

## **SENTIR, PERCEBER, NOTAR E COMPREENDER A HABITAÇÃO: A experiência multissensorial no design de interiores**

### ***FEEL, PERCEIVE, NOTICE AND UNDERSTAND THE HOUSING: The multisensory experience in interior design***

**M<sup>a</sup> Ana Carolina de Lima Sarmento**

[carol\\_sarmiento@hotmail.com](mailto:carol_sarmiento@hotmail.com)

**Dr. Paulo Fernando de Almeida Souza**

[paulosouza@ufba.br](mailto:paulosouza@ufba.br)

#### **Resumo**

Os interiores revelam não só um espaço físico, mas também um ambiente psicológico de valores, gestos e significados. Partindo da problemática “Como diminuir os impactos ambientais em projetos de interiores?”, este artigo apresenta um modelo de indicadores de sustentabilidade adaptado para uso no design de interiores, que proporciona aos designers uma metodologia de projeto que permite uma antecipação desses impactos. Com isso, viabiliza a associação desse percurso projetivo e avaliativo dos impactos, pelos atores envolvidos a uma experiência multissensorial voltada ao sentir, perceber, notar e compreender, que se constituem em elementos-chave para a construção de uma percepção ambiental formativa para o processo de tomada de decisões e para a educação ambiental. Esta pesquisa configura-se de natureza exploratória e qualitativa. Apresenta como resultado uma reflexão sobre as etapas do design de interiores, desde a concepção do projeto a fase de pós-ocupação, uma vez que, a sustentabilidade deve ser aplicada como um requisito obrigatório para qualquer projeto de design.

**Palavras-chave:** Design de Interiores; Experiência Multissensorial; Indicadores de Sustentabilidade.

#### ***Abstract***

*The interiors reveal not only a physical space but also a psychological environment of values, gestures and meanings. Starting from the problematic "How to reduce environmental impacts in interior projects?", This article presents a model of sustainability indicators of adapted that provides interior designers with a design methodology that allows anticipation of these impacts. With this, it makes possible the association of this projective and evaluative course of the impacts, by the involved actors to a multisensory experience focused on the perception, perceiving, noting and understanding, that are constituted in key elements for the construction of a formative environmental perception for the process of decision-making and environmental education. This research is of an exploratory and qualitative nature. It presents as a result a reflection on the stages of interior design, from project design to post-occupation phase, since sustainability should be applied as a mandatory requirement for any design project.*

**Keywords:** Interior Design, Multisensory Experience, Indicators of Sustainability.

## **1. Introdução**

A partir da década de 60 do século XX, iniciaram-se as primeiras discussões a respeito dos impactos que a economia causa ao meio ambiente. Desde então, percebeu-se que precisaríamos de mudanças, o que incluía pensamento ético, responsável e solidário. A formação de uma consciência ambiental requer informar às pessoas sobre a importância de novos hábitos de consumo. Grande parte dos problemas mundiais resulta dos padrões impostos pelo capitalismo para a economia mundial, que impõe um estilo de vida insustentável, por ser inalcançável para a maioria. Este processo requer sensibilização e capacidade social para mobilizar grupos, a partir de estratégias de informação (EDWARDS, 2013; GOMES, 2006).

A sustentabilidade é um termo que deveria estar presente no discurso direto entre designers/profissionais e clientes, pois, como já pontuava Papanek (1995, p. 14), “um designer tem sido sempre e também um professor, estando em posição de informar e influenciar o cliente”. Entender e disseminar o valor de uma prática sustentável é a estratégia base para o começo de uma percepção ambiental mais ampla e, que seja realmente capaz de proporcionar novos modos de vida. A partir disso, quando o designer se insere no mercado como agente proativo, colabora com a disseminação de um comportamento social e ambientalmente responsável (MORAIS, 2007; PANTALEÃO; PINHEIRO, 2014).

Ao falar sobre sustentabilidade no design de interiores, deparamo-nos com algumas limitações inerentes ao ambiente construído. Na maioria das vezes, associamos apenas a produtos ambientalmente responsáveis, uso de energia renovável e economia de água. Mas o que falar dos empreendimentos certificados, que, ao final da obra, precisam ter seus interiores reformados para se adequar às necessidades individuais daqueles que o ocuparão? Não seria relevante refletirmos que o projeto de interiores é tão importante e norteador para os projetos arquitetônicos, hidráulicos e elétricos?

Dentro dessa perspectiva, a alta taxa de mudanças em projetos de interiores – a exemplo de ambientes sendo necessariamente renovados, gerando uma quantidade expressiva de resíduos ao meio ambiente – poderia ser evitada, se houvesse maior interação entre os profissionais responsáveis pela cadeia produtiva, desde o planejamento até a implementação do projeto. A partir disso, com o objetivo de antecipar os impactos ambientais provenientes desses interiores e, conseqüentemente, gerar menos resíduos ao meio ambiente, este artigo apresenta um modelo de indicadores de sustentabilidade que auxiliam na tomada de decisões em todas as etapas do processo, visando adequar esses projetos de interiores aos parâmetros da sustentabilidade. Para tanto, o modelo enfatiza que a sustentabilidade no design de interiores vai além de um produto ecologicamente responsável, e, portanto, todas as etapas que envolvem o processo precisam ser repensadas.

Desde a década de 1970, quando Papanek (1995) defendia a abolição do conceito de “design sustentável” como categoria isolada, observa-se que esse tipo de classificação se apresenta como um referencial irônico e irresponsável, uma vez que há urgência nos níveis ecológicos da contemporaneidade. Assim, em sintonia com o pensamento de Papanek (1995), Moxon (2012) ressalta que projetos sustentáveis não deveriam ser opcionais, mas

sim introduzidos na prática de um projeto de qualidade, pois a preocupação com a sustentabilidade deveria se aplicar como quesito obrigatório a qualquer projeto de design.

Em termos gerais, a sustentabilidade aqui é compreendida como uma dinâmica de colaboração dentro de um sistema, ou seja, a diminuição de impactos ambientais se dá a partir de um conjunto de indicadores que contribuem com um processo evolutivo, de forma harmônica e dinâmica, em projetos ecologicamente responsáveis e esteticamente atraentes. Trata-se de uma estética definida por Peirce (1931, apud BACHA, 1997) como algo que está relacionado à espontaneidade e à qualidade de um sentimento incondicionado e vivenciado por uma experiência, que provoca um crescimento e uma inteligibilidade a partir de um sentimento ético e harmônico.

## **2. Sustentabilidade no Design de Interiores**

Um projeto de interiores é uma oportunidade para manifestar valores condizentes com uma vida social e ambientalmente mais responsável. O ato de analisar alternativas, tomar decisões e chegar a uma escolha final, quando pensadas em conjunto, por exemplo, ajuda os indivíduos envolvidos a conviver melhor em grupo. Assim acontece em uma família, em um grupo de profissionais ou até mesmo entre profissionais e clientes, quando se deseja chegar a um acordo final, diante de tantas opiniões – distintas ou não. Neste caso e em vários outros, cabe ao designer não só a função de desenhar, mas também propor estratégias (BOTELHO, 2011).

Para tanto, quando o designer se insere no mercado como agente proativo, pode, por meio dos seus projetos, colaborar com a disseminação de um comportamento social e ambientalmente responsável. A sustentabilidade é um termo que deveria estar presente no discurso direto entre profissionais e clientes, pois “um designer tem sido sempre e também um professor, estando em posição de informar e influenciar o cliente” (PAPANEK, 1995, p. 14). Nessa perspectiva, ao conhecer a importância de ações mais sustentáveis, o designer contribui para uma prática projetual educativa em cada etapa de tomada de decisões.

Atualmente, a maioria das referências que associam sustentabilidade ao design de interiores está relacionada à especificação de materiais, porém a sustentabilidade neste ramo, vai além do uso de um produto ecologicamente responsável. O design de ambientes pode seguir o caminho da durabilidade ou da descartabilidade, pois existe uma diferença significativa entre projetos genéricos e projetos norteadores. Na contemporaneidade, vivemos uma superficialidade nos projetos de interiores que nos leva a altas taxas de mudanças, desperdício e, conseqüentemente, a uma obsolescência programada. A sustentabilidade no Design de Interiores está relacionada a projetos duráveis e norteadores, projetos onde há maior interação entre profissionais responsáveis e clientes, resultando em projetos de qualidade (MOXON, 2012).

Segundo Moxon (2012), o projeto sustentável não deve ser algo opcional, mas sim, o essencial na prática de um projeto de qualidade, ou seja, gerando o mínimo de impactos ambientais. Corroborando com o pensamento de Moxon, Fry (2009, p. 59), afirma que, “dar vida, digamos, a produtos, processos ou espaços ambientalmente limpos não é chegar a uma solução, pois a mudança material não ocorrerá, a menos que o limpo seja desejado e

desloque o que ora ocupa o lugar”. A partir desses pensamentos, precisamos refletir quais as necessidades que nos prendem a produtos e espaços, ou estilos de vida que causam impactos ambientais. A necessidade de fato precisa existir, afinal, é a partir dela que buscamos as soluções para um projeto.

Em 1970, Papanek (apud FRY, 2009, p. 60) já afirmava “o design há de ser uma ferramenta inovadora, altamente criativa e interdisciplinar em resposta às legítimas necessidades dos homens”. Para Fry (2009, p. 59), “necessidade é aquilo que temos; faz parte do nosso estar-no-mundo [...] é uma exigência cultural dada, junto da qual nascemos e crescemos”. É preciso avaliar o projeto desde a sua concepção, pois, como destaca Moxon (2012), um projeto sustentável não deve ser opcional, mas o único caminho a seguir. É preciso refletir o que, de fato, é uma necessidade pessoal e o quanto nos deixamos levar por uma necessidade imposta pelos padrões de consumo. Fry (2009) chama atenção para essa “necessidade” criada para suprir as transições do mercado, onde se impõe a condição do Ser e, por conseguinte, perde-se a soberania do eu. Tal transição ocorre concomitantemente quando colocamos o sujeito/usuário na condição de consumidor.

No entanto, no design de interiores, percebe-se que a necessidade e os desejos individuais de cada usuário interferem diretamente no desenvolvimento do projeto, que é único, e não plural, como no design de produto. Para que um projeto de interiores supra as expectativas daqueles que farão uso dele, é imprescindível que a “necessidade” de seus usuários preencha uma perspectiva essencial e objetiva para cada ser, em uma relação de pertencimento do ser-do-mundo e não do ser-no-mundo. Por fim, deve-se acabar com um modismo insustentável que atribui ao design de interiores uma superficialidade que não condiz com a sua essência.

### **3. Procedimentos metodológicos**

Este artigo é escrito a partir de uma pesquisa exploratória, com base na análise descritiva de um modelo originalmente desenvolvido no contexto do design de produto, adaptado para uso no campo do design de interiores. Gil (2008, p. 27) define que a pesquisa exploratória tem como principal finalidade, “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis em estudos posteriores”. Esse tipo de pesquisa nos permite, através de levantamentos bibliográficos, uma visão geral de assuntos pouco explorados, neste caso, a sustentabilidade no design de interiores a partir de uma análise do seu processo de criação/execução. A pesquisa exploratória nos permitiu aprofundamento com o tema e embasamento teórico.

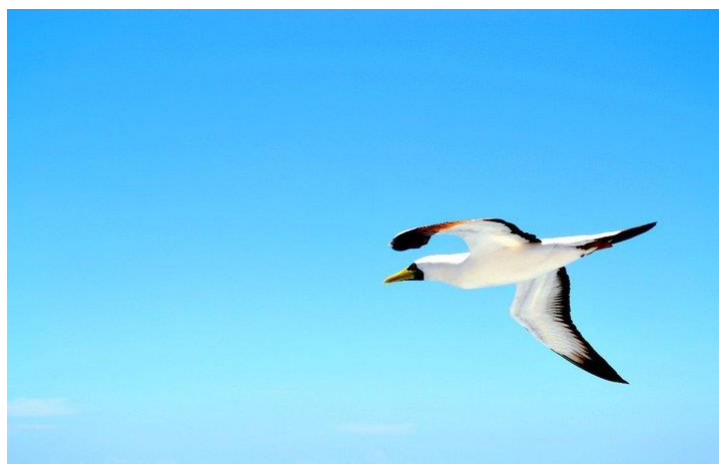
### **4. Aplicação/ Resultados**

#### **4.1 A experiência multissensorial: Aplicação dos sentidos na análise do ambiente**

Diariamente, nós somos visualmente atraídos pela estética do belo, que vem do grego *aisthetiké* e significa “aquele que nota, que percebe”. Compreendemos que a nossa

diversidade nos permite perceber o mundo por diferentes conotações, logo o que é belo para um pode não ser para outro. Peirce (apud BACHA, 1997) define a estética como algo relacionado à espontaneidade e à qualidade de um sentimento incondicionado e vivenciado por uma experiência, que provoca um crescimento e uma inteligibilidade a partir de um sentimento ético e harmônico. As imagens, a seguir, fazem-nos refletir sobre uma estética que vai além da superficialidade do belo. Até que ponto o esteticamente atraente continua atraindo quando vivemos uma experiência?

Na figura 1, vê-se um pássaro que nos atrai pela sua performance. Todo o movimento executado pelo animal é belo aos nossos olhos, mas tem um sentido de sobrevivência, pois ele precisa executá-lo para continuar a viver.



**Figura 1: Pássaro em Fernando de Noronha. Fonte: Arquivo pessoal.**

Já na figura 2, vê-se um bolo que, esteticamente, seduz. Como diz o ditado: comemos com os olhos, porém só temos a certeza que o bolo é tão gostoso quanto o que se vê, a partir do momento em que o experimentamos.



**Figura 2: Naked Cake – Carla Fernandes. Fonte: <https://www.confeitariafernandes.com.br>.**

Na figura 3, vê-se um ambiente esteticamente bonito por ser atraente, seja pela harmonia dos acabamentos, escolha dos materiais, aproveitamento da iluminação natural ou até mesmo pela conexão entre interior e exterior proporcionado pela abertura no teto.



**Figura 3: WC RGT/GBF Taller de Arquitectura. Fonte: Luiz Gordo - ArchDaily Brasil, 2017.**

Mas e se esse ambiente apresentasse temperaturas e cheiros desagradáveis? Ele continuaria sendo belo? Como já postulava Papanek (1995, p. 115), “[...] ver ajuda-nos a apreciar arquitetura, mas ver apenas pode causar-nos dificuldades. Precisamos recuperar os nossos sentidos”. Por isso, defendemos uma estética que é condicionada a uma experiência multissensorial. Em seu texto Sentir a habitação, Papanek (1995, p. 84) define que:

Somos dotados de cinco sentidos e possuímos os nervos sensoriais que nos indicam a posição e o movimento do corpo em relação a um espaço (cinestesia); possuímos receptores termomusculares que registram calor e frio; temos reações micro-musculares visíveis e involuntárias que os psicólogos registram quando vemos desportos ou quadros (sensibilidade muscular tátil); o “terceiro olho” (intuição) e muito mais. É na interação de todos os nossos sentidos que podemos realmente começar a ver - a experimentar.

Um bom projeto de arquitetura e design envolve, então, todos os sentidos e não apenas a vista, uma vez que a beleza nunca vai além da superfície quando não é sentida. A partir da experiência multissensorial, sentimos a beleza dos espaços que convivemos, e a partir disso preenchemos as camadas da mente responsáveis por perceber e manipular as nossas emoções (PAPANEK, 1995).

O episódio oito do documentário Abstract: The Art of Design narra a atuação profissional da designer Ilse Crawford. Neste episódio, a profissional expõe o design como uma ferramenta para acentuar nossa humanidade, uma vez que o define como um processo mental, uma habilidade, e não apenas um aspecto visual. Ao relatar sua prática profissional, apresenta como método de trabalho a experiência multissensorial.

A designer comenta que, no início do processo, durante a concepção do projeto, a primeira estratégia foi priorizar as pessoas por meio de uma experiência humana. Nesse processo, foram analisados o local e o cliente, onde se cria a empatia, o que a mesma julga

ser um dos alicerces do design. No dicionário Aurélio (FERREIRA, 1986), a palavra “empatia” é definida como uma forma de identificação intelectual ou afetiva de um sujeito com uma pessoa, ideia ou coisa. Papanek (1995, p. 115) já defendia que “a arquitetura só pode prosperar se as habitações construídas estiverem em harmonia com as pessoas que vivem nelas, com a natureza e com a cultura”. Nesse primeiro estágio, é essencial que haja essa conexão.

Após o processo de análise e empatia, inicia-se o processo imaginativo, a partir de uma abordagem sutil, onde se levam em conta os sentidos – focados na experiência que um cômodo transmite – e a sensação que temos quando experimentamos. Cada projeto tem uma linguagem material específica. Crawford destaca que os materiais transmitem a verdade, por isso devem ser analisados minuciosamente. Nós, seres humanos, somos atraídos pelo que vemos, logo esses materiais são responsáveis por aguçar os sentidos. Quando vistos dentro de um contexto, aproxima-nos do projeto, uma vez que podemos senti-lo. A designer dialoga com ambientes que vão além da estética e da aparência, e que, acima de tudo, transmitem sensação de bem-estar.

Entretanto, Papanek (1995) já alertava que passamos a maior parte do dia em ambientes artificiais que tendem a enfraquecer os nossos sentidos naturais com substitutos artificiais que neutralizam nossos estímulos orgânicos. Corroborando com esse pensamento, Fry (2009, p.138) também destaca que “com o declínio de nosso campo sensorial e sua transição para a tecnologia, passamos a construir perigosamente e transformar o lugar de nosso ser numa localização hostil para nós mesmos”. O design de interiores, através de seus projetos, pode se apropriar da harmonização de elementos tácteis e visíveis para compor ambientes que estimulem os sentidos, o que chamaremos de aspectos multissensoriais.

Para exemplificar como um projeto de design pode estimular e conduzir novas experiências apresentamos a figura 4. A mesa Together, que o próprio nome já sugere, foi desenvolvida com o objetivo de aproximar as pessoas. Com largura de 75 cm, a mesa foge do padrão do mercado, por ser estreita e com laterais ovais. Seu formato permite que as pessoas fiquem mais juntas, e possibilita o acolhimento de mais gente.



**Figura 4: Mesa Together - Ilse Crawford. Fonte: <http://www.studioilse.com/seating-eating>**

O sistema sensorial é composto por cinco sentidos: visual, olfativo, auditivo, tátil e paladar. Todos eles podem causar sensações adversas em projetos de interiores. Ao nascer, a luz é a nossa primeira experiência visual, pode ser direta, indireta ou difusa. Segundo Papanek (1995, p. 90),

Os cientistas comportamentais concluíram que uma sala iluminada pela luz solar a entrar por janelas dispostas num certo ângulo aumentará os níveis de serotonina e – em muitos casos – proporcionará aos seus habitantes ou utilizadores uma atitude mais positiva.

Observa-se a relevância da incidência de luz solar nos ambientes, pois, além de contribuir com o aproveitamento da iluminação natural, reconecta-nos com a natureza, provocando sensações positivas. A superfície do nosso corpo é dotada de receptores táteis, por isso que o sentido do tato não se restringe apenas ao que sentimos através das mãos e pés. E muitas vezes o associamos a outras sensações. O olfato, por exemplo, é considerado o sentido mais evocativo, pois nos traz à memória cheiros que estão associados a emoções e recordações. Assim também acontece com os sons (PAPANEK, 1995).

Diariamente, transitamos entre espaço natural e artificial, em sua maioria passamos a maior parte do tempo em ambientes artificiais. Papanek (1995, p.115) já dizia que “a apreciação da arquitetura é multissensorial e multidimensional. Torna-se o conjunto de faça-você-mesmo – um jogo entre o designer e o utilizador”. Cabe ao designer planejar esses espaços de modo que possamos senti-los, reconectando-o com a natureza e o tornando menos artificializados. Sentir o espaço é um exercício que nos permite vivê-lo a partir de uma experiência multissensorial, que nos remete a recordações e emoções vividas através da harmonia entre habitação, natureza e cultura. O autor enfatiza que,

Esta consciência, que desponta a partir das raízes profundas da experiência estética e percepção espiritual, enriquecerá o trabalho de design e - ao reconhecer o lugar certo do que fazemos em termos do presente bem como do futuro - ajuda a assegurar um futuro de episódios fugazes que formarão uma rica teia de permanência através da continuidade (PAPANEK, 1995, p. 275).

Corroborando com esse pensamento, Fry (2009, p. 132) comenta que “viver e agir com vistas ao bem-estar ambiental exige um modo especial de morar que preocupe um modo de ser, habitar e construir“. A partir disso associamos um aspecto sensorial para cada fase do modelo IDSRS – Indicadores de Design, Sustentabilidade e Responsabilidade Social, com exceção da fase de pré-projeto que por ser uma etapa de preparação, se trata de uma fase de sensibilização ambiental, conforme descritos no quadro a seguir. Ressaltamos que os sentidos vão estar presentes em todas as fases do projeto, porém, a experiência multissensorial da qual descrevemos, diz respeito ao ambiente concluído, sem desconsiderar suas etapas de execução.

Aspecto multissensorial	Fase
-	Pré-Projeto
Sentir	Projeto
Perceber	Implementação/Execução
Notar	Descarte/Reciclagem/Reuso
Compreender	Uso/Serviço

**Quadro1: Aspectos multissensoriais x Modelo IDSRS adaptado. Fonte: Elaborado pelos autores.**



#### 4.2 A relação entre os aspectos multissensoriais e o Modelo IDSRS adaptado

Indicadores de sustentabilidade são informações qualitativas e quantitativas que contribuem para tomada de decisões em um determinado sistema natural, com o objetivo de minimizar os impactos ambientais. Souza (2007) aponta que os indicadores são sinais mensuráveis, que podem atribuir ideias a abstrações de algum sistema e, a partir disso, contribuir com seu estado de funcionamento, indicando pontos de maior relevância, os quais devem ser avaliados. O modelo IDSRS desenvolvido por Souza (2007) busca o entendimento dos indicadores que possibilitam uma adequada tomada de decisões durante o processo de desenvolvimento de um produto, desde a fase de projeto, passando pela execução dos serviços de design, visando a uma adequação quanto aos aspectos de sustentabilidade e redução de impactos socioambientais.

A partir disso, adaptamos o modelo IDSRS desenvolvido no âmbito do design de produto para uso no design de interiores. O objetivo do Modelo é antecipar os impactos ambientais, através de parâmetros de sustentabilidade que contribuem com a transformação da prática do Design de Ambientes. O Modelo adaptado é dividido em cinco etapas, que vão desde a fase de Pré-Projeto a fase de Uso/Serviço. Conforme descrito no quadro 2, observa-se que cada fase apresenta um conjunto de indicadores que auxiliam no processo de tomada de decisões.

<b>Fases</b>	<b>Indicadores</b>
I. Pré-projeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adequação e conformidade do terreno</li> <li>• Transportes públicos e serviços acessíveis</li> <li>• Conforto ambiental</li> </ul>
II. Projeto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conforto ambiental</li> <li>• Preservação da vegetação existente</li> <li>• Flexibilidade da construção</li> <li>• Acessibilidade/mobilidade</li> <li>• Especificação dos materiais/mobiliário</li> <li>• Economia de água e energia</li> <li>• Conformidade com a legislação</li> </ul>
III. Implementação/ Execução	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestão do projeto</li> <li>• Comunicação entre os envolvidos</li> <li>• Adequação dos materiais/mobiliários</li> <li>• Grau de toxidade</li> <li>• Economia de água e energia</li> <li>• Conformidade com a legislação</li> </ul>
IV. Descarte/ Reciclagem/Reuso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestão de resíduos</li> <li>• Deposição/Descarte,</li> <li>• Facilidade na desconstrução</li> <li>• Conformidade com a legislação</li> <li>• Reciclagem/Reutilização</li> </ul>
V. Uso/ Serviço	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilidade para manutenção</li> <li>• Automação</li> <li>• Bem-estar</li> <li>• Economia de água e energia</li> <li>• Multifuncionalidade</li> <li>• Conformidade com a legislação</li> </ul>

**Quadro 2: Modelo IDSRS adaptado para uso no Design de Interiores. Fonte: Elaborado pelos autores.**

Seguindo os ensinamentos de Papanek (1995), quando pensamos em ambientes concebidos de forma harmônica com as pessoas que neles conviverão, refletimos sustentabilidade e, por conseguinte, contribuimos para o desenvolvimento sustentável. Ao contrário do que geralmente vemos, projetos sustentáveis podem e devem influenciar o desenvolvimento sustentável quando inseridos como uma prática de um projeto de qualidade, e não como uma opção de escolha (EDWARDS, 2013; MOXON, 2012).

Acreditamos que sentir, perceber, notar e compreender a habitação são aspectos multissensoriais fundamentais para a formação de uma percepção ecológica, uma vez que, despertam nossos sentidos, por isso, definimos um aspecto multissensorial para cada fase que envolve o processo, conforme descrito no quadro 1.

Tudo começa na fase de projeto (Fase II), nesta etapa, temos como pontos de partida o local existente, o cliente e o programa de necessidades. O processo de design inicia com uma entrevista que vai listar as necessidades dos clientes, a partir disso chega-se a um briefing e em seguida ao conceito, que nada mais é, do que a ideia principal que norteará o processo de criação. É a fase do Sentir. Sentir o cliente, o espaço e as necessidades. O significado da palavra já diz, perceber por meio de quaisquer órgãos dos sentidos, experimentar, ouvir, pressentir. O desenvolvimento do projeto provoca todas essas sensações, desde o primeiro contato entre clientes e profissionais a escolha dos materiais. O verbo sentir traduz sensações, é o início de algo novo, de experimentar mudança física e/ou moral. É fase de reconhecer-se a partir do projeto, da edificação e dos interiores.

A fase III corresponde à implementação/execução do projeto. É nessa etapa que o cliente vai começar a perceber volumetricamente a construção do projeto. O significado da palavra já diz, adquirir conhecimento de, por meio dos sentidos, conhecer, distinguir, notar, ver bem. Somos atraídos pelo que vemos, portanto, essa fase começa a aguçar os nossos sentidos por meio da volumetria das dimensões, formas, texturas, materiais etc. Percebemos o objeto como algo que transmite as sensações que até então estavam sendo idealizadas nas fases de projeto. É perceptível as sensações térmicas, a incidência da luz e o aproveitamento da ventilação, ainda que, só passemos a vive-la na fase V. Todo esse conjunto de sensações, dentro de um contexto nos aproxima do projeto, uma vez que, podemos além de senti-lo, percebê-lo.

A fase IV está relacionada ao descarte/reciclagem/reuso dos resíduos da construção. É a fase que, geralmente, é notada após a finalização da obra, com o projeto já concluído, entretanto, precisa ser notada ao longo da obra, uma vez que analisa a facilidade para desconstrução, conformidade com a legislação, reciclagem e reuso dos resíduos da construção. Notar significa, dentre outras coisas, atentar ou reparar em, observar, minutar, anotar, censurar, arguir. A fase IV está atrelada à fase de implementação/execução, e, portanto, em sua maioria, deve ocorrer concomitantemente com a fase III. Como atribuímos este aspecto sensorial a esta fase, por ser um momento de observação e vistoria com foco nos resíduos da obra, é preciso haver percepção para construir/ reformar, respeitando o meio ambiente. O notar atribui a essa fase um filtro de percepção e sensibilização ambiental.

Por fim, a fase V corresponde ao Uso/Serviço, é etapa que encerra um ciclo que iniciou na fase de projeto. É o momento de compreender e viver o espaço. Como o próprio verbo já diz, constar de, abranger, mencionar, perceber, entender, estar incluído, encerrar-se. É

nesta fase que o cliente/ocupante vai perceber e alcançar as intenções ou o sentido ao viver a habitação. Perceber o posicionamento e tipos de aberturas, a importância da incidência de iluminação e ventilação natural, o reconectar com a natureza, o cheiro das coisas, os sons que são transmitidos e o toque do que se vê.

O objeto concluído nos remete a um conjunto de sensações que nos permite, vê-lo, ouvi-lo e tocá-lo, para entender que essa compreensão traduz todo processo de desenvolvimento. Viver o espaço significa compreendê-lo, e para isso, é preciso senti-lo, percebê-lo e notá-lo.

## **5. Considerações finais**

Os interiores revelam não só um ambiente físico, mas também um ambiente psicológico de valores, ou seja, uma simbologia de gostos e significados daqueles que o utilizarão. Os valores dizem respeito à nossa percepção em relação ao ambiente natural. O uso de indicadores de sustentabilidade deve ser compreendido como uma ferramenta estratégica que propõe novas maneiras de projetar. Ainda que seja desafiador, precisamos evoluir na relação entre sociedade e meio ambiente, para que tenhamos harmonia entre ambos. É preciso repensar maneiras de vivenciar o cotidiano, interagindo com a natureza e gerando menos impactos ao meio ambiente.

Diante da escassa literatura especializada em sustentabilidade no design de interiores, sobretudo em língua portuguesa, que esteja além de um produto ecologicamente responsável, esse artigo traz para o design de interiores um roteiro metodológico que relaciona a prática do design de interiores a aspectos socioambientais e multissensoriais. O principal contributo deste estudo é refletir sobre as etapas do design de interiores, desde a concepção do projeto a fase de pós-ocupação, uma vez que, a sustentabilidade deve ser aplicada como um requisito obrigatório para qualquer projeto de design. Nesta reflexão, a funcionalidade do uso e a percepção ambiental estão acima de quaisquer modismos ou superficialidades, onde “Sentir”, “Perceber”, “Notar” e “Compreender” a habitação é fundamental para a construção de uma percepção ambiental e formativa para o processo de tomada de decisões e sobretudo para educação ambiental.

## **Referências**

ABSTRACT: The Art of Design, Temp.1, Ep.8 Ilse Crawford: designer de interiores. Direção: Catherine Goldschmidt. Produção: Bob Stein. Los Angeles: Radical Media Production, 2017.

BACHA, M.L. A teoria de investigação de C.S.Peirce. 1997. 186 f. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1997.

BOTELHO, R. J. O designer de interiores e a consciência social. Publicado em 09 mai. 2011. Disponível em: <[http://www.adforum.com.br/conteudo\\_detalle-busca-o-design-de-interiores-e-a-consciencia-social,10,610](http://www.adforum.com.br/conteudo_detalle-busca-o-design-de-interiores-e-a-consciencia-social,10,610)>. Acesso em: 30 out. 2011.

- EDWARDS, B. O guia básico para a sustentabilidade. 1º ed. São Paulo: G. Gill, 2013.
- FERREIRA, A. B. H. Novo dicionário da língua portuguesa. 2. ed. rev. e aum., 35.<sup>a</sup> impressão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. p. 733.
- FRY, T. Introdução. In: FRY, T. Reconstruções: estética, design, filosofia. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOMES, D. V. Educação para o consumo ético e sustentável. In: Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental. v. 16. Rio Grande do Sul: Fundação Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2006.
- MORAIS, V. A. A importância do ecodesign para o design de interiores. In: Anais do 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro: ANPED, 2007.
- MOXON, S. Sustentabilidade no design de Interiores. Amadora: Editorial Gustavo Gili, SL, 2012.
- PANTALEÃO, L. F.; PINHEIRO, O. J. A função estética sustentável em Stuart Walker: Design, Arte e Tecnologia. In.: Anais do XXI Simpósio de Engenharia da Produção. ASEP: Bauru, 2014.
- PAPANEK, V. Arquitectura e Design: ecologia e ética. Lisboa: Edição 70, 1995.
- SOUZA, P. F. de A. Sustentabilidade e responsabilidade social no design do produto: rumo à definição de indicadores. 2007. 294 f. Tese de Doutorado – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.