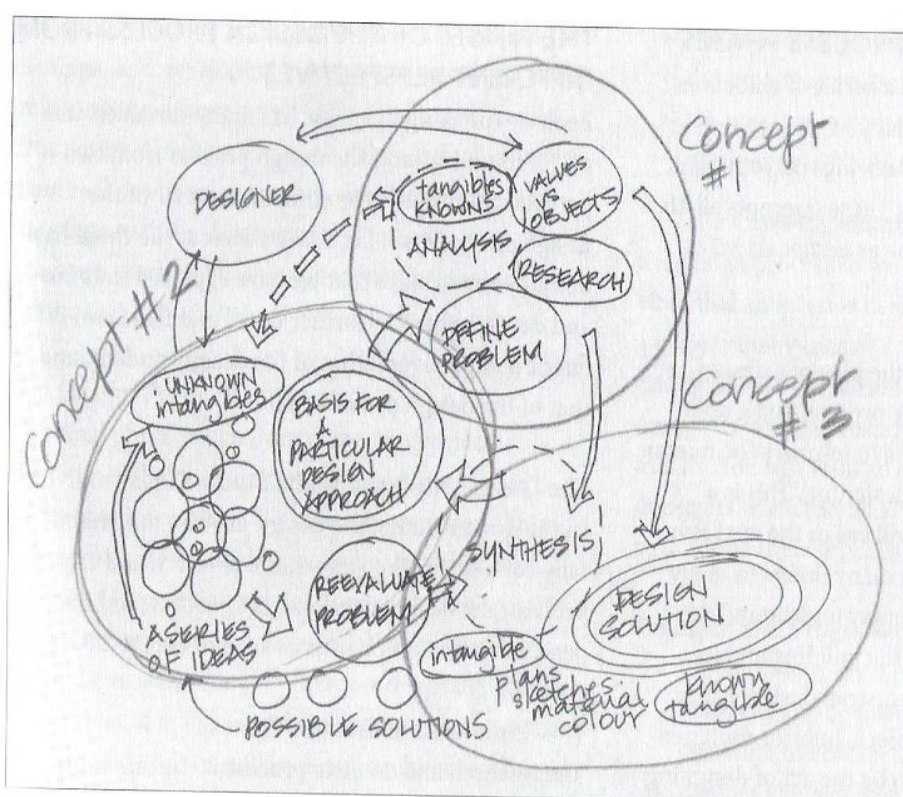
O último conceito envolve as decisões de projeto, que são feitas com base nos julgamentos críticos. Corresponde à análise do que foi desenvolvido e se abrange os itens tangíveis/intangíveis e os aspectos de análise/síntese, levantados ao longo da pesquisa. Este é

⁸³ A autora conceitua os aspectos tangíveis e intangíveis da seguinte forma: “Inicialmente pesquisamos e aprendemos sobre os aspectos tangíveis (conhecidos) do programa de design. Nós documentamos tudo que podemos e analisamos todo o material coletado. Em seguida nos movemos para os aspectos mais intangíveis (desconhecidos) do projeto de design, como a exploração de possibilidades, criando ideias ou planos e visando a criação de conceitos” (POLDMA, 2009, p.46) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

o momento de decidir quais ideias são boas e quais serão descartadas. O conceito final é, portanto, firmado, e o projeto segue para a fase executiva e de comunicação com a equipe de construção, em paralelo à aprovação final do cliente.

Em paralelo à construção textual, Poldma (2009) realiza uma série de esboços que auxiliam na compreensão das ideias em texto, para a construção dos três conceitos básicos, que se espelham na Figura 54.

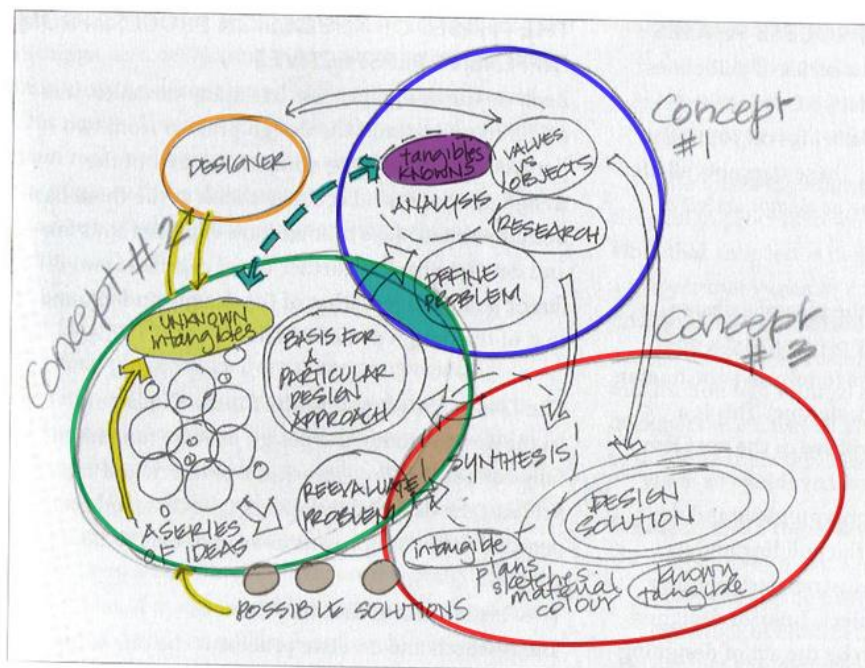
Figura 54 – Os três conceitos básicos do processo em design



Fonte: Poldma (2009, p.35).

Os esboços de Poldma (2009) possuem significados que auxiliam a compreensão dos seus conceitos metodológicos, e é sob esse prisma que intervimos na Figura 54 e produzimos a Figura 55 com adições cromáticas. Ao abordarmos a imagem como complemento da análise metodológica, corroboramos a ideia de que “[...] existem desenhos e linhas esquemáticas que, na fronteira entre pensamento e materialização, desenvolvem uma forma de expressão própria que não encontra legítima capacidade sugestiva em nenhuma outra manifestação” (BREDEKAMP, 2015, p.161).

Figura 55 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – adições cromáticas



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.35).

Partindo de uma análise dos maiores grupos de formas, as circunferências que mais se destacam são os conceitos um, dois e três. O que faz união entre eles é o “conceito dois” (em verde) demonstrando uma transição entre um conceito e outro e fortalecendo a ideia de que o processo aqui analisado possui uma contaminação entre uma fase e outra, uma não precisa concluir para que a outra se inicie. Esse conceito também chama atenção, pois sua forma foi circulada mais de uma vez, afirmando assim a importância desse elo para o processo metodológico da autora.

O “conceito dois” é descrito como “[...] o processo de design em si, onde o designer se move das questões tangíveis do projeto para as questões mais intangíveis”⁸⁴ (POLDMA, 2009, p.32). Ademais, acrescenta que “[...] primeiro pesquisamos e aprendemos sobre os aspectos tangíveis (conhecidos) do programa de design. [...] Para então nos movermos para os aspectos mais intangíveis (desconhecidos) do design” (POLDMA, 2009, p.46), porém o desenho demonstra justamente o contrário, reforçando a ideia de que o processo é horizontal, pela linha tracejada de suas pontas, que aponta para uma alternância constante entre um aspecto e outro e não de sequência determinada.

⁸⁴ “The second concept of the design process is the designing itself, where you can move from the more tangible aspects of a project into the more intangible aspects of the design questions/issues” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

Outra figura fornecida pela autora reforça esse mesmo conceito. Na Figura 56, está registrado o esboço de Poldma (2009) sobre algumas ferramentas para o processo em design, que se relacionam com os aspectos tangíveis e intangíveis.

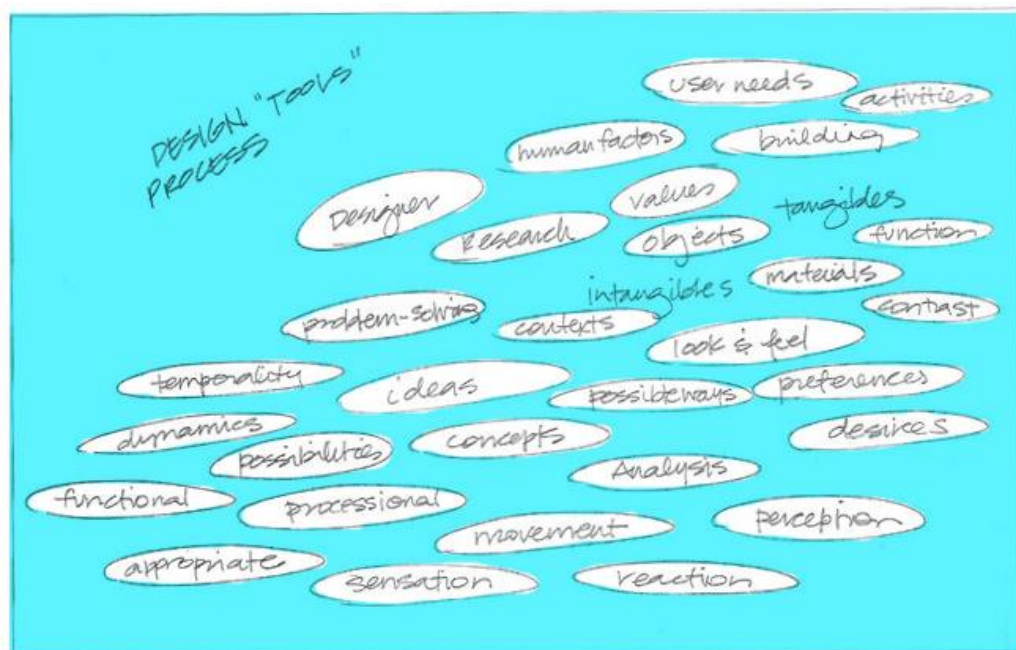
Figura 56 – Esboço das ferramentas de pensamento para o processo de design



Fonte: Poldma (2009, p.29).

As únicas palavras que não estão circuladas são: tangíveis e intangíveis. Se lançarmos uma malha azul, preenchendo todos os espaços da imagem que não estejam circulados, com demonstrado na Figura 57, ambas as palavras, tangível e intangível, estão no mesmo plano e próximas, concluindo que este momento na verdade é mútuo, e que as ferramentas são utilizadas ao mesmo tempo, podendo possuir interpretações tangíveis e/ou intangíveis.

Figura 57 – Adaptação do esboço das ferramentas de pensamento para o processo de design



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.290).

Poldma (2009) sugere que esse movimento pode ser realizado sob três questionamentos, que podem auxiliar no entendimento global da questão: O que é real? O que é possível? O que é ideal? Ao tratar dos aspectos reais, o estudante ou profissional pode avaliar os aspectos físicos do espaço, perguntando-se quais seriam os contextos que envolvem um projeto, como, por exemplo: a função e a tarefa que vão ser desempenhadas no espaço: reforma de uma loja para a criação de um espaço maior de estoque, com a mesma área disponível, sem diminuir a dimensão dos expositores em loja.

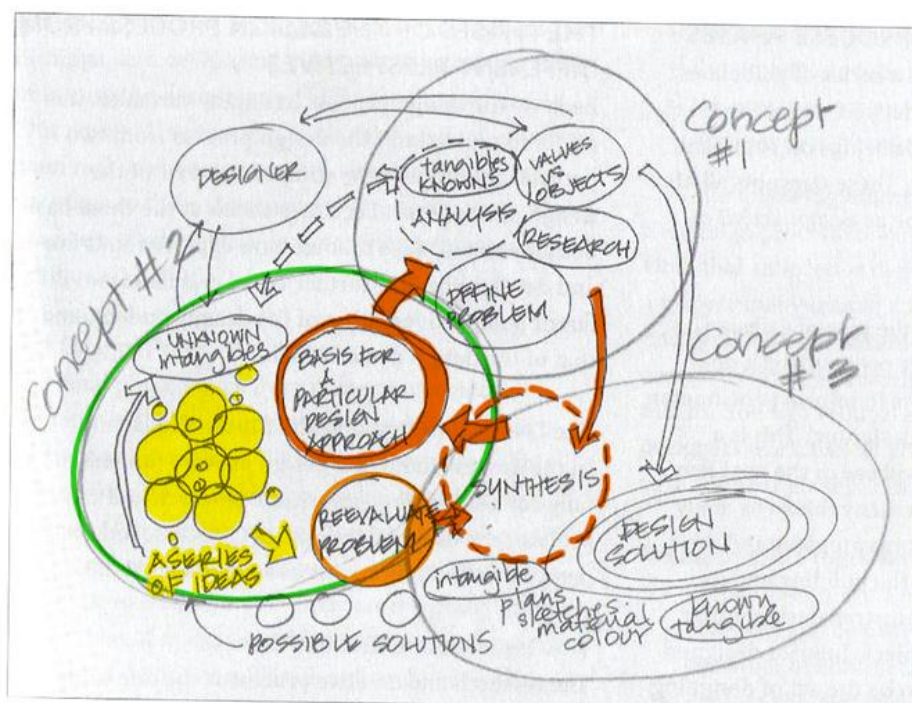
Ao nos debruçarmos sobre os aspectos possíveis, pretendemos extrair toda e qualquer informação sobre soluções similares, a fim de compreender tecnicamente as escolhas de outros profissionais e como as variáveis do projeto foram tocadas. Não devem ser levadas em consideração apenas as soluções do mesmo tipo de projeto, como, neste caso, pesquisar outros armazenamentos comerciais, mas se envolver em projetos de programas diferentes, que podem conter conceitos similares, como projetos para residências de área reduzida.

Quando se avalia o que é ideal, estamos nos afastando dos aspectos tangíveis e nos deslocando para as questões intangíveis, pensando, portanto, nas ideias e nas possibilidades de exploração do espaço e de soluções para as questões levantadas anteriormente. A abstração, nesta etapa, busca ampliar a visão do designer a fim de que se entenda o projeto como uma questão mais complexa. Seguindo o exemplo do estoque comercial, seria portando

um questionamento sobre: quais os tipos de estoque de que a loja necessita? Posso desenhar móveis multiuso que estoquem e sejam expositores? Qual a rotatividade estoque? Qual a frequência de acesso e como posso otimizar esse espaço?

Ademais, a imagem ainda reforça a intenção de liberdade nesse processo, pois as ferramentas circuladas na Figura 57 estão contidas em ovoides e “[...] as curvas com um raio constante, isto é, circunferências totais ou parciais, produzem apenas uma expressão primária, enquanto as curvas de raio variável geram possibilidades ilimitadas de expressão” (FRUTIGER, 1999, p.11).

Figura 58 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – elementos do conceito 2



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.35).

Voltando à Figura 58, este retrata ainda a compreensão da geração dos aspectos intangíveis, a grafia indica que este processo se inicia em uma fase externa ao sistema. Começando com uma série de círculos iguais, as “possíveis soluções”⁸⁵, que dão a ideia de continuidade tal qual o significado deste símbolo na escrita, estas, são inseridas no “conceito dois” se transformando em “uma série de ideias”⁸⁶, que são conduzidas à formação dos “aspectos intangíveis”.

⁸⁵ Imagem 5: “Possible solutions” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

⁸⁶ Imagem 5: “A series of ideas” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

Ainda no “conceito dois”, destacado na Figura 58 em verde, podemos observar que “a série de ideias” não está delimitada, talvez porque não pudesse ser contida em uma forma, sendo representada pelos círculos logo acima da sua grafia, como se brotassem dali. Em alguns momentos, mudam de diâmetro, sobrepõem-se e correlacionam-se, assim como, em certos momentos, afastam-se em esferas menores que não correlacionam com nenhuma outra mas reverberam dentro do conceito, fornecendo pequeno substrato para a criação das ideias. Imagina-se que essa representação funcione para ilustrar como as ideias de projeto que vão surgindo, completam-se e se sobrepõem e, em alguns momentos, não pertencem ao todo e são deixadas de lado, mas não ficam fora do conceito, fazem parte do processo.

A todo momento parece que esse multiplicar de ideias é direcionado ao elemento de “reavaliação do problema”⁸⁷, que pertence em maior parte ao grupo de “conceito dois”, porém, extrapolando a fronteira deste, penetra em parte do “conceito três”, explicado em texto pela autora como “Parte do processo onde as decisões são tomadas baseadas em julgamentos críticos”⁸⁸ (POLDMA, 2009, p.33). A circunferência quase perfeita tangencia também uma área externa aos dois conceitos e se aproxima das “possíveis soluções”, sugerindo uma forte inclinação à crítica da problemática em vários momentos do processo.

Em seguida, as ideias que passaram por uma “reavaliação do problema”, se deslocam para o elemento tracejado da “síntese”. Entendemos que, neste momento, é realizada uma filtragem e a condensação das sugestões preliminares de projeto e que, por sua forma ser semiaberta, sofre influência de todos os outros aspectos do conjunto, buscando complementação com outras etapas.

É o caso, por exemplo, das informações contidas no “conceito um”, considerado como o “início do processo pela tentativa de entender os parâmetros e questões do problema de design (os elementos tangíveis”⁸⁹ (POLDMA, 2009, p.32), ratificando a ideia da “síntese” como ponto nodal regulador do sistema, para que essas informações não extrapolem e percam direção no processo.

A “síntese” dessas ideias forma um conjunto de informações a ser disponibilizado a uma “base para uma abordagem particular em design”⁹⁰, destacado pelas duas circunscrições. Estabelece ponte direta também com os aspectos do “conceito um”, conduzindo o leitor da

⁸⁷ Imagem 6: “reevaluate problem” (Tradução nossa para fins deste trabalho).

⁸⁸ “This part of the design process is where decisions are made based on critical judgments” ((Tradução nossa para fins deste trabalho).)

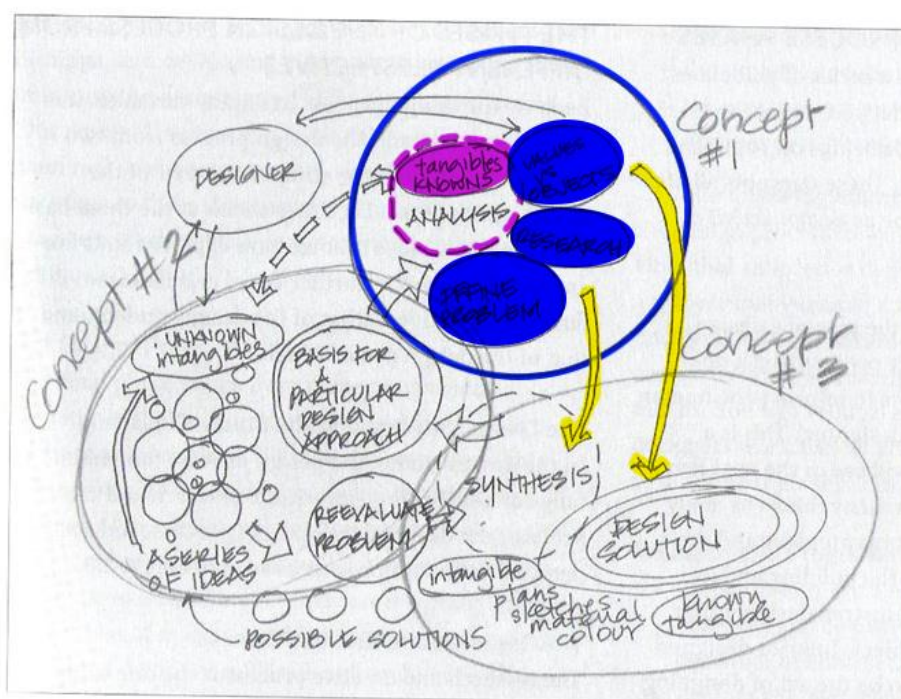
⁸⁹ “We begin the process by trying to understand the parameter and questions of the design problem (the tangible elements)” (Tradução nossa feita para fins deste trabalho).

⁹⁰ “Basis for a particular design approach” (Tradução nossa feita para fins deste trabalho).

imagem ao pensamento de que a base de projeto será constantemente reavaliada pelos dados de referência e elementos coletados no início do projeto.

Conectado ao “conceito dois”, o “conceito um” (em azul) é descrito por Poldma (2009) como o primeiro contato que o designer tem ao se relacionar com as demandas de projeto, porém, se observarmos o esboço, esse contato parece ter uma abordagem mais livre e dinâmica, em que o designer é quem decide quais serão os primeiros passos de contato, podendo partir tanto das análises dos fatores “tangíveis” como do campo dos aspectos “intangíveis”.

Figura 59 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – elementos do conceito 1



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.35).

Destacando os elementos contidos no “conceito um” (Figura 59), nota-se que a única forma que difere das outras é a “análise”, que, semiaberta como a “síntese”, demonstra por suas linhas tracejadas uma inclinação à absorção de qualquer informação de outro elemento do conjunto.

Tangenciando a “análise”, ainda encontramos os seguintes fatores: “definição do problema” que é a identificação das necessidades e desejos dos clientes; a “pesquisa”, que contempla toda a coleta de dados necessários para o entendimento do espaço e seu contexto; e os “valores *versus* objetos”, que são os entendimentos acerca dos pesos entre os aspectos objetivos e subjetivos do projeto.

Percebemos ainda que os elementos do “conceito um” demonstram forte influência na “síntese” e “solução de projeto”, pelas setas espessas que vão do conceito um para o dois, como pode ser observado na Figura 59, fortalecendo a ideia de que, para uma boa síntese e solução projetual, são necessários atenção e cuidado na apreciação da problemática.

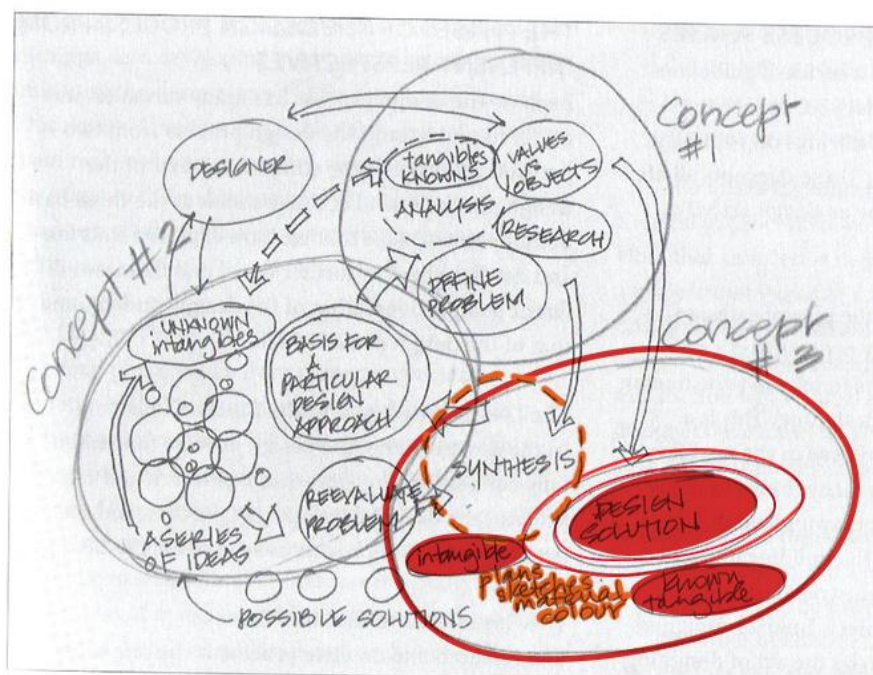
A autora reforça, em diversos momentos, que é importante que o designer se dedique na aproximação e delimitação dessa problemática, já que, para visualizar e criar, é necessário primeiramente entender o que será feito e com qual propósito. Edward de Bono (1996, apud POLDMA, 2008, p.8, tradução nossa)⁹¹ cita alguns conceitos que podem auxiliar na aproximação do designer nesta etapa, indicando perguntas que busquem mapear os objetivos projetuais:

- Amplo/específico: Em que tipo de projeto você pensa? Qual o sentimento? Qual a força motriz dele? / Programa e aspectos específicos do projeto.
- Projeção: Pensar: e se nós fizéssemos isso no projeto? Qual seria a reação?
- Atenção/direção: Com o que estarei trabalhando? Como devo gerar os pontos focais e quais as funções deles?
- Reconhecimento: Qual a melhor maneira de atender ao programa?
- Movimento: Como são os fluxos no espaço?

Ao nos debruçarmos sob o “conceito três”, percebemos um elemento que chama atenção pelas suas repetidas circunscrições ressaltadas na Figura 60, a “solução do design” é marcada pela grafia como um dos principais elementos de todo esboço. O qual sofre ainda contaminação da “síntese”, fortalecendo a ideia de que, para a solução de projeto, a sùmula das sínteses feitas pelos outros conceitos afeta diretamente a solução.

⁹¹ Adaptação feita por nós para um exemplo que Poldma (2009) utiliza para explicar os princípios de Edward De Bono (1996) para uma loja de *widgets*: “1- Broad: What type of store do you want, and how do you want to sell the widgets? What tipe of feelings do you want to project to prospective widget buyers? Specific: I will design the store to fit tem widgets so i can sell at least five a time. 2- Projection: What would happen if we filled the space with widgets from wall to ceiling, or projected them from na LED screen onto the floors and walls? 3 – Attention/ directing: What is a widget? How is it used? How much will it sell for? 4-Recognition and fit: Would this widget be best sold if it is displayed on the wall using a projected light? Can we fit tem widgets on the wall in row and would that assist the salesperson? 5- Movemente and alternatives: Can we have some widgets on the wall and some on the conter to encourage impulse buying? Or alternatively, can we drop some widgets from the celing and have them above the sale counter so people can see how they work? ”(Tradução nossa para fins deste trabalho).

Figura 60 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design – elementos do conceito 3



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.35).

Outros elementos que fazem fronteira com a solução são os aspectos “tangíveis” e “intangíveis”, estes, diferentemente dos contidos nos conceitos um e dois parecem ser a representação do movimento do designer entre o imaginário e o material. Esse movimento é expresso e representado pelos elementos que estão entre um e outro, que são “plantas, desenhos, materiais e cores”.

O esquema de pensamento em tríade demonstrado na Figura 54 e todas as suas sobreposições aqui analisadas se parecem, em alguns pontos, com o pensamento do ensino formal proposto por Gropius na Bauhaus. Percebemos a conexão a partir da citação de Argan (2005, p.48), transcrita a seguir, que caracteriza a tríade da Bauhaus:

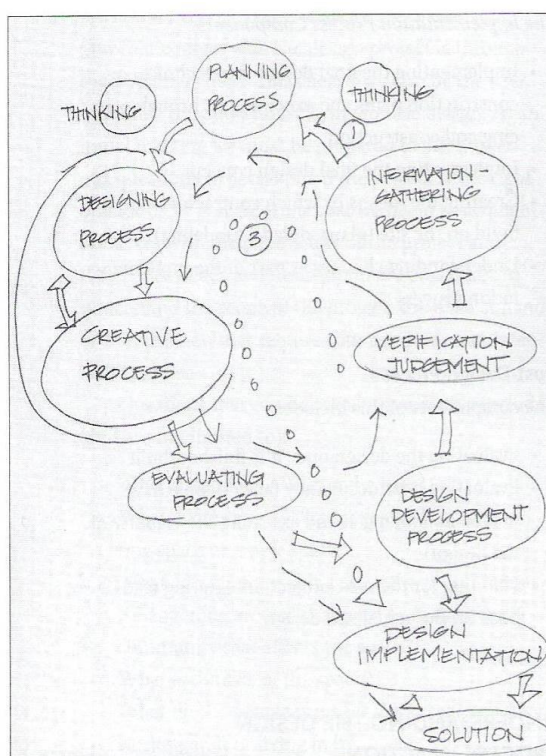
[...] o ensino formal se articulava com base naqueles que eram considerados os estágios genéticos da forma: a observação (estudo particularizado da realidade, teoria dos materiais); a representação (teoria das projeções, técnica das construções, desenhos e modelos para todo tipo de construção); a composição (teoria do espaço, teoria da cor, teoria da composição).

Percebemos a relação do princípio de observação da Bauhaus com o “conceito um”, pela intenção de ambos em estudar as particularidades da materialidade ali expressa, e uma fusão dos conceitos de representação e de composição no “conceito três” (em vermelho), pelo

movimento que o designer realiza nesta fase, entre os aspectos tangíveis e intangíveis⁹², através da representação gráfica. A comparação sugere que, com o desenvolvimento do pensamento em design, as abordagens intangíveis do projeto e o olhar para o processo projetual tenham tomado maior grau de importância, chegando a ocupar um lugar não apenas similar aos outros conceitos, mas também de elo entre um e outro.

Poldma (2009) explica melhor este processo conforme exposto na Figura 61:

Figura 61 – Movimento das fases projetuais durante o processo de design



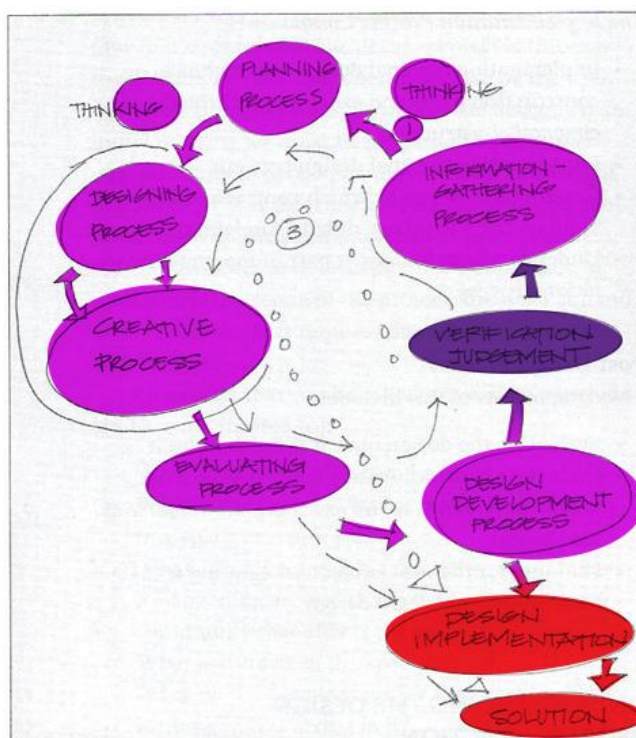
Fonte: Poldma (2009, p.64).

Poldma (2009) conceitua o desenvolvimento de projeto em design como ações de movimento em busca de uma solução, sendo que algumas destas, por sua complexidade, exigem do profissional mais de uma volta em todo o processo. A figura sugere, portanto, um esqueleto proposto pela autora para ilustrar este caminho não linear e cíclico.

⁹² A autora conceitua os aspectos tangíveis e intangíveis da seguinte forma: “Inicialmente pesquisamos e aprendemos sobre os aspectos tangíveis (conhecidos) do programa de design. Nós documentamos tudo que podemos e analisamos todo o material coletado. Em seguida nos movemos para os aspectos mais intangíveis (desconhecidos) do projeto de design, como a exploração de possibilidades, criando ideias ou planos e visando a criação de conceitos” (POLDMA, 2009, p.46) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

Em um primeiro ciclo, ilustrado pela Figura 62, seguindo a ordem indicada no desenho, o processo inicia com o movimento da “coleta de informação” para o “planejamento de projeto”, e essa transição é sinalizada pelas setas em lilás, que representam o “pensamento” do designer e vão direcionando o avançar processual. Estas duas fases seriam a primeira aproximação do design com a problemática, quando ele busca extrair informações do problema e as organiza para montar um planejamento de ação.

Figura 623 – Adaptação para o movimento do primeiro ciclo projetual durante o processo de design



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.64).

Adiante, o pensamento avança para a etapa do “processo de design” e da “criatividade processual”, parte de, praticamente, uma mesma tarefa, já que estão circunscritas em um mesmo ovoide incompleto. A ilustração sugere, portanto, que esta fase pode ser refeita, a depender do número de voltas que o projeto exigir, pois, segundo a autora, esse caminho pode ser revisto diversas vezes até que se chegue a uma solução.

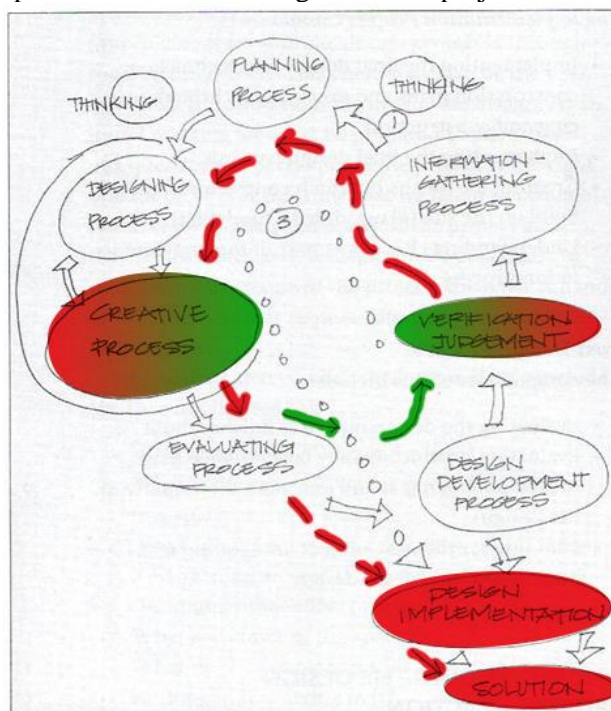
O que foi produzido passa por uma etapa de “avaliação”, a fim de sintetizar o processo e partir para o “desenvolvimento processual”. Ao chegar a essa etapa, o designer tem duas opções: ele pode encerrar o processo, partindo para a “implementação” e “solução”, como destacado em vermelho na Figura 62, ou pode realizar uma “verificação e julgamento” a fim de refinar e reavaliar sua produção.

No processo de reavaliação, tomando como referência as setas de menor espessura destacadas na Figura 63, o segundo percurso é uma proposta de refinamento pela qual o designer pode repetir todo o ciclo ou sair da “etapa de verificação” e partir diretamente para o processo criativo. Consta-se que, no primeiro caso, a solução desenvolvida não justificou a implementação do projeto, sendo necessários mais dados e um maior aprofundamento da temática, ou até mesmo a escolha de um novo conceito.

No segundo caso, o “julgamento e a verificação” deram subsídios suficientes para que o designer partisse diretamente para o “processo criativo”, sem ser necessária uma nova coleta de dados.

A etapa de criatividade também sugere uma flexibilidade quanto ao método, já que é possível partir desta para outras etapas e não para uma escolha única. O designer pode reavaliar seu processo a fim de seguir para a implementação, como demonstrado pelos elementos vermelhos na Figura 63, ou retornar para uma verificação que o direcione para uma nova etapa criativa, como sugerido pelos elementos em verde na mesma imagem.

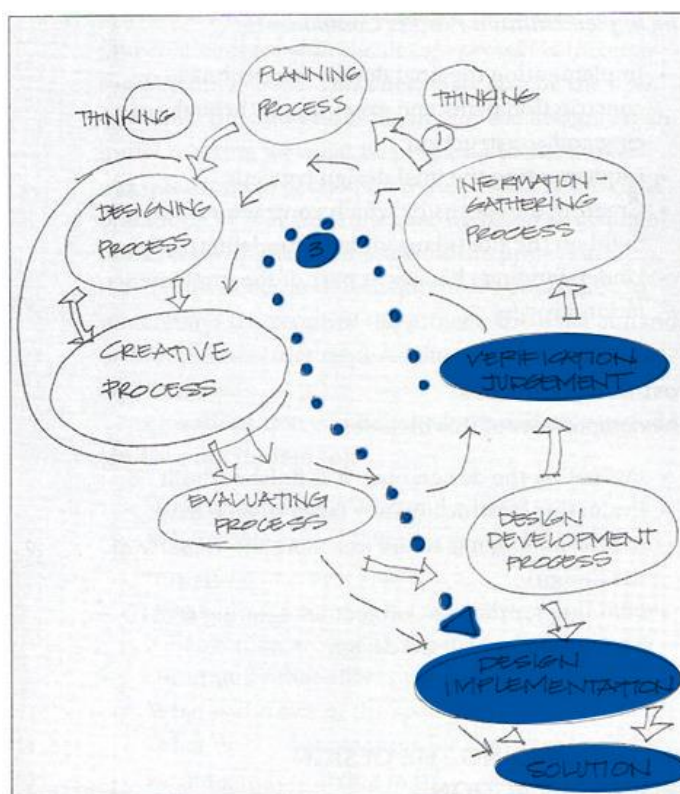
Figura 63 – Adaptação para o movimento do segundo ciclo projetual durante o processo de design



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.64).

Na parte mais interna, podemos notar ainda um terceiro fluxo possível, marcado na Figura 64 em azul: partindo da “verificação e julgamento”, o designer pode ir diretamente para a “implementação” e “solução”, sem necessariamente entrar no “processo criativo” ou de “avaliação do processo”, fazendo o uso deste ciclo apenas como uma confirmação e verificação final.

Figura 64 – Adaptação para o movimento do terceiro ciclo projetual durante o processo de design



Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.64).

A quantidade de voltas ou de etapas pela qual o designer de interiores almeja passar, é classificada segundo a quantidade de variáveis envolvidas no projeto. A autora sugere dois níveis gerais, sendo o primeiro o pensamento básico do design, aquele que os estudantes mais utilizam em sala de aula, ou quando o projeto é pequeno e não exige cruzamento e compatibilizações com outras áreas.

Já o segundo nível sugere uma maior complexidade pela quantidade de variáveis existentes no sistema, levando em conta múltiplos contextos culturais e sociais, exigindo, portanto, que o designer passe por diversas etapas de verificação e de refinamento até a sua implementação e solução.

Ressalta-se também que, para o designer de interiores, diferentemente de alguns designers de outras especialidades, a exemplo do de produtos, em alguns casos, a fase de experimentação e verificação é diferente, já que, para o designer de produtos, é possível chegar ao nível de modelagem do protótipo, que representa em escala real o objeto projetado, isso já não se torna possível para o designer de interiores, exigindo uma dedicação maior nas fases de pesquisa, verificação e coleta de dados.

4.1.2 Aproximações com a Problemática Discutida em Etapas Projetuais

Poldma (2009, p.43-45) sugere ainda algumas questões que podem auxiliar e estimulam o designer a pensar o processo e a problemática a partir de diversos questionamentos, como a seguir especificado:

1 Pesquisa/Análise⁹³

1.1 Estabelecer os parâmetros do problema

1.1.1 Estabelecer os contextos de pesquisa; como encontrar o problema.

1.1.2 Estabelecer os tipos de cliente: usuários, donos e administradores

1.1.3 Estabelecer as necessidades do cliente e preferências

1.2 Determinar o que podemos questionar. O que podemos mudar e o que não pode ser mudado.

1.3 O que é atual? (O que existe no problema particular em mãos?)

1.4 O que é ideal? (Qual o caminho ideal para se alcançar a solução do problema?)

1.5 O que é real? (Como eu irei encontrar o problema e a solução?)

1.6 Para quem nós estamos projetando? O que eles querem? O que eles precisam?

1.7 Como eles entendem o ser humano dentro do espaço?

1.8 Como nós entendemos a escala humana?

A etapa de pesquisa e análise é uma das primordiais do processo, sendo importante que o designer de interiores esteja ciente das questões que cercam o programa requisitado,

⁹³ “1. Research/analysis: 1.1. establish the research contexts; 1.1.1. how to find the problem, 1.1.2. establish client types (users, owners, administrators), 1.1.3. establish client needs and preferences. 1.2 Determinate what we can question, what can we change? What cannot be changed? 1.3. What is the actual? (What exists in the particular problem at hand?) 1.4. What is the ideal? (What in the ideal way to achieve the solution to the problem?) 1.5. What is the real? (How will I go about finding the problem and the solution?) 1.6. Who are we designing for? What do they want? What do they need? 1.7. How do we understand the human user within a space? 1.8. How do we understand human scale?” (POLDMA, 2009, p.43-44) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

buscando registrar também os aspectos de sua percepção⁹⁴. Nesta fase, um importante passo é o alinhamento das necessidades do cliente com as proposições e requisitos técnicos do programa, devendo o designer identificar, espacialmente, as questões indispensáveis de resolução, como um desnível que precisa ser corrigido ou uma questão estrutural que exige maior atenção.

Em paralelo, deve-se esclarecer e discutir sobre o que é real e o que é ideal para o projeto, girando, geralmente, essas questões em torno dos pontos técnicos, orçamentários e do gosto pessoal do cliente, como, por exemplo, a solicitação da instalação de um sistema central de ar em um local inviável pelo pé direito insuficiente, ou a idealização de uma cozinha pelo cliente, que o designer identifique como inviável pelo orçamento previsto. Todas essas questões necessitam ser esclarecidas nesta etapa, evitando retrabalhos nas fases subsequentes.

Alguns aspectos de percepção e escala espacial também devem ser observados nesta fase, conforme referenciado nas perguntas 1.7 e 1.8. Entende-se que, ali, a autora estimula o diálogo entre profissional e cliente para que as questões de escala sejam esclarecidas, como, por exemplo, o fato de alguns clientes optarem por espaços mais adaptados às questões de escala corporal pessoal, exigindo um trabalho focado nas variáveis ergonômicas que atuem diretamente sobre as medidas dos seus usuários.

Para os estudantes, esta fase requer um treino quanto à percepção espacial, e estar atentos às normas e regulamentações de acessibilidade, segurança e requisitos mínimos é essencial para que futuramente, em atuação profissional, consigam identificar as questões técnicas com precisão.

2 Coleta de informação – Quais são as aproximações do designer com o projeto em particular?⁹⁵

2.1 O que nós gostaríamos de fazer? O que podemos fazer?

2.2 O que está amarrado ao contexto do problema?

2.3 O que pode ser possível?

2.4 O que foi feito é o mesmo tipo de design?

⁹⁴ O sentido de percepção aqui descrito corrobora a conceptualização de Itiro e Buarque (2016, p.462): “Sensação e percepção são etapas de um mesmo fenômeno, envolvendo a captação de um estímulo ambiental e transformando-o em informação”.

⁹⁵ “2. Information gathering – what are the design approaches particular to this Project? 2.1 what would we like to do? What can we do? 2.2 How is what we do tied to the context of the problem? 2.3 What might be possible? 2.4 What has been done in this same type of design?”(POLDMA, 2009, p.44) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

A coleta de informações ocorre em paralelo com a etapa de “pesquisa e análise”, pois, em nossa opinião, não existe necessidade para a distinção, já que o objetivo da pesquisa é justamente o de entender a problemática e colher informações sobre ela. Percebemos essa similaridade ao compararmos as perguntas 1.4 e 1.5 com a 2.1, que se referenciam ao que é possível e ao que é ideal para o projeto de interiores.

3 Estabelecer os contextos do problema⁹⁶ (quais são os aspectos específicos do problema enfrentado, que necessitam ser mapeados para uma solução apropriada?)

3.1 Qual é o contexto geral?

3.1.1 Local e edificação

3.1.2 Materiais

3.2 Quais são os contextos humanos?

3.2.1 Físicos/antropológicos, ergométricos

3.2.2 Psicológicos, sociais

3.2.3 Estéticos

3.2.4 Desejos e necessidades

3.3 Quais são as questões específicas, sociais e culturais em torno das necessidades do cliente?

3.3.1 Intenções e ética

3.3.2 Culturais

3.3.3 Econômicas

3.3.4 Sociais

3.4 Qual o contexto objetivo e subjetivo?

3.4.1 Valores filosóficos aplicados ao problema

3.4.2 Pontos de vista da pessoa que irá utilizar o espaço

3.5 Quais os futuros e desconhecidos contextos?

3.5.1 Quais são as questões que são levantadas na pesquisa?

⁹⁶ “3. Establish the contexts of the problem: What are the specific aspects of the design problem that must be defined to realize an appropriate solution? For each problem, you may draw from any or all these contextes you; you may also create new or unknown contexts along the way: 3.1 What are the general contexts (3.1.1 site and building /3.1.2 material) 3.2 What are the human contexts? (3.2.1 physical-anthropological, ergonomic 3.2.2 Psychological, social 3.2.3 Aesthetic 3.2.4 Desires and needs) 3.3 What are the specific social and cultural issues surrounding the needs of the user? (3.3.1 intentions and ethics 3.3.2 cultural 3.3.3 economic 3.3.4 social) 3.4 What are the objective and subjective contexts? (3.4.1 philosophical values as applied to the problem 3.4.2 points of view of the person to be using the space) 3.5 What future or unknown contexts are there (3.5.1 what are the issues arising in the research? 3.5.2 what did you not know that might help you understand the issue at hand? 3.5.3 what possibilities exist that perhaps are not currently there? 3.5.4 what ideas, issues, and elements add to the actual and real contexts?)”(POLDMA, 2009, p.44) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

3.5.2 O que você não sabe que talvez possa ajudá-lo a entender o problema em questão?

3.5.3 Quais as possibilidades existentes que podem não estar ali?

3.5.4 Quais ideias, questões e elementos que estão adicionados ao contexto real?

O tópico 3 chama atenção pela sua especificidade, é o momento em que o designer busca compreender as particularidades do projeto antes levantadas de maneira generalizada, entendendo, portanto, não apenas ser necessária uma análise profunda das variáveis, bem como buscar agrupá-las a fim de subdividir as questões em categorias de resolução.

O mapeamento é sugerido pela classificação das principais variáveis de projeto, e, para Poldma (2009), seriam os contextos: espaciais, individuais, sociais, culturais, objetivos, subjetivos e até mesmo os futuros e desconhecidos. Mais uma vez, existe uma ressalva quanto à relação desses aspectos em tópicos, que têm por objetivo servirem como guias de entendimento das possíveis variáveis em questão, funcionando como lembretes que auxiliem o profissional nos questionamentos aos clientes. Porém entendemos que muitas dessas variáveis se combinam e algumas não são levantadas, devendo-se, portanto, adaptar a lista às realidades individuais de cada projeto ou mesmo reavaliar deficiências nas aproximações já estruturadas do escritório.

Acredita-se que a discussão dos itens em sala de aula teria resultados positivos para a formação do estudante, pelo levantamento das possíveis variáveis com que terão de lidar em atuação profissional. Do ponto de vista prático, nos *ateliers* projetuais das instituições de ensino, pouco ou quase nada desses itens é trabalhado, ao menos nas unidades de conhecimento do autor desta produção, deixando a cargo do estudante em exercício de estágio ou ao profissional já formado a construção desse conhecimento.

4 Estabelecer um parâmetro de preexistência⁹⁷

4.1 Quais são as características do local e as existências de projeto? O que não poderá ser modificado?

4.1.1 Características do local

4.1.2 Características espaciais dos interiores

⁹⁷ “4. Establish the existing parameters of the Project: 4.1 What are the characteristics of site and project as it exists? What cannot be changed? 4.1.1 Side characteristics 4.1.2 Interior spatial characteristics 4.1.3 Elements impacting on design thinking (4.1.4 transitions, 4.1.4.1 fenestrations, architectural features 4.1.4.1. encumbrances) 4.1.5 Heights, limits, possible changes” (POLDAMA, 2009, p. 44) (Tradução nossa para fins deste trabalho).

4.1.3 Elementos de impacto no pensamento de design

4.1.4 Transições

4.1.4.1 Fenestrações e características da arquitetura

4.1.4.1 Dificuldades, estorvos

4.1.5 Alturas, limites, possibilidades de mudanças.

O foco do tópico 4 é o estudo da preexistência, isto é, o designer de interiores encontrar, em seu exercício projetual, um espaço com identidade arquitetônica a ser preservada, conservada ou reconfigurada, cabendo-lhe a tarefa de analisar esta preexistência a fim de compreender seu desempenho e sugerir adequações para o melhor atendimento dos desejos e necessidades de seus usuários.

Esta fase pode servir, inclusive, para a escolha de conceito, caso seja interessante o destaque de algo existente. Entendemos que é muito mais fácil partir do zero e criar algo totalmente novo, anulando a essência ali impregnada já que o designer pode assim criar sem limitações, porém as adaptações projetuais em sua maioria têm um impacto conceitual mais firme, bem como reforçam os conceitos sustentáveis da proposta.

5. Quais são enfoques de design apropriados e possíveis para a resolução de problemas?⁹⁸

5.1 Fazendo perguntas – como aprender?

5.1.1 Examinando estudos de caso

5.1.2 Desenvolvendo um critério de design

5.1.3 Desenvolvendo um programa de design

5.1.4 Examinando uma aproximação filosófica

5.1.5 Examinando uma aproximação estética

5.1.6 Examinando qual a intenção do design

5.1.7 Examinando outros.

Entendemos que possivelmente a autora quis aqui enumerar uma série de investigações, sugerindo abordagens através de algumas perspectivas projetuais, porém as sugestões ficaram

⁹⁸ “5. What are appropriate and possible design approaches and problem-solving issue?: 5.1 Asking questions– learning how? (5.1.1 examine case studies 5.1.2 design criteria development 5.1.3 develop the design program 5.1.4 examine philosophical approach 5.1.5 examine aesthetic approach 5.1.6 examine design intent 5.1.7 examine other)” (POLDMA, 2009, p.44) ((Tradução nossa para fins deste trabalho).

muito abertas, propondo fases que podem confundir e desviar os principais objetivos projetuais por sua complexidade. Pensamos que, no exercício das aproximações, o designer deve determinar o grau de profundidade a que pretende atender.

6 Definindo os enfoques do design⁹⁹

6.1 Elementos tangíveis

6.1.1 Econômicos, técnicos

6.1.2 Fatores humanos

6.1.3 Programa de design, critérios de design

6.1.4 Possíveis ideias e enfoques estéticos

6.2 Elementos intangíveis

6.2.1 Experiências potenciais do espaço

6.2.2 Como as pessoas se sentem sobre o que elas precisam; o que é importante para elas

6.2.3 Possíveis caminhos para o projeto do espaço

6.2.4 A relação temporal das atividades e objetos com o espaço (como as coisas se movem com o tempo)

6.2.5 Respostas psicológicas do cliente (como eles reagem em termos das respostas físicas?)

6.2.6 Relações sociais e psicológicas (como eles reagem em termos das respostas psicológicas, das necessidades territoriais e sociais?)

6.2.7 Potenciais estéticos e criativos do projeto

6.2.8 Relações entre a estética e o seu usuário e atividades

O tópico 6 levanta um dos principais aspectos discutidos por Poldma (2009) em sua metodologia – as abordagens dos aspectos tangíveis e intangíveis do projeto. Essas aproximações possuem interpretações diferentes no decorrer da construção textual e imagética, sendo referenciados no texto e na ordem dos tópicos como variáveis separadas que

⁹⁹ “6. Defining the design approach: 6.1 tangible elements (known elements; codified knowledge) 6.1.1 economic, technical 6.1.2 human factors 6.1.3 design program, design criteria 6.1.4 possible aesthetic ideas/approaches. 6.2 intangible elements (unknown elements; tacit knowledge) 6.2.1 potential experiences of the space 6.2.2 how people feel about what they need; what is important to them 6.2.3 possible ways to design the space 6.2.4 temporal relationship of activities with spatial forms, installations, and objects (how things move and change with time) 6.2.5 human psychological responses (how do they react in terms of their physical responses) 6.2.6 human psychological and social relations (how do they react in terms of their psychological responses, territorial needs, and social needs) 6.2.7 aesthetic and creative potential of Project 6.2.8 aesthetic form relationships with human user activities)” (POLDMA, 2009, p.44-45) (Tradução nossa para fins deste estudo).

possuem uma ordem de aplicação e demonstradas nas discussões das Figuras 56 e 58 como aspectos paralelos.

7 Envolvendo os conceitos de design¹⁰⁰

7.1 Projetos preliminares

7.2 Enfoques globais/Exploração de possibilidades

7.3 Intenções do design e direções específicas

7.4 Refinamento e clarificação do design e do programa de necessidades do usuário

7.5 Conceito preliminar e avaliação

7.6 Determinação das direções de projeto.

A fase 7 é composta pela aplicação dos dados pesquisados e das análises e sínteses feitas, compreendendo, portanto, o estabelecimento dos conceitos e das escolhas focais que estes irão ter, buscando sempre conexão com a espacialidade, já visualizando as suas aplicações.

8 Desenvolvimento do projeto – desenvolvendo aspectos mais aprofundados¹⁰¹

8.1 Desenvolvimento do projeto

8.2 Desenvolvimento aprofundados em 2D e 3D

8.3 Desenvolvimento das cores, materiais, iluminação e fatores do ambiente

8.4 Esculpir o espaço utilizando a organização espacial

8.5 Avaliação do desenvolvimento incluindo críticas e julgamentos

9 Implementação do design¹⁰²

9.1 Entendendo até onde vai o projeto

¹⁰⁰ “7. Involving the design concepts: 7.1 Preliminary design 7.2 Overall approaches/ exploring possibilities 7.3 Design intentions and specific directions 7.4 Refined and clarified design and user activity program 7.5 Preliminary concept development and evaluation; early design judgments 7.6 design direction determined. ” (POLDMA, 2009, p.45) (Tradução nossa para fins deste estudo).

¹⁰¹ “8. Design development – developing in-depth aspects of the project: 8.1 Design production of the design 8.2 In-depth development; 2-D and 3-D development. 8.3 Development of material, color, lighting and environmental factors 8.4 Sculpt the space using spatial organization 8.5 Evaluate design development, including critiques and judgments. ” (POLDMA, 2009, p.45) (Tradução nossa para fins deste estudo).

¹⁰² “9. Design implementation: 9.1 understand when “stop designing” 9.2 Design presentation of final concept (school) 9.3 Design project production and implementation (practice) 9.4 Determine project supervision and implementation (scenarios in school and realities of practice)” (POLDMA, 2009, p. 45) (Tradução nossa para fins deste estudo).

9.2 Apresentação final de conceito (escola)

9.3 Produção e implementação do projeto (escritório real)

9.4 Determinação da supervisão e implementação do projeto (cenários nas escolas e realidades na prática)

10 Respostas e pensamentos pós-design¹⁰³

10.1 Avaliação da solução

10.2 Ideias para projetos futuros

10.3 Aprendendo com erros anteriores; aprendendo com as decisões de projeto

10.4 Entendendo a natureza interativa do design; a solução projetual não é finita.

As abordagens 8 e 9 tratam do desenvolvimento e implementação da proposta seguidas pela fase 10, que indica uma reavaliação dos processos e decisões escolhidos. As indicações são interessantes do ponto de vista sistêmico e para o conhecimento geral do processo, mas entendemos que este processo não é constituído de fases lineares e, sim, de uma abordagem em rede que pode repetir e retornar a outras etapas. Mesmo estando, por exemplo, na fase de implementação, algumas ideias só amadurecem e ganham maior clareza nas fases finais, exigindo do designer uma flexibilidade quanto ao uso do método.

Algumas sugestões de ferramentas para a abordagem de cada fase podem ser encontradas no Apêndice B. Ademais, realizamos, no Apêndice A, uma análise das problemáticas enfrentadas nas fases de projeto de acordo com a complexidade, entre a prática metodológica de projeto em sala de aula e a realidade do profissional de design.

Em todo caso, Poldma consegue condensar e desenvolver conceitos e abordagens que permitem flexibilidade a sua metodologia, principalmente pelo exaustivo comentário e desenvolvimento de cada variável metodológica, dando poder ao leitor de validar o seu caminho através da realidade que lhe convém. Sendo assim, partilha de uma abordagem processual criativa que estimula tanto a análise e a síntese dos fatores (indutivos-dedutivos) quanto abre caminho para a inserção ou retirada de variáveis pertinentes a cada complexidade projetual (abdução).

¹⁰³ “10. Post-design responses and thinking: 10.1 Evaluate the design solution 10.2 Project ideas into the future 10.3 Learn from past mistakes; learn from design decisions 10.4 Understand the iterative nature of design; the design solution is not finite” (POLDMA, 2009, p.45) (Tradução nossa para fins deste estudo).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendendo que existe, no design de interiores, conexões entre os métodos e suas raízes históricas, observa-se que, a partir da análise desse resgate, surgem alguns conceitos importantes para o entendimento dos métodos contemporâneos. A constituição do design de interiores brasileiro foi essencialmente baseada nos moldes internacionais, preferencialmente entre o século XIX e o século XX, quando existiu uma forte inclinação pelo estilo europeu, importado pelos profissionais que aqui chegavam e, ainda, através dos manuais direcionados à execução pelo Liceu de Artes e Ofícios.

Os manuais construíram uma linguagem própria, ficando entre as belas-artes e as artes aplicadas, considerando a multiplicidade de assuntos que neles se condensavam. Temas como a funcionalidade e composição dos espaços, a propriedade dos materiais e ornamentação decorativa eram distribuídos pelas páginas desses manuais, que se direcionavam aos mestres artesãos e às famílias brasileiras que enxergavam, através da decoração, o progresso e a imagem simbólica do bom gosto, etiqueta e salubridade.

Com as novas tecnologias advindas da colonização e do desenvolvimento industrial, como o sistema de água encanada e luz a gás, modificavam-se os espaços, exigindo assim novas adequações. Esses textos importados já possuíam uma formatação metodológica, como de Havard (1884), que sugere intervenções a partir da divisão espacial em partes: construtiva (referente à estrutura espacial) e de superfície, que se dividia entre decoração fixa (revestimentos) e móvel (mobiliário e objetos de decoração).

Alguns dos profissionais que participaram da progressão do design de interiores no Brasil, como o mestre-artesão Antonio Borsoi e o artista plástico Eliseu Visconti no Art Nouveau, o artista plástico Jean Dunand no Art Déco e o arquiteto John Graz no Modernismo, estimularam a interdisciplinaridade dos métodos, importando não apenas estilos, mas técnicas e processos.

Essas conexões ficam mais claras principalmente a partir do imbricamento deste estudo com as escolas de design, já que muitos dos artistas, mestres-artesãos e arquitetos que aqui desembarcavam não restringiam suas influências às práticas pessoais, mas queriam propagar seu conhecimento aos novos profissionais que aqui se formariam e perpetuariam suas abordagens.

As primeiras escolas que aqui se constituíram, como a Escola Superior de Design (ESDI) e o Instituto de Artes Decorativas (IADÊ), possuíam, assim como nos manuais, forte

inclinação à influência internacional, advinda de escolas como a Bauhaus, Escola Superior de Ulm e o Black Mountain College.

A Bauhaus inicia um processo metodológico em design baseado no pragmatismo, de caráter orgânico e adaptativo, estimulando seus estudantes na construção de uma linguagem pessoal a partir da execução de exercícios que os colocavam em contato com as propriedades dos materiais e os aspectos da construção formal, além de propor diálogo entre indústria e arte, diminuindo a distância entre os seus processos. Essa prática acompanha outras escolas, como o Black Mountain College e a primeira escola de design de interiores do Brasil, o Instituto de Artes Decorativas – IADÊ.

As escolas de design no Brasil também são influenciadas por aspectos de ordem funcionalista e sociocultural, advindos de instituições como a Escola Superior de Ulm, que se afasta do campo das artes e abre espaço para o diálogo com outras áreas como a matemática, a cibernética e os aspectos socioculturais. Esses alcances direcionam os processos metodológicos em design para uma abordagem mais sistemática e científica, fortalecendo a figura do designer como profissional que poderia não apenas fabricar objetos (seja na produção artesanal ou industrial), mas também seria capaz de gerenciar e coordenar seus procedimentos de criação, que se daria através da metodologia usada para mapear as etapas projetuais, controlando e intervindo nas variáveis processuais.

A interferência dessa corrente recai, principalmente, na Escola Superior de Design – ESDI, que importa o método e admite professores provenientes da Escola Superior de Ulm, como Alexandre Wollner e Carl Heinz. Além do mais, o Instituto de Artes Decorativas – IADÊ buscava fornecer uma formação técnica, mas ao mesmo tempo ampliada, decorrente, principalmente, de seu corpo docente diversificado e que contava com os arquitetos Ruy e Ricardo Ohtake, os artistas plásticos Marcelo Nietsche, Guto Lacaz e Sêrfio Ferro, entre outros.

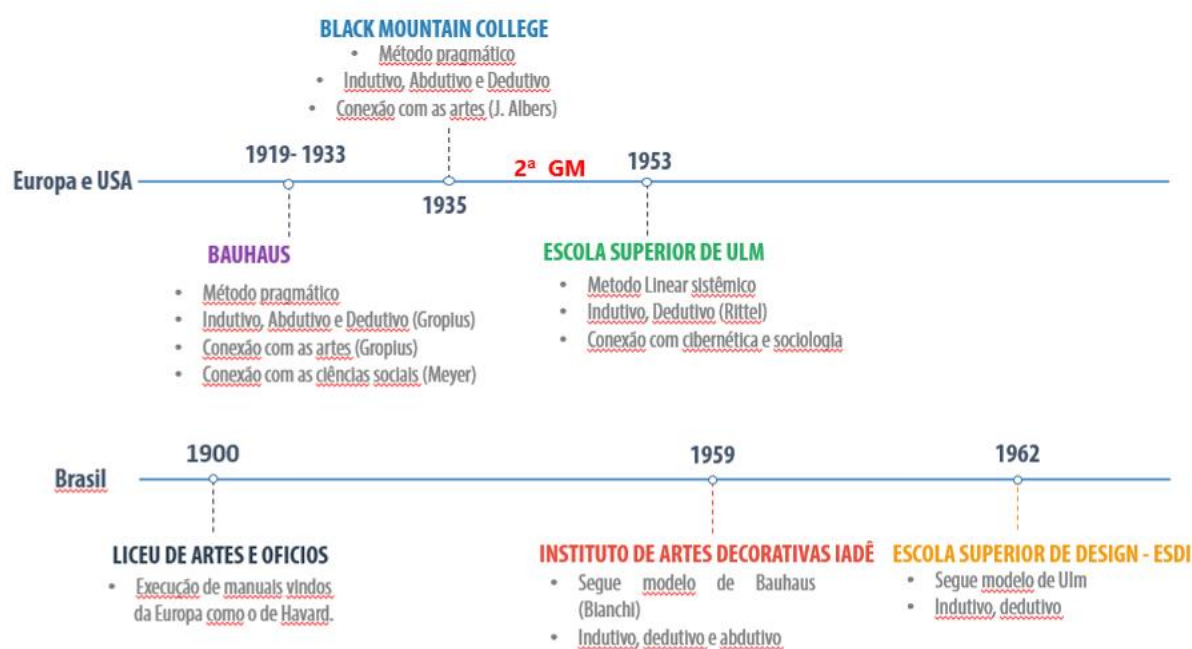
A interdisciplinaridade sempre foi, e será, o meio para a construção do processo criativo, principalmente desde o pós-guerra, quando o homem busca se reunir em suas diversas especialidades com o intuito de aprimorar e refletir em torno da melhoria dos seus métodos. Um dos frutos provenientes dessa troca de saberes pós-Segunda Guerra Mundial foi a criação da ergonomia.

Observa-se também que esse é um processo sempre assistido nas mudanças de cenário, como foi o caso dos métodos de primeira geração, que acompanharam a revolução industrial e iniciaram as sistematizações metodológicas. No entanto, alguns desses métodos contemporaneamente necessitam ser revisitados a fim de propor diálogos com o novo cenário

que se constitui através do aumento da média populacional, difusão da escolarização, criação de símbolos (semiótica), produção de informações, difusão de mídia, oferta e especialização dos serviços, entre outros aspectos.

Em todo esse panorama, a atenção está focada nos processos que permeiem a organicidade e flexibilidade, já que, diante das inúmeras variáveis e complexidades de cada projeto, a metodologia deve facilitar e não dificultar as associações cognitivas de cada indivíduo. O foco não está mais no problema, mas na abertura que os métodos proporcionam para a inclusão do problema como uma das variáveis e não a única variável de partida. Queremos dizer com isso que, quando se abre espaço para a inserção de elementos que abordem o problema a partir de diversos prismas, a metodologia se formula como rede e não como processo linear, incluindo, portanto, não apenas a indução e dedução nos processos, mas também a abdução, responsável pela imprevisibilidade e flexibilidade de cada abordagem. A Figura 65 resume como estas principais escolas abordavam os aspectos cognitivos no processo criativo.

Figura 65 4– Ilustração da linha do tempo traçada pelas primeiras escolas de design e de design de interiores de acordo com sua linha processual metodológica e sua abordagem cognitiva criativa

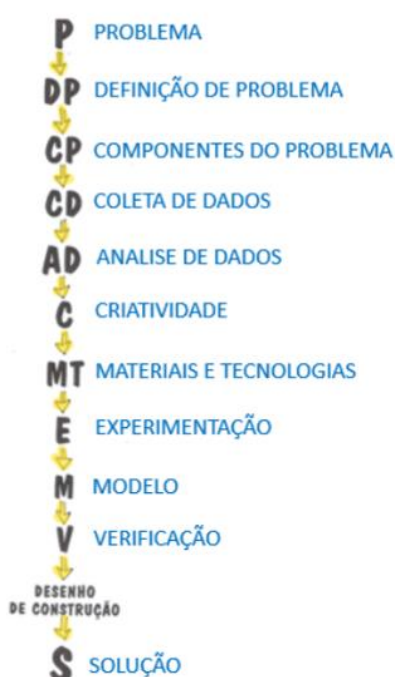


Fonte: Elaboração do próprio autor (2015).

Partindo destes conceitos, a fim de revisitar alguns métodos de design e de design de interiores, propondo, com isso, algumas conexões que ampliem suas aplicações, sugerimos algumas comparações e reflexões entre as metodologias de design e de design de interiores.

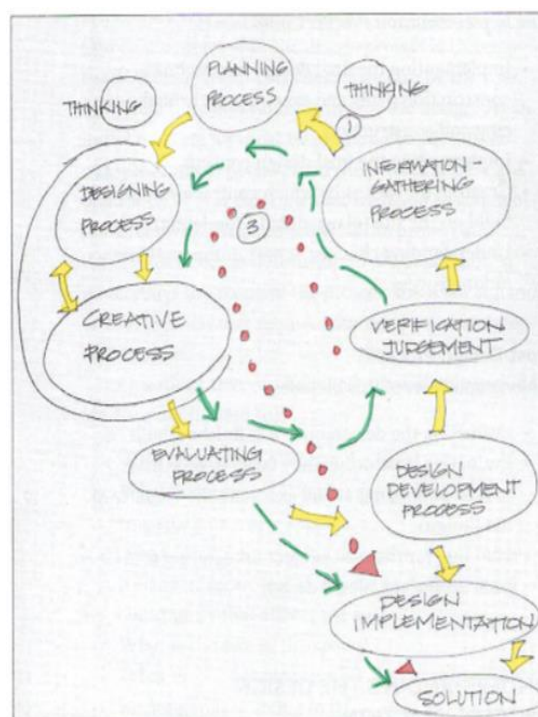
Começamos com o artista e designer Bruno Munari, que direciona seu método para uma abordagem mais sistêmica e linear, proveniente das confluências com o funcionalismo. Existe, aí, uma forte presença de um sistema que organiza e gerencia o processo de design, porém não demonstra flexibilidade para verificações e adaptações ao exercício projetual, argumento ilustrado nas Figuras 65 e 66:

Figura 66 – Resumo do modelo metodológico proposto por Munari (*)



(*) Grifo em cor e inserção de de legenda nossos.
Fonte: Munari (2008, p.55).

Figura 67 – Movimento das fases projetuais durante o processo de design (*)

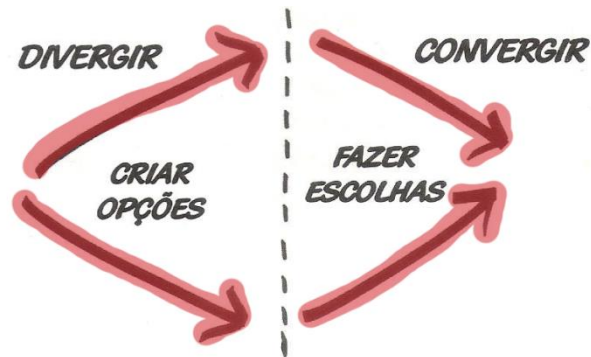


(*) Grifo em cor nosso.
Fonte: Poldma (2009, p.64).

Apesar de, textualmente, Munari se posicionar a favor da verificação das fases projetuais, visualmente essa iniciativa não é demonstrada, pois ainda enxergamos um método baseado na indução e dedução do *problem solving*, proveniente dos métodos de primeira geração. Apesar da notável diferença estrutural, muitas fases se complementaríamos e seguem em uma mesma direção, porém o que notamos essencialmente é a diversidade de caminhos que Poldma sugere, diferente do único proposto por Munari.

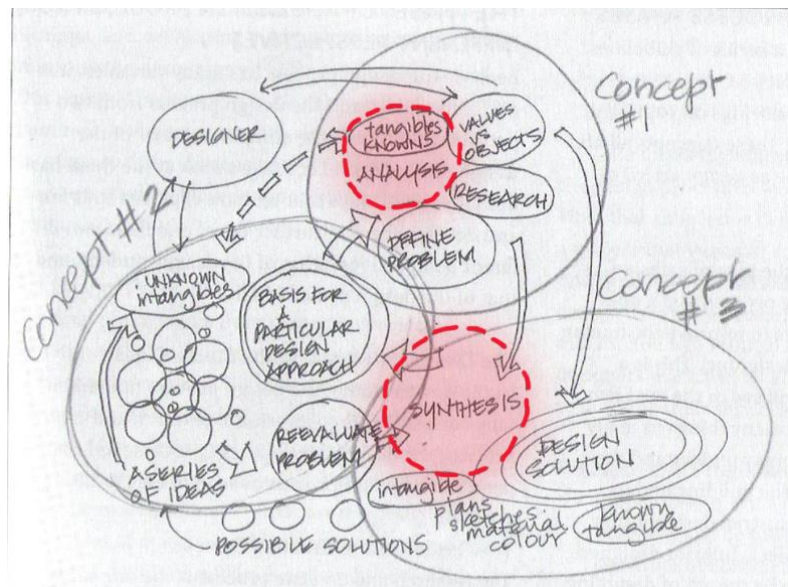
Outros autores, ainda influenciados pela corrente do *problem solving*, como Brown, também encontram empatia com o processo de Poldma em alguns aspectos, conforme se pode visualizar nas Figuras 68 e 69 a seguir.

Figura 68 5 – Ilustração do processo de *Design Thinking* (*)



(*) Grifo em cor nosso.
 Fonte: Brown (2010, p.63).

Figura 69 – Adaptação dos três conceitos básicos do processo em design (*)



(*) Grifos em cor nossos.
 Fonte: Elaboração própria com sobreposição à imagem de Poldma (2009, p.35).

Nota-se que os aspectos referentes a análise e síntese, convergência e divergência ou indução e dedução estão inseridos na metodologia de Poldma, mas são parte de conceitos que estão conectados, como uma rede, a outras variáveis que complementariam sua aplicação. Compreende-se, então, que a metodologia de Brown vislumbra uma aplicabilidade muito mais

preocupada com um conceito de inovação e de planejamento estratégico do que com o processo projetual de desenvolvimento de uma ideia criativa.

No entanto o método evoca alguns conceitos interessantes como *insight*, observação e empatia, que poderiam fazer parte das metodologias de design e design de interiores, já que são variáveis que aproximam o designer do campo humanístico, pois direciona a inovação para uma iniciativa que atenda às necessidades humanas, criando serviços e objetos que melhorem a qualidade de vida dos seus usuários e não valorizando seu superficialismo e estilismo.

Também no metaprojeto proposto por Moraes, conseguimos encontrar proximidade com os processos propostos por Poldma, pois ele compartilha a mesma ideia de flexibilidade da pesquisadora canadense, que sugere variáveis que não focam apenas o formalismo e o problema, seus elementos são posicionados como ferramentas que auxiliam o designer na produção projetual. Ambos os métodos participam de um movimento indutivo-dedutivo, pois indicam caminhos e percursos, chamando a atenção para determinados temas, mas ressaltando os aspectos abduativos, posicionando-os como elementos essenciais ao exercício projetual.

Esta dissertação contribuiu com reflexões em torno das conexões entre as metodologias de design e design de interiores, indicando caminhos e ajustes importantes para os processos criativos que serão desenvolvidos no cenário contemporâneo. Algumas técnicas e discussões complementares podem ser localizadas nos Apêndices A e B, ajudando na ampliação de nossas reflexões.

Sugerimos aqui, como opção de desdobramento, a criação de uma metodologia que possa sistematizar os elementos de destaque encontrados na análise dos métodos utilizados nesta dissertação, mediante processos flexíveis em relação ao cenário de sua aplicabilidade e com abordagens centradas nos seus usuários, fornecendo um projeto direcionado a pessoas e para a melhoria de sua qualidade de vida.

REFERÊNCIAS

- A ESTAÇÃO: Jornal Ilustrado para a Família, ano 13, n. 21, 15 nov. 1884. Disponível: <http://www.brasiliana.usp.br/handle/1918/060024-021#page/2/mode/1up>. Acesso em: 10 ago. 2016.
- ALBERS, J. My Courses at the Hochschule für Gestaltung at Ulm. *Form*, 1954. Disponível em: <<http://www.albersfoundation.org/teaching/josef-albers/texts/#tab5>>. Acesso em: 06 de setembro, 2016.
- ALENCAR, Eunice. A repressão ao potencial criador. *Psicologia: ciência e profissão*. Brasília, v.9, n.3, p.11-13, 1989.
- ALENCAR, Eunice. Um estudo de criatividade. *Arquivos Brasileiros de Psicologia Aplicada*. Rio de Janeiro, v.26, n.2, 1974.
- ANÁLISE das publicações científicas de 1965 a 2015 utilizando a palavra-chave: interior design methodology. 2016. Disponível em: < www.scopus.com >. Acesso em: 3 ago. 2016.
- ALMANAQUE Laemmert: Caderno de notabilidades. 1889 p.1860. Disponível em: < <http://brazil.crl.edu/bsd/bsd/almanak/al1889/00001597.html>>. Acesso em: 6 jun. 2016.
- ALMEIDA, A. *Contribuição do design thinking a partir de um projeto de acessibilidade na aviação*. 2014. 216f. Monografia (Bacharelado em Design)-Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Walter Gropius e a Bauhaus*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.
- BALESTRIN, A. Uma análise das contribuições de Herber Simon às teorias organizacionais. *Revista Eletrônica de Administração*, v.8, n.4, p.01-17, 2002.
- BREDEKAMP, H. Mãos pensantes: considerações sobre a arte da imagem nas ciências naturais. In: BROWN, Tim. *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BOAVIDA, Ana; PONTE, João. Investigação colaborativa: potencialidades e problemas. In: GTI (Org.). *Reflectir e investigar sobre a prática profissional*. Lisboa: APM, 2002. p.43-55.
- BONINI, Luiz; SBRAGIA, Roberto. O modelo de *design thinking* como indutor da inovação nas empresas: um estudo empírico. *Revista de Gestão e Projeto*, São Paulo, v.2, n.1, p.3-25, 2011.
- BRESLAU, Frederico; PINHEIRO, Olympio; ROSSI, Dorival; WINCK F, João. Realidade e subjetividade em Design: um paradigma subjetivo complexo. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 9., São Paulo, 2010. *Anais...* São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi: AEND Brasil – Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil 2010.
- CADEIRA de Hector Guimard: *Fauteuil*, 1903. Disponível em: <<http://theredlist.com/wiki-2-18-392-1335-1338-1339-view-french-art-nouveau-1-profile-guimard-hector-2.html>>. Acesso em: 20 abr. 2016.
- CALENDÁRIO do Black Mountain de 1945 para o Programa de Verão. Disponível em: < http://toto.lib.unca.edu/findingaids/mss/BMCMAC/01_bmcmac_publications/bmcmac_pub_15_1948-49/default_bmcmac_pub_ai1945.htm >. Acesso em: 24 jun. 2016.

CALENDÁRIO do Black Mountain de 1948 para o Programa de Verão. Disponível em: <<http://www.blackmountainstudiesjournal.org/volume-iv-9-16/4-11-david-patterson/>>. Acesso em: 24 jun. 2016.

CANO, Emílio. Entrevista a Leonora Fink. São Paulo, 24 mar. 2005. Disponível em: <http://www.iadedesign.com.br/iade/imagens.asp?SID=602047146163246&iad_id=45&curso=&inicio=1959&fim=1987>. Acesso em: 27 jun. 2016.

CARAPINHA, Vanessa da Silva Borges. *A comunicação no processo de projecto de espaços interiores*. 2013. 141f. Dissertação (Mestrado)-Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2014.

CASA estúdio do vitralista Sternerem. Bruxelas, 1904. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/XI_Delune_1904.JPG>. Acesso em: 20 abr. 2016.

CATÁLOGO FGV. Disponível em: <http://www.iadedesign.com.br/iade/imagens.asp?SID=602047146163246&iad_id=124&curso=&inicio=1959&fim=1987>. Acesso em: 27 jun. 2016

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

CARDOSO, Rafael. *Uma Introdução à história do design*. São Paulo: Blucher, 2008.

CARTAZ para Champagne: Alphonse Mucha. 1898. Disponível em: <<https://thaa2.wordpress.com/2009/07/25/o-estilo-do-art-nouveau-parte-v/>>. Access em: 20 abr. 2016.

COLAFERRO, Márcio. Entrevista a Leonora Fink. São Paulo, 8 abr. 2005. Disponível em: <<http://www.iadedesign.com.br/index.asp?SID=602047146163246&pagina=iade>>. Acesso em: 26 jun. 2016.

COLAFERRO, M. Entrevista a Leonora Fink. São Paulo, 8 maio 2005. Disponível em: <<http://www.iadedesign.com.br/index.asp?SID=602047146163246&pagina=iade>>. Acesso em: 26 jun. 2016.

CÔMODA em Jacarandá produzida pela Laubisch-Hirth. Disponível em: <<http://www.anticstore.com/commode-art-deco-42948P>>. Acesso em: 20 abr. 2016.

CONFEITARIA Colombo após reforma entre 1912-1918 por Borsoi. Disponível em: <<http://diariodorio.com/historia-da-confeitaria-colombo/>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

COSTA, Paulo; SILVA, Mariluze. O método pragmático de Charles S. Peirce. *Metávoia*, São João del-Rei, n.13, p.19-32, 2011.

COSTA F.; TONETTO, L. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. *Strategic Design Journal*, v.4, n.3, p.132-140, set./dez. 2011.

DANTAS, Cristina. *Porta adentro: uma visão histórica do design de interiores*. São Paulo: C4, 2015.

DIAGRAMA da estrutura curricular da Bauhaus feito por Gropius. Disponível em: <<http://maniacolorida.blogspot.com.br/2013/03/bauhaus-um-conceito-que-transpos-pocas.html>>. Acesso em: 21 abr. 2016.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DOS SANTOS, Anna M. A. *John Graz: o arquiteto de interiores*. 2008. 250f. Dissertação (Mestrado em História e Fundamentos da Arquitetura e Urbanismo)-Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2015.

ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL (ESDI). Disponível em: <<http://www.esdi.uerj.br/arquivos/imagens/esdi60.pdf>>. Acesso em: 24 jun. 2016.

ESTRUTURA curricular do curso de Desenho Industrial da ESDI, primeira e segunda série. Disponível em: < <http://www.esdi.uerj.br/arquivos/imagens/esdi60.pdf> >. Acesso em: 24 jun. 2016.

ESTRUTURA curricular do curso de Desenho Industrial da ESDI, terceira e quarta série. Disponível em: < <http://www.esdi.uerj.br/arquivos/imagens/esdi60.pdf> >. Acesso em: 24 jun. 2016.

EWALD, Ariane. Fenomenologia e Existencialismo: articulando nexos, costurando sentidos. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, Rio de Janeiro, v.8, n.2, p.149-165, ago.2008.

FIGURA comparando o diagrama para a estrutura do ensino da Bauhaus em 1922 e a logo do Black Mountain College, 1935. Disponível em: <<http://uncscosaa.blogspot.com.br/2015/10/reviewing-reviewing-look-at-ashevilles.html>>. Acesso em: 24 jul. 2016.

FISCHER, Gustavo; SCALETSKY, Celso. Intuição e método de design. In: CONGRESSO SIGraDi, São Paulo, 2009.

FISHER, Jonathan. The Life and Work of an Institution of Progressive Higher Education: Towards a History of Black Mountain College, 1933-1949. *Black Mountain College Studie*, v.6, 2014.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOTOGRAFIA da sala de jantar na primeira classe do Normandie, 1935. Disponível em: < <http://www.ahlstromappraisals.com/blog/la-normandie-art-deco-afloat>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

FRANZATO, Carlo. A forma das ideias: Concept Design e Design Conceitual. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM CRÍTICAS GENÉTICA, 10., 2012, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: PUC/RS, 2012. Disponível em: < ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/apcg/edicao10/Carlo.Franzato.pdf >. Acesso em: 26 jul. 2016.

FRANCO, M. Depoimento. In: DANTAS, M. *Porta adentro: uma visão histórica do design de interiores*. São Paulo: C4, 2015.

FRUTIGER, A. *Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GAUDENCIO, Lilian F. *A brasilidade no mobiliário português no século XIX*. 2009. 83f. Dissertação (Mestrado em Design Industrial)-Faculdade de Engenharia da Universidade Porto – FEUP, São Paulo, 2009.

GROPIUS, Walter. *Bauhaus: nova arquitetura*. São Paulo: Perspectivas, 1972.

GURGEL, Miriam. *Organizando espaços: guia de decoração e reforma para residências*. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

GURGEL, Miriam. *Projetando espaços: guia de arquitetura de interiores para áreas comerciais*. 4 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2013.

- GURGEL, Miriam. *Projetando espaços: design de interiores*. 4 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.
- HAVARD, Henry. *L'art dans la Maison: grammaire de l'ameublement*. Paris: Ed. Rouveyere et G. Blond, 1884. Disponível em: < <https://archive.org/stream/lartdanslamaison00hava#page/280/mode/2up> >. Acesso em: 25 jun. 2016.
- HIGGINS, Ian. *Planejar espaços para o design de interiores*. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- HOLMES, Amelia. *Reviewing ReVIEWING: a look at Asheville's Black Mountain College Conference*. Disponível em: < <http://uncscosaa.blogspot.com.br/2015/10/reviewing-reviewing-look-at-ashevilles.html> >. Acesso em: 20 jun. 2016.
- HUDSON, J. *Proceso: 50 productos de diseño del concepto a la fabricación*. Barcelona: Ed. Blume, 2009.
- JEAN DUNAND. *Vaso*, 1925. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/150307706290787968/>>. Acesso em 25 abr. 2016.
- JORDAN, P. *Pleasure with products: human factors for body, mind and soul*. In: W.S. GREEN; P.W. JORDAN (Ed.). *Human factors in product design: current practice and future trends*. London: Taylor & Francis, 1999. p. 206-217.
- KÖCHE, José Carlos. *Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.
- KÖNIGK, Raymund. *An interpretation of the role of meaning in interior design*. *Image and Text*, Pretoria, n.26, p.48-65, 2015.
- KRUCKEN, Lia. *Competências para o design na sociedade contemporânea*. In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia (Org.). *Design e transversalidade*. Belo Horizonte: Santa Clara: Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design/UEMG, jul. 2008. p.23-31 (Cadernos de Estudos Avançados em Design, Caderno 2, v.1).
- LACERDA, André. *Pioneiros dos métodos de projeto (1962-1973): rede de gênese da metodologia do design*. 2012. 167f. Dissertação (Mestrado em Design)-Escola de Engenharia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.
- LEE, Vinny. *10 princípios do bom design de interiores*. Tradução de Carlos Scavarda. Londres: G. Ermakoff, 2011.
- LE GRAND SALON. *L'Atlantic*. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/483855553691478875/> >. Acesso em: 25 abr. 2016.
- LIPOVETSKY, Gilles. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- LIRA, José. *Warchavchik: fraturas da Vanguarda*. Rio de Janeiro: Rocco, 1981 .
- LUPTON, Ellen. *Intuição, ação, criação*. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- MACHADO, Paulo R. *Entrevista sobre a Iadê*. São Paulo, 30 mar. 2005. Disponível em: < http://www.iadedesign.com.br/iade/imagens.asp?SID=7429315462844&iad_id=85&curso=&inicio=1959&fim=1987 >. Acesso em: 27 jul. 2016.
- MALTA, Marize. *O olhar decorativo: ambientes domésticos em fins do século XIX*. Rio de Janeiro: Mauad: FAPERJ, 2011.
- MARTINE, Joly. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.
- MAY, Rollo. *A coragem de criar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

- MEEL, Juriaam van; MARTENS, Yuri; REE, Hermen Jan van. *Como projetar os espaços de escritórios: guia prático para gestores e designers*. Tradução de Beth Ardións. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- MELLO, Roberto. *Análise do processo decisório dos Métodos de Design: a base do processo criativo*. 2009. 195f. Dissertação (Mestrado em Design)- Escola de Engenharia e Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.
- MENEZES, Marizilda; ROSSI, Marco. Design: o conhecimento e a informação no processo projetual. In: WORLD CONGRESS ON COMMUNICATION AND ARTS, Guimarães, Portugal, 18-21 abril de 2010. *Proceedings...* Portugal, 2010. p.481-485.
- MORAES, Dijon. Design e complexidade. In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia (Org.). *Design e transversalidade*. Belo Horizonte: Santa Clara: Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design/UEMG, jul.2008. p.7-21 (Cadernos de Estudos Avançados em Design, Caderno 2, v.1).
- MORAES, Dijon. *Metaprojeto: o design do design*. São Paulo: Blucher, 2010.
- MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008 (Coleção A).
- MUYAL, Rebecca. *Experiencing Conceptual Design in Three Dimensions: an evaluation of CAVE-like environments for Interior Design Education*. 2014. 218f. Dissertation (Master of Interior Design)-Faculty of Graduate Studies of The University of Manitoba, 2014.
- NIEMEYER, Luci. *Brasil no design: origens e instalação*. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.
- NORMAN, Donald A. *Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- NEUFERT, Ernst. *Arte de projetar em arquitetura*. 18.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- NEVES, Isabel. Contribuição de Horst Rittel para a abordagem científica ao projecto no início da era computacional. *PARC – Pesquisa em Arquitetura e Construção*, Campinas, v.6, n.1, p.39-55, jan./mar. 2015.
- OLIVEIRA, Valéria O. Alegoria à música, de Eliseu Visconti: a desconstrução do mito de Apolo. *ArtCultura*, Uberlândia, v.7, n 10, p.177-194, jan./jun. 2005.
- OSBORN, Alex. *O poder criador da mente*. São Paulo: IBRASA, 1953.
- OSBORN, Alex. *Catálogo da Exposição Eliseu Visconti – Pintura e Arte Decorativa*. Rio de Janeiro: Escola Nacional de Belas Artes, 1901. Disponível em: < <http://www.eliseuvisconti.com.br/> >. Acesso em: 16 mar. 2016.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- OSWALD, David. The Information Department at the Ulm School of Design. In: FARIAS, P. et al. (Org.). *Design Frontiers: territories, concepts, technologies*. São Paulo: Blucher. 2012. p.68-72.
- PANFLETO do curso de decoração de 1965 do Iadê. Disponível em: <http://www.iadedesign.com.br/iade/imagens.asp?SID=7429315462844&iad_id=62&curso=&inicio=1959&fim=1987>. Acesso em: 6 maio 2016.
- PANIZZA, Janaina Fuentes. *Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual*. 2004. 254f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação)-Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004

- PAPANЕК, Victor. *Arquitetura e design: ecologia e ética*. Lisboa: Edições 70, 1995.
- PASSOS, E.; EIRADO, A. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2014. p.110-131.
- PENDENTE de Rene Lalique, 1935. Disponível em: <<http://www.christies.com/lotfinderimages/D57399/d5739929a.jpg>>. Acesso em: 25 abr. 2016.
- PEQUINI, Suzi Mariño. *Ergonomia aplicada ao design de produtos: um estudo de caso sobre o design de bicicletas*. 2005. 675f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo)-Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.
- PERSPECTIVA da nova sede da FGV: projeto realizado por estudantes e professores do Iadê. Disponível em: < <http://www.iadedesign.com.br/index.asp?SID=602047146163246&pagina=iade>>. Acesso em: 25 maio 2016.
- PINHEIRO, T. Apresentação à edição brasileira. In: BROWN, Tim. *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- POLDMA, Tiiu. *An investigation of learning and teaching processes in an interior design class: an interpretive and contextual inquiry*. Unpublished doctoral dissertation. McGill University, Montreal, Canada, 2003..
- POLDMA, Tiiu. *Talking up space: exploring the Design Process*. New York: Fairchild Books, 2009.
- POLDMA, Tiiu; BUTLER-KISBER, Lynn. The power of visual approaches in Qualitative Inquiry: the use of Collage Making and Concept Mapping in Experiential Research. *Journal of Research Practice*, v.6, n.2, 2010.
- PRAHALAD, C.K.; RAMASWAMY, Venkat. Co-creation experiences: the next practice in value creation. *Journal of Interactive Marketing*, v.6, n.3, p.05-14, 2004.
- QUEIROZ, Marcos. *Inteligência arquitetônica: o ato de criação do projeto revisto através de uma cognição inventiva*. 2013. 271f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo)-Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.
- RAGO, M.; MOREIRA, E. *O que é taylorismo*. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- RESIDÊNCIA Sr. Mario Cunha Bueno, Rua Guadalupe, de John Graz; sala de estar; tapete e almofadas de Regina Gomide Graz. Acervo: Instituto John Graz. Disponível em: <<http://www.sp-arte.com/noticias/as-raizes-do-design-brasileiro-por-renato-anelli/>>. Acesso em: 23 abr. 2016.
- REVISTA ACRÓPOLE. 1938. Conta com fotografias da arquitetura e interiores acompanhados de plantas em perspectiva e detalhes construtivos. Disponível em: < <http://www.acropole.fau.usp.br/edicao/1> >. Acesso em: 5 ago. 2016.
- REVISTA ARQUITETURA DO BRASIL: ano 3, v.5, edição 25, nov.1925. Disponível em: < <http://memoria.bn.br/DOCREADER/DocReader.aspx?bib=308250&PagFis=148&Pesq=> >. Acesso em: 22 maio 2016.
- ROITER, M. *Rio de Janeiro Art Déco*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2011.
- ROSE, G. *Visual methodologies*. London: Sage, 2001.

SALOMON, Michael R. *O comportamento do consumidor*. 9.ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SCHNEIDER, Beat. *Design: uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico*. São Paulo: Blücher, 2010.

SELLE, G. *Ideología y utopía del diseño: contribución a la teoría del diseño industrial*. Barcelona: Ed. Gustavo Gilli, 1975.

SELO da cômoda em Jacarandá produzida pela Laubisch-Hirth. Disponível em: <<http://www.anticstore.com/commode-art-deco-42948P>>. Acesso em: 20 abr. 2016.

SILVA, E. *Uma introdução ao projeto arquitetônico*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1998.

SPARKMAN, Charles. Black Mountain Bauhaus: The Gropius-Breuer Design for Black Mountain College. *Journal of Art History*, Tampa, USA, v.4, 2009.

STEIN, M. I. *Stimulating Creativity. Individual/Procedures*. New York: Academic Press, 1974.

SUNLEY, R. *Methods of Teaching: introduction*. Disponível em: <<http://blackmountaincollegeproject.org/Features/SUNLEY/SUNLEYpartII/MethodsofTeachingINTRO.htm>>. Acesso em: 6 set. 2016.

TRAVIS, Stephanie. Conceptual thinking: the Design Concept in Interior Design Education. *Design Principles & Practices an International Journal*, v.5, n.6, p.679-674, 2011.

VALLE, Arthur. Pintura decorativa na 1ª República: formas e funções. *19&20*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 4, out. 2007. Disponível em: < http://www.dezenovevinte.net/arte%20decorativa/ad_pint_dec.htm >. Acesso em: 22 maio 2016.

VISTA do interior do Theatro Municipal: *foyer* por Eliseu Visconti, 1916. Disponível em: <<http://www.eliseuvisconti.com.br/Site/Obra/PrimeiroAto.aspx>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

VISTA do interior do Theatro Municipal: pano de boca e friso sobre o proscênio por Eliseu Visconti, 1909. Disponível em: <<http://www.eliseuvisconti.com.br/Site/Obra/PrimeiroAto.aspx>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

WALLAS, Graham. *The art of thought*. New York: Harcourt, Brace and Co., 1926.

WHITFORD. F. Bauhaus: a face do século XX. [Arquivo de vídeo]. 1994. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=9jiCV0kWfiU>>. Acesso em: 1º set. 2016.

WOLFE, T. *Da Bauhaus ao nosso Caos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1981.

APÊNDICES

APÊNDICE A

ANALISANDO O PROCESSO PROJETUAL DE DESIGN SOB DUAS PERSPECTIVAS: DESIGNER E ESTUDANTE

De acordo com Poldma (2009), o processo criativo em desenvolvimento deveria ser a ênfase das escolas de design, por isso, começamos analisando os parâmetros do problema, conduzindo diferentes formas de pesquisa para que então o estudante explore conceitos funcionais e estéticos do espaço, desenvolvendo ideias criativas, através do conceito optado.

Em seguida, o estudante deve procurar compreender melhor seu conceito, desenvolvendo-o mais detalhadamente, através de perspectivas, cortes, elevações e plantas, escolhendo agora alguns materiais, cores, texturas e formas dos móveis. Esta fase pode se manifestar a partir de diversas técnicas, manuais ou virtuais. A produção final é então apresentada para julgamento e crítica dos professores. Em alguns casos, é feito o projeto executivo, simulando inclusive contratos e planejamentos construtivos.

No caso do escritório de design, as fases são basicamente as mesmas, porém cada uma tem um grau de complexidade maior devido à quantidade de variáveis. Na prática, o conceito não pode ser inviável de execução, ele deve procurar atender às expectativas do projeto. Essas três fases podem ser segmentadas em várias outras subetapas (não necessariamente limitadas a estas):

- Fase de pesquisa e de elaboração do programa¹⁰⁴
 - Preparar o contrato com o escopo de projeto e calendário de entregas junto ao cliente e empreiteiros.
 - Explorar os requerimentos do espaço (contexto e parâmetros dimensionais), levantamento de cadastro e dados estruturais, hidráulicos e elétricos (estabelecer com o cliente quem ficará responsável pelo cadastro e quem será o responsável por adquirir as plantas estruturais).
 - Estabelecer as necessidades do cliente e os requerimentos específicos do projeto, desenvolver o programa de necessidades como requerido através do *briefing*.

¹⁰⁴ Adaptação ao esquema proposto por Poldma (2009, p.37-38)

- Investigar o local e a zona específica bem como a legislação específica de projeto (em alguns casos os edifícios possuem legislação própria baseada nas normas do prédio), nesta fase também devem ser retiradas as devidas documentações para início da obra segundo calendário.
- Estabelecer o critério de design com o cliente e o envolvimento de outros profissionais como arquitetos e engenheiros, para que se possam alinhar os cronogramas.
- Estudo preliminar
 - Examinar os planos existentes do cliente e requerimentos do espaço é importante discutir com o cliente o que é viável ou não.
 - Identificar as necessidades do cliente e os requerimentos baseados na pesquisa.
 - Determinar os requerimentos, seja ampliando-os, permanecendo com estes ou sugerindo novos.
 - Conduzir um inventário dos móveis, eletrônicos e eletrodomésticos a serem reutilizados.
 - Conduzir uma pesquisa sobre os produtos e novos materiais que serão utilizados.
 - Encontrar-se, periodicamente, com outros profissionais durante o processo para coordenar o trabalho enquanto ele se materializa é importante estabelecer estas vistorias com o cliente e se a obra será coordenada pelo designer.
 - Proporcionar *layouts* preliminares e planos de setorização.
 - Criar um conceito preliminar em dois ou três dimensões para ser discutido com o cliente (incluir desenhos, perspectivas, elevações e seções).
 - Proporcionar uma figura do orçamento preliminar; talvez seja necessário o desenvolvimento de um protocolo que estabeleça quantos orçamentos serão entregues e quantas modificações no projeto preliminar poderão ser feitas mediante os orçamentos apresentados.
- Desenvolvimento de projeto
 - Proposta de design e conceito final de design, incluindo plantas, elevações, vistas tridimensionais, cores, materiais, e desenvolvimento luminotécnico.

- Apresentar o conceito de design ao cliente.
- Submeter a proposta orçamentária e conseguir a aprovação do cliente.
- Contratos e etapa de produção
 - Criar os detalhamentos e plantas executivas.
 - Coordenar o trabalho dos consultores, caso sejam requeridos.
 - Coordenar os documentos de contrato para as propostas de orçamento, incluindo a coordenação das permissões dos clientes, caso a gestão da obra fique a encargo do designer.
 - Preparar os documentos necessários para aprovação do cliente e se existirá alguma mudança; em seguida, agendar e organizar o calendário de obras.
- Administração do projeto
 - Monitorar o projeto e notificar o cliente das fases executadas, sugere-se um diário de obras.
 - Supervisionar a obra e coordenar reuniões *in loco*, é importante que o cliente acompanhe o desenvolvimento da obra.
 - Advertir o cliente sobre mudanças na obra, como mudanças de contratados e consultores.
 - Inspecionar os materiais e instalações do que foi especificado.
- Etapa de avaliação do que foi realizado..
 - Aplicar questionário pós-ocupação para avaliação das deficiências do espaço encontradas pelo cliente e verificar com o construtor o que pode ser feito.
 - Revisar as deficiências do desenvolvimento do projeto e obras com o construtor e cliente, buscando verificar o que poderia ser melhorado e o que surpreendeu ambos, para que se possam remodelar determinadas etapas que não foram bem sucedidas.

A autora destrincha todas as fases, sugerindo inclusive perguntas que possam auxiliar nas etapas, o que torna o trabalho bem denso. Fazemos a ressalva de que, a depender do projeto a ser executado no escritório, algumas etapas podem não ser necessariamente realizadas e muitas destas podem ser eliminadas em detrimento do grau de complexidade, prazo e valores contratuais. Mas, do ponto de vista sistemático, é de extrema importância para a aproximação dos estudantes ter contato com esse guia geral.

APÊNDICE B

ANALISANDO O PROCESSO PROJETUAL E SUGERINDO ABORDAGENS

Após discutir sobre como o designer pode se aproximar da problemática em cada etapa, Poldma (2009) relaciona o processo de design sugerindo métodos e discutindo a influência destes no desenvolvimento projetual, começando pela fase de pré-projeto. Esta se constitui como primeiro contato com um cliente em reunião ou quando é apresentada uma proposta ao estudante no estúdio. É nesse momento que, geralmente, recebemos um *briefing* do projeto, um programa de necessidades, ou nenhum destes.

Em qualquer uma das situações, é importante realizar questionamentos e investigações, nos aproximando da problemática. A autora sugere ainda que, nesta primeira fase, “É importante que o encontro seja realizado no meio ambiente do cliente, seja em casa ou no escritório”¹⁰⁵ (POLDMA, 2009, p.69). Assim, é possível que o designer já tenha uma primeira impressão do cliente e de seu comportamento no espaço. Depois desta primeira etapa, um *brief* pode ser rascunhado e algumas delimitações do programa podem ser feitas como base projetual.

Para a investigação e a definição das necessidades do cliente, Rao (2003 apud Poldma 2009, p.69-70)¹⁰⁶ sugere algumas definições básicas:

- Determinar a visão do cliente e suas metas para o projeto: o que eles querem alcançar e por quê.
- Entrevistar os grupos ou pessoas relacionadas ao cliente, incluindo os usuários do espaço, para coletar e categorizar as orientações espaciais e outros dados relacionados ao contexto. Seja um facilitador; não imponha suas preferências. Realize, em seguida, uma filtragem dos dados não relacionados ao design.
- Se necessário, realize uma pesquisa prévia sobre o sistema operacional do cliente e o tipo de construção do projeto.

¹⁰⁵ “It is important to meet the client in his/her environment, whether at home or at work”. (Tradução nossa para fins deste estudo).

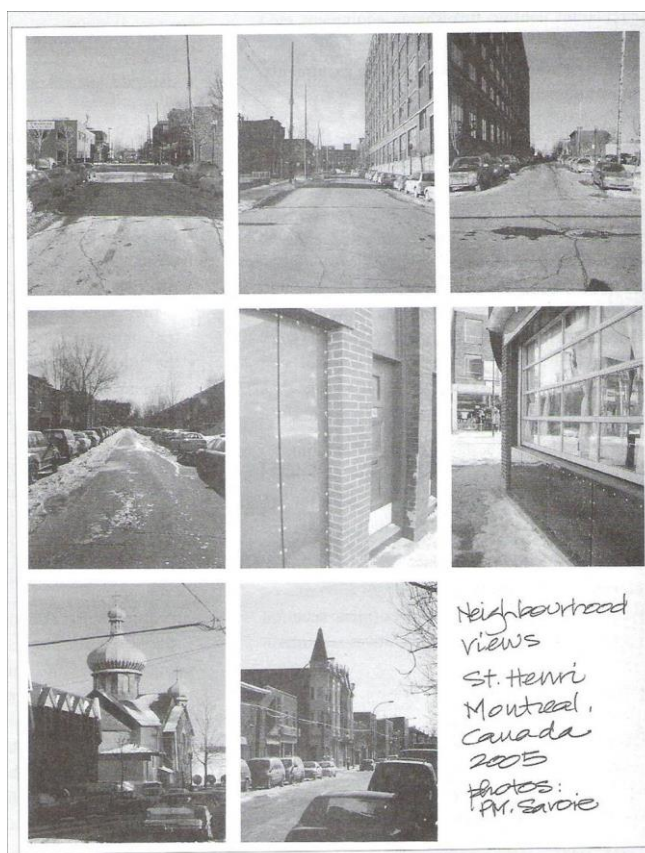
¹⁰⁶ “•Determine client’s vision and goals for the project: what they want to achieve and why • Interview client groups, including users, to gather and categorize data, occupancy parameters, space guidelines, side data. Be a facilitator; don’t impose your preferences. Filter out data not relevant. •If necessary, do background research on the client’s operation and building type. • Understand and analyse the processes: people, goods, information, services, circulation. Identity the required activities, spaces, equipment, furnishings. • Distinguish between needs and wants; prioritize needs based on congruence with goals, beneficial returns, and costs. Determine phasing. • Compile a set of requirements, both numerical and qualitative, for each indoor and outdoor space” (Tradução nossa para fins deste estudo).

- Entenda e analise o processo: pessoas, bens, informações, serviços e fluxos. Identifique os requerimentos para as atividades, seus espaços, equipamentos e mobiliário.
- Realize a distinção entre necessidades e desejos; priorize as necessidades baseadas na congruência com as metas, retornos beneficiários e custos. Determine uma ordem a ser atendida progressivamente, assim como possíveis eliminações.
- Compile um conjunto de requerimentos, quantitativos e qualitativos, para cada espaço interno ou externo.
- Escreva uma declaração limpa e consistente do problema e suas metas. Anexe imagens e comentários, funções, aspectos da ambiência, quem se relaciona naquele espaço e o valor de investimento disponível.

Estas seriam algumas prerrogativas básicas para a investigação do que envolve a problemática, o estudante pode entrar em contato com todas ou algumas das sugestões acima, dependendo do tipo de aproximação proposta. Poldma (2009) sugere que, no estúdio, caso os estudantes não tenham contato direto com um cliente, seja feita uma investigação dos aspectos culturais e sociais que envolvem o projeto, a vizinhança, por exemplo, pode ajudar a construir a necessidade deste hipotético cliente.

A autora demonstra esta primeira aproximação através do estudo de caso de um projeto proposto em estúdio. O projeto consistia na criação de espaços residenciais para três tipos diferentes de clientes, que deveriam morar em um mesmo edifício de três andares. Alguns exemplos dos perfis sugeridos foram: três gerações que vivem juntos (mãe, filha e neta), três estudantes, mães solteiras com adolescentes ou crianças pequenas. Para uma melhor contextualização, foi lido um texto de um autor popular local, que relata suas percepções urbanas.

Imagem 01 – Fotografias da área proposta para o estudo de caso



Fonte: Poldma (2009, p.74).

Após este primeiro contato, existem duas maneiras mais comuns de organizar as informações coletadas: através do *briefing* e do programa. Ambos os documentos serão a base estrutural da construção do projeto e podem ser formulados pelo cliente e designer em conjunto ou entregues já fechados como demandas pelo cliente.

A chave mestra para esta fase é o cliente e/ou usuário do espaço, as informações são obtidas por entrevistas, reuniões, observações, registros em vídeo, foto ou croqui. O mais importante é que se estabeleça uma comunicação sem ruídos entre o profissional e o cliente.

Poldma (2009) define o *brief* como ferramenta de síntese do que foi pesquisado e documentado. Ele define o escopo do projeto e pode conter informações específicas sobre o espaço e seu contexto como: áreas onde o projeto irá interferir e/ou modificar, aspectos espaciais, conteúdo do espaço (móveis, iluminação, equipamentos, fluxos, etc.) e quais os requerimentos para o desempenho da atividade proposta.

Já o programa é uma ferramenta mais extensa que o *brief* e deverá conter “[...] todos os fatores, elementos e pesquisas/análises coletadas para o projeto” (POLDMA, 2009, p.73)¹⁰⁷. A autora sugere alguns tópicos de *check-list* na elaboração de um programa simplificado de projeto:

- i) Documentação das atividades (POLDMA, 2009, p.73)¹⁰⁸
 - (1) Principais atividades.
 - (2) Secundárias e terciárias (forma: esquemas de palavras e notas realizadas nas entrevistas).
 - (3) A natureza das atividades (passiva, ativa, individual, coletiva).
 - (4) Funções desempenhadas no espaço (atividades ou tarefas necessárias, desejadas ou requeridas).
- ii) Documentação das necessidades (dos usuários)
 - (1) Para cada usuário do espaço, individual e coletivo.
 - (2) Necessidades psicológicas, sociais e percebidas pelo designer.
 - (3) Necessidades ergonômicas e antropométricas, fatores humanos de escala.
- iii) Necessidades volumétricas
 - (1) Mobiliário e equipamentos requeridos, espaços de armazenamento necessários.
 - (2) Inventário do mobiliário e equipamento que será usado (existente ou novo).
 - (3) Outros equipamentos requeridos (iluminação, mecânico, eletrônico, relacionado à atividade).
- iv) Necessidades físicas e funcionais
 - (1) Requerimentos técnicos (incêndio, legislação de zona e autorizações de órgãos reguladores).
 - (2) Requerimentos básicos de iluminação artificial e natural para desempenho da atividade.
 - (3) Requerimentos físicos e fisiológicos.

¹⁰⁷ “[...] and contains all the factors, elements, and research/analysis collected for a project” (Tradução nossa para fins deste estudo).

¹⁰⁸ “1. Documenting the Activities a) principal activities b) secondary and tertiary activities (form: schematics and written words, narratives and interview notes) b) the nature of the activities (passive, active, how, individual, collective) c) functions within the space (activities or task needed, desired, or required) 2. Documenting the needs (user needs) a) for each user within the space, individual and collective needs b) psychological needs, social needs, percentual needs c) ergonomic and anthropometric needs, human factors and scale. 3. Volumetric needs a) furniture or equipment requirements, storage requirements b) inventory of furniture or equipment to be used (new or existing) c) other equipment required (lighting, mechanical, electrical, task-related) 4. Practical/functional needs a) code requirements (fire, zoning, local authorities) b) natural and artificial lighting needs or requirements c) physical and physiological requirement” (Tradução nossa para fins deste estudo).

- i) Contextos específicos do projeto (POLDMA, 2009, p.75-76)¹⁰⁹
 - (1) As necessidades individuais e coletivas requeridas.
 - (2) Esquemas das possíveis relações funcionais no espaço.
 - (3) Os aspectos “macro” relacionados ao espaço (história, contextual ou outros).
 - (4) Os aspectos “micro” que devem ser considerados (relações entre homem-objeto, a altura interna, comprimento e largura e os impactos na sua percepção).
 - (5) Outros contextos relevantes de projeto (projetos similares e melhores abordagens).
- ii) Condições existentes da edificação – documentos e informações da construção
 - (1) Fotografias do espaço, internas e externas.
 - (2) Medidas dos elementos existentes, planta baixa, alturas, elementos arquitetônicos como portas e janelas, e outros detalhes construtivos que estarão diretamente relacionados ao projeto.
 - (3) Marcação dos elementos arquitetônicos que servem de base para a construção, como pilares, vigas, etc.
 - (4) Marcação dos elementos que podem ser removidos na construção, como paredes, decorações, iluminação, forros, etc.
- iii) Premissas existentes do espaço
 - (1) Documentação visual dos objetos que serão reutilizados ou reconfigurados.
 - (2) Documentação visual de como as pessoas que vivem ou trabalham no ambiente, tendo cuidado em perceber o que funciona e o que não funciona no espaço.
 - (3) Ideias dos clientes sobre o espaço e suas potencialidades.

¹⁰⁹ “5. Specific project contextos. a)the individual and collective space needs as required (written and visual) b)the possible functional schematic relationships (visual sketches). c) the “macro” contexts that should be considered (historic, contextual, or other). d) the “micro” contexts that should be considered (human-object relationships, interior height, length and width and the impact of this on our perception) e) other contexts relevant to the project (similar case studies, other examples of best practices) 6. Existing building condition – documentation of building information a) fotos of the space, the building interior and exterior. b) measurements taken on the width and height, the length and breadth, the Windows and existing stairs, ceilings, open or closed ceilings. C) the “base building” characteristics, including elements that cannot be removed – slab floors and ceiling, columns, fixed elements such as window openings in period-style buildings, load-bearing walls d)elements that can be removed: false ceilings, non-load-bearing walls, decorations, lighting, plumbing, heating, ventilation and cooling systems, “false” design elements. E) plans and sections, exterior and interior elevations or details of the building or space. F) case studies or precedents or similar projects done locally and abroad. 7. Existing client space and/or premises. A) visual documentation of the volume of things to be refused. B) visual documentation of how people live and/ or work in their environment: existing ways they do things, what works and what does not. C) photo and inventory of objects to be refused, replaced, or reconfigured. D) client ideas about the space and its potential: ideas, sketches, plans they may have drawn up by hand” (Tradução nossa para fins deste estudo).

A base para um programa completo é a observação, por isso o designer deve tentar ao máximo se situar no lugar do cliente, se questionando como ele realiza certas atividades diárias, quais são os problemas que envolvem essa rotina e de que maneira ele pode intervir para otimizar a tarefa e deixá-la mais confortável.

Após a captação dos dados do *brief* e da sistematização do programa, o designer deve organizar as informações em grupos, para que possam ser analisadas, decodificadas e reconstituídas. Este processo de desconstrução e reconstrução permite que o designer reconheça certos padrões que o auxiliem a enxergar o problema de diversos pontos de vista, assim como permite um reagrupamento mais preciso.

Existem diversas ferramentas que podem auxiliar o designer nesta fase, e podem, segundo Poldma (2009), ser: verbal/narrativa ou visual/esquemática. No primeiro caso, as análises são baseadas na escrita e envolvem: notas de entrevistas, conversas gravadas, observações documentadas e todo tipo de dado expresso verbalmente ou por escrito, pelas pessoas envolvidas no projeto.

A seguir, Poldma (2009, p.83-84) sugere algumas ferramentas para os possíveis cenários que o designer pode estar enfrentando nesta fase:

1) Listas¹¹⁰

Cenário: Número muito grande de conversações e muitas informações de pesquisa.

Ferramenta: Realize uma série de listas. Estas podem possuir temas e serem agrupadas conforme suas informações. Alguns tópicos podem incluir:

- Necessidades do cliente;
- Necessidades funcionais;
- Características da edificação;
- Contextos específicos do projeto;
- Contextos psicológicos;
- Questões culturais;

¹¹⁰ “List: Scenario: You have had numerous conversations and documented reams of research. Your head is spinning from all this information. Tool: Make a serie of lists. It is a good ide ato begin with lists of the themes or groupings of information. Some possible topics include: • client needs • functional needs •building characteristics •project-specific contexts •cultural issues •physical needs of the user, including ergonomic specific requirements, health-related specific requirements •buildings needs summary – physical characteristics, human comfort issue” (Tradução nossa para fins deste estudo). (POLDMA, 2009, p.83-84)

- Requerimentos físicos dos usuários, incluindo os requerimentos ergonômicos, antropométricos, de idade e saúde;
- Sumário das necessidades do espaço – características físicas e as questões de comportamento humano.

O método de listas busca agrupar as informações de acordo com seu contexto para uma visão sistêmica das informações, porém acredita-se que esta divisão/classificação pode afastar informações que seriam mais bem compreendidas se analisadas em conjunto. Assim, o designer deve buscar fazer essas listas no sentido talvez de, em seguida, transformar essas informações em uma única lista em que os aspectos se relacionem já que o projeto deve ser fruto da conexão entre as informações coletadas.

2) Mapeamento dos requisitos básicos (POLDMA, 2009, p.83-86)¹¹¹

Cenário: Ainda muitas informações sobre as atividades e falta de contato com o que será projetado. O designer não tem ideia do volume que precisa para o espaço que quer criar.

Ferramenta: Criação de tabelas com as informações que indiquem qual o volume espacial da atividade que será realizada no local do projeto.

Exemplo:

Quadro 1 – Exemplo de tabela para cruzamento de informações entre usuário e espaço

Tipo de Usuário	Atividade	Público/ Privado	Necessidades	Área mínima
Gerente	Organização de evento	Privado	Espaço para reunião	10m ²

Fonte: Elaboração própria (2016).

3) Narrativas e histórias (POLDMA, 2009, p.86)¹¹²

¹¹¹ “Charting Space Requirements: Scenario: You have made a list and charts, but you have no sense of the volumes that you need for the spaces you want to create. Tool: Another important aspect of analyzing the research is to determinate the space requirements for the design. No matter what the space, you need to know how much volume the activities will take up, independent of the rooms or physical spaces that might be designed” (Tradução nossa para fins deste estudo).

¹¹² “Narrative and Stories: Scenario: You are visiting yours clients and have been documenting the space. You need to get a sense of they want. They were not clear when they first met with you [...] Tool: After compiling the lists, you can go back to the information and look for stories or conversations that represent the essence of what people want in their space [...]” (Tradução nossa para fins deste estudo).

Cenário: Quando o cliente ainda não foi muito claro nas informações ou possui usuários de um mesmo espaço com opiniões conflitantes.

Ferramenta: Uma excelente maneira de compreender as demandas dos clientes é através da documentação de histórias ou conversas que teve com ele, incluindo as mais informais. Após a sistematização dos problemas, sugere-se retornar a essas histórias e documentações em busca de uma verificação das interpretações realizadas, a fim de checar se a essência da demanda está relacionada em lista e em sua devida hierarquia e, em seguida, expor ao cliente, buscando confirmação para próxima etapa.

No segundo caso, as análises e correlações de informações podem também ser realizadas através de ferramentas visuais: diagramas, fluxogramas e outros sistemas imagéticos auxiliam o designer e o cliente na compreensão da problemática.

Quanto mais informações o designer coletar, mais dados deverá cruzar, portanto deve-se fazer um filtro das informações e questionar sua importância para o desenvolvimento do projeto, evitando cruzamentos forçados e desnecessários. Uma das ferramentas utilizadas no método de Poldma (2009) para este processo é a matriz de análise.

Nessa matriz, o designer ou estudante organiza as atividades e as funções, buscando a relação entre os dois. Deve ser utilizada sempre que existirem múltiplas funções ou atividades, no auxílio da determinação de prioridades projetuais. As matrizes são uma maneira de trabalhar com ambas as ferramentas de comunicação: verbal e visual.

Essa ferramenta, segundo Poldma (2009, p.88): “Não é apenas um meio de análise; possivelmente a matriz destrava um novo ou diferente meio de ‘ver’ os dados que foram coletados de uma maneira diferente. É uma ferramenta organizacional”¹¹³. A seguir, podemos observar como esta organização e suas conexões são realizadas (Imagem 02).

¹¹³ “This is not the only way to analyze; quite possibly the matrix unlocks a new or different way to “see” the data that you have collected in a different way. It is an organizational tool”(Tradução nossa para fins deste estudo).

Imagem 02 – Exemplo da análise por matriz

Explanatory matrix of interrelationships of activities & needs

Activities \ Needs	welcome	investigate	discover	create	play	meet	amuse	look	walk/hour	eat	listen	purchase
comfort	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Natural light	*	o	o	*	o	*	*	*	*	*	o	o
Artificial light	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Exterior access	*	x	x	x	x	x	x	x	o	x	x	x
public interaction	*	*	*	*	*	*	*	o	*	*	o	*
privacy	-	-	-	-	-	*	-	o	x	-	o	x

* very important o important x not desired
- not necessary

Fonte: Poldma (2009, p.89).

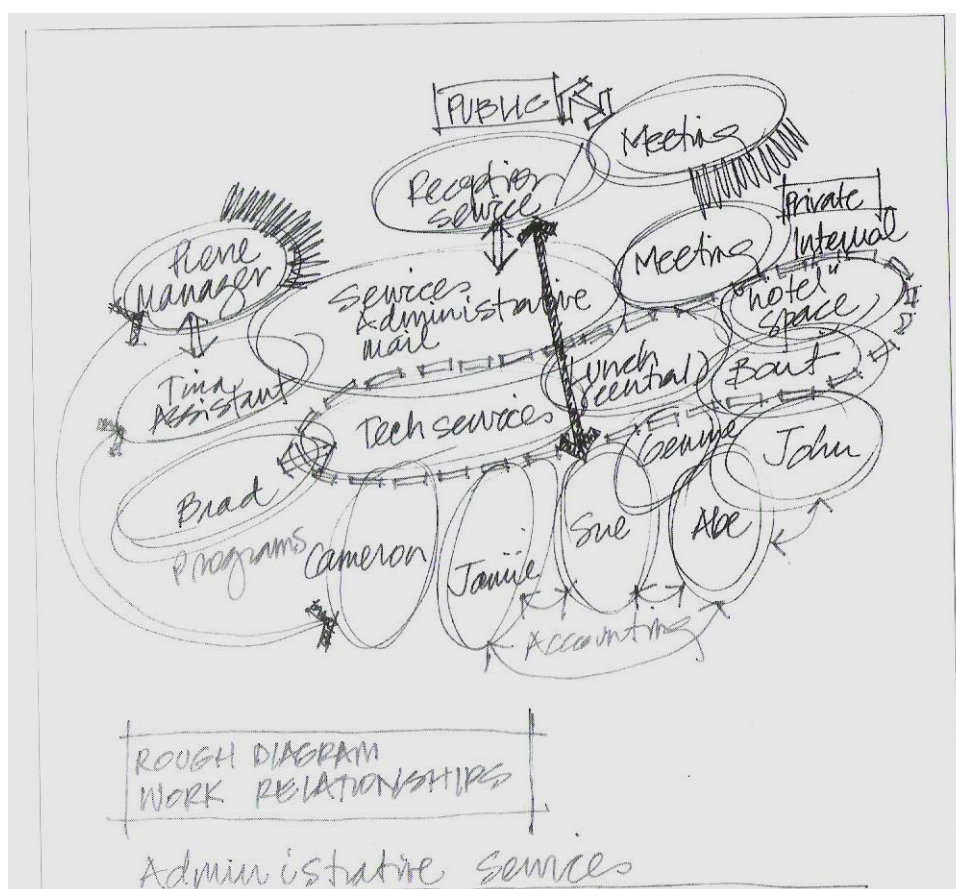
Outra abordagem, como o diagrama de bolhas, pode ser uma ferramenta de um pré-design que auxilia no entendimento espacial antes de entrar na etapa de desenvolvimento e detalhamento. Os diagramas, de acordo com Poldma (2009, p.89)¹¹⁴:

- Organizam informações sobre o espaço, suas necessidades, atividades, funções e desejos;
- Ajuda a ver as atividades como uma representação visual das funções e necessidades;
- Deixa os aspectos funcionais livres e soltos, não restritos pelo espaço.

¹¹⁴ “ • organizes information about space, its needs, and activities and functions/desires that flow from these • helps you to see the activities as visual representation of the functions and the needs • keeps the functional aspects loose and free, unconstrained by the space” (Tradução nossa para fins deste estudo).

Poldma (2009) salienta ainda que os diagramas de bolhas podem ser usados como ferramenta de entendimento espacial. Caso o designer ou o estudante seja capaz de planejar o espaço sem antes organizá-lo esquematicamente, pode-se eliminar esta etapa. Abaixo, vemos um exemplo (Imagem 03):

Imagem 03 – Exemplo de um diagrama de bolhas

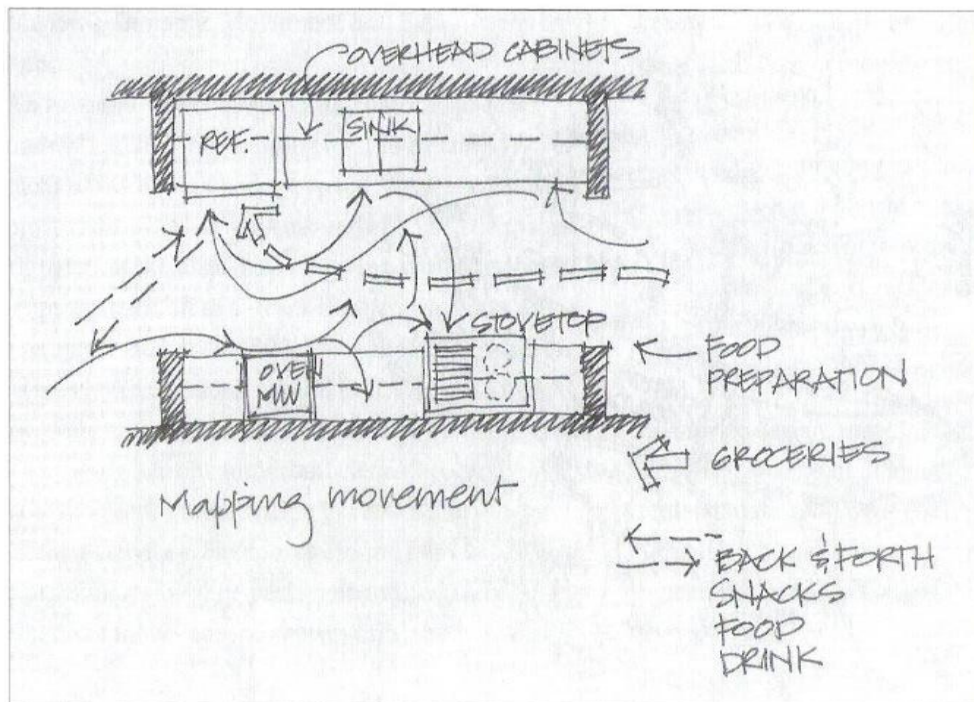


Fonte: Poldma (2009, p.91).

Outra maneira de entender o espaço e suas funções é através do mapeamento dinâmico do movimento, o estudo de fluxos do espaço. Segundo Poldma (2009, p.90): “Um aspecto essencial do design de espaços em interiores é entender e planejar para a dinâmica do movimento do corpo humano no espaço”¹¹⁵. Abaixo, vê-se um exemplo do estudo de fluxos (Imagem 04).

¹¹⁵ “An essential aspect of designing interior spaces is understanding, and planning for, the dynamic movement of human body in space” (Tradução nossa para fins deste estudo).

Imagem 04 – Mapa cinético das atividades na cozinha



Fonte: Poldma (2009, p.92).