

## Uma experiência do curso em Design de Móveis do IFMA

Maria Luiza Viégas Rodrigues Silva, Camila Andrade dos Santos y Tayce Maria Saenz Artioli Costa (\*)

Actas de Diseño (2024, julio),  
Vol. 46, pp. 45-47. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: abril 2023  
Versión final: julio 2024

**Resumo:** O processo de criação no Design, para além dos objetivos do projeto, é influenciado, também, pelo contexto cultural em que o designer está inserido. Neste sentido, no âmbito do curso técnico em Design de Móveis do IFMA, os temas empreendidos nos trabalhos de conclusão focaram-se na cultura do Estado do Maranhão e na sustentabilidade. A partir destes temas, os trabalhos desenvolvidos incluíram levantamento do referencial teórico relacionado ao conceito escolhido para o desenvolvimento do móvel, pesquisa quantitativa e qualitativa, pesquisa de campo, análise de materiais e tecnologias e projeto do móvel. Este ensaio relata, por tanto, esta experiência de ensino e prática do Design que envolve cultura e identidade local.

**Palavras-chave:** Design de móveis – Criação – Cultura – Identidade local – Maranhão

[Resumos em inglês e espanhol na página 47]

### Introdução

O Maranhão, estado federativo do nordeste brasileiro, é dotado por uma vasta cultura que inclui manifestações folclóricas e religiosas, monumentos históricos tombados pela UNESCO e ecossistemas singulares, como os Lençóis Maranhenses. A cultura maranhense é, por tanto, pluri-racial, congregando características de diferentes grupos étnicos - afro-brasileiras e indígenas e também por influência dos colonizadores. De grande riqueza, os aspectos desta cultura são frequentemente traduzidos nos projetos de Design originados no estado, de maneira a valorizar e divulgar esses aspectos. No curso de Design de Móveis do Instituto Federal do Maranhão, descrito neste ensaio, esse diálogo entre a cultura local e o Design é também estabelecido.

### O curso técnico em Design de Móveis

O curso técnico em Design de Móveis do Instituto Federal do Maranhão tem mais de 25 anos e sua grade curricular é composta por disciplinas que promovem a formação direcionada ao projeto e desenvolvimento de móveis. Com duração de três anos, é oferecido na modalidade integrada, por meio do qual o aluno cursa o Ensino Médio junto com a formação profissional. Durante as disciplinas, os alunos são orientados a conhecerem as metodologias e processos de design para que executem artefatos de valor estético e funcional.

O curso, além das disciplinas de base comum correspondentes a formação de nível médio, é composto pelas disciplinas da base técnica: Desenho de precisão I e II, Desenho e expressão gráfica I, Computação gráfica 2D e 3D, Noções de desenho arquitetônico, Ergonomia aplicada, Desenho técnico de móveis, Materiais e técnicas de fabricação de móveis, Acabamentos de móveis e também de disciplinas que estimulam as habilidades, como: Empreendedorismo e gestão de negócios, História do design e do mobiliário, Design e sustentabilidade,

Desenvolvimento de projeto de mobiliário I e II. Ao final do curso, o aluno desenvolve, a título de trabalho de conclusão, um projeto de móvel totalmente autoral. O protótipo do móvel e o projeto detalhado são entregues juntamente com um documento escrito, um texto acadêmico que descreve as etapas metodológicas da pesquisa que envolve o conceito do móvel, bem como do projeto de design.

Durante os anos de curso, nos âmbitos do ensino, da pesquisa e da extensão universitária, os alunos são estimulados a explorar a categoria da cultura e entenderem como ela se estabelece localmente, como influencia e é influenciada pela sociedade a qual pertence. Os aspectos inerentes a esta cultura, sejam hábitos, gastronomia local, manifestações folclóricas, histórias, artes, arquitetura, são considerados e se transformam em objeto de estudo dos trabalhos desenvolvidos.

### O design de móveis e a cultura maranhense

Os designs de móveis são resultados de ações humanas sobre a matéria para que atenda uma demanda, que possa formar e tornar um ambiente concreto com a sociedade e sua cultura. Podemos até viver sem mobílias, mas elas são indicativas de cultura, de presença e de análise territorial. Com os móveis podemos compreender melhor as vivências daquela família, daquela estrutura e da sociedade como um todo.

Andrew Brunt (1990) afirma que “O mobiliário dá-nos uma ideia mais íntima da evolução da maneira de viver do homem ao longo dos séculos, que qualquer outra forma de artefato. Dado que é sempre criado para satisfazer as necessidades de uma sociedade, pode dizer-nos muita coisa sobre a natureza e principais interesses da sociedade”. Os mobiliários nos permitem conhecer e compreender os valores desta sociedade em relação a outras ou em relação a si mesma em diferentes momentos históricos. E, ao buscar entender quais aspectos da cultura

local são valorizados, somos conduzidos a entender as razões pelas quais temos datas festivas, por quais motivos há uma arquitetura única, qual a história por trás dos mitos contados para, então, entender o universo empírico. A pesquisa precede a fase projetual. Por meio dela, é possível identificar e aprofundar sobre os elementos que nortearão o processo de projeto. Durante esta etapa, que pode incluir uma abordagem qualitativa e quantitativa em forma de questionários, entrevistas, pesquisa de campo, são abertos fóruns de discussão em sala de aula. Neste momento, os discentes compartilham relatos, histórias e livros para os colegas. Os professores agem como mediadores da discussão sobre o que foi encontrado, com a finalidade de construir um repertório cultural sobre o Maranhão. Essa atividade agrega não somente em termos culturais, mas também apuram a curiosidade de pesquisar e indagar além de estimular a criatividade, o que é fundamental para o processo de design.

Paralelamente aos fóruns, os alunos são orientados a trazer exemplos de designs e designers que trabalham com a cultura e vêem seu *locus* geográfico como forma de inspiração, seja através da forma, do desenho, da matéria-prima local, dos processos de produção, das cores e outros. A importância de trazer isso à tona é mostrar que muitos designers são reconhecidos pela autenticidade local, e que conseguiram notoriedade por mostrarem a identidade do seu povo, sua cultura e seu território.

A partir da construção desse arcabouço teórico, material e imagético aliado aos dados coletados, os estudantes aplicam técnicas como o mapa mental, o *brainstorming*, *design thinking* para a definição do objeto de pesquisa, conceituação e público ao qual o projeto se destina.

Os discentes definem, junto aos orientadores, a escolha do caminho a ser seguido: definição das abordagens que nortearão seus trabalhos, bem como as técnicas e ferramentas. Os alunos são orientados, também, a conhecer as metodologias de Design e entender que do problema até a solução existe um caminho a ser trilhado: definição do problema, identificação dos componentes do problema, recolha e análise de dados, escolha de materiais e técnicas de fabricação, conceituação, ideação, verificação e desenho construtivo.

Durante o projeto, formas e cores contextualizadas com o conceito são consideradas. Análises ergonômicas e antropométricas são realizadas. Pesquisas de mercado são implementadas com o objetivo de entender o mercado. Pesquisas similares são realizadas como fonte de inspiração e de aproximação com o que está consagrado no mercado, sem reproduzir ideias. Neste ponto fica claro que a premissa do curso é que os alunos trabalhem algo único, autoral, e que se formem alunos éticos, como diz Vasquez (1969), a “ética é a forma de ser do indivíduo, mas que é “adquirida ou conquistada por hábito”.

Durante o curso, principalmente estimulados pela disciplina de Design e Sustentabilidade, os estudantes manifestam interesse em trabalhar conceitos de sustentabilidade em seus projetos, que se traduzem em técnicas de fabricação ou uso de materiais. Reutilizar resíduos, utilizar matéria-prima biodegradável, utilizar madeira de reflorestamento ou de demolição, adotar técnicas artesanais, de manufatura ou mais ambientalmente

corretas, são aspectos frequentemente identificados nos projetos. Manzini (2008) afirma que “o designer é, ao mesmo tempo, solução e parte desse problema contemporâneo, posto que o pensamento projetual deve refletir sobre as reais necessidades observadas, mas, também, sobre o destino posterior à utilização”, neste sentido, os trabalhos têm um forte apelo ambiental, preocupado com questões que permeiam essa discussão. Os discentes são orientados e direcionados a tomarem as melhores decisões e muitas vezes têm a ajuda de vários professores para um mesmo projeto, pois cada um tem uma expertise diferente. Os projetos devem seguir o prazo de um semestre, e a disciplina de Desenvolvimento de projeto de mobiliário II é fundamental nesse processo, de mantê-los ativos e engajados e trabalhando de forma cooperativa, seja no que tange ao conceito, seja na etapa de desenho técnico do móvel ou execução do mockup e protótipo.

O Instituto Federal do Maranhão possui uma marcenaria onde os discentes realizam seus projetos e execução do protótipo final. Cabe ressaltar que muitas vezes não dispomos de verba para que todos possam executar o mobiliário, o ambiente também é pequeno e temos poucos profissionais técnicos capacitados para operar as máquinas, o que muitas vezes faz com que o aluno tenha que realizar seu móvel em outro local e arcar com as despesas.

Como finalização desse processo de trabalho de conclusão de curso, a cada dois anos, é realizado um evento acadêmico na instituição que inclui a submissão de resumos expandidos e a apresentação dos trabalhos em forma de pôster ou exposição oral. O evento culmina com o lançamento de uma exposição do mobiliário projetado, no Centro Histórico da cidade de São Luís, capital do estado do Maranhão, incluindo premiações e reconhecimento dos trabalhos realizados. Essa exposição tem, também, como função, a divulgação dos trabalhos e estabelecimento de contatos pelos formandos técnicos em Design de Móveis, que almejam uma inserção no mundo do trabalho. É objetivo também da exposição, a comercialização dos Designs.

#### Referências Bibliográficas

- Brunt, A. (1990). *Guia dos estilos de mobiliário*. Presença, 2ª edição.
- Krucken, L. (2009). *Design e território: valorização de identidades e produtos locais / Lia Krucken*. São Paulo: Studio Nobel.
- Manzini, E. (2008). *Design para a inovação social e sustentabilidade. Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: Editora E- Papers.
- Munari, B. (2008). *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Santos, S.R. Ribeiro, G.A.S. Santos, P.C. Moraes, J.C.D. (2012). Percepção dos Ludovicenses sobre a Identidade Cultural da Cidade de São Luís (MA). *Anais do VII de Pesquisa em Turismo do Mercosul*. SEMITUR. [https://www.ucs.br/ucs/eventos/seminarios\\_semintur/semin\\_tur\\_7/arquivos/02/13\\_Santos\\_Ribeiro\\_Santos\\_Moraes.pdf](https://www.ucs.br/ucs/eventos/seminarios_semintur/semin_tur_7/arquivos/02/13_Santos_Ribeiro_Santos_Moraes.pdf).
- Vásquez Sánchez, A. (1969). *Ética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

**Abstract:** The creative process in Design, in addition to the objectives of the project, is also influenced by the cultural context in which the designer is inserted. In this sense, within the scope of the technical course in Furniture Design at IFMA, the themes undertaken in the final papers focused on the culture of the state of Maranhão and sustainability. Based on these themes, the work carried out included a survey of the theoretical framework related to the concept chosen for the development of the furniture, quantitative and qualitative research, field research, analysis of materials and technologies and furniture design. This essay therefore reports on this experience of teaching and practicing design that involves local culture and identity.

**Keywords:** Furniture design - Creation - Culture - Local identity - Maranhão.

**Resumen:** El proceso creativo en Diseño, además de los objetivos del proyecto, también está influenciado por el contexto cultural en el que se inserta el diseñador. En este sentido, en el ámbito del curso técnico en Diseño de Mobiliario del IFMA, los temas abordados en los proyectos finales se centraron en la cultura del estado de Maranhão y la sostenibilidad. A partir de estos temas, el trabajo realizado incluyó un estudio del marco teórico relacionado con el concepto elegido para el desarrollo del mobiliario, investigación cuantitativa y cualitativa, investigación de campo, análisis de materiales y tecnologías y diseño de mobiliario. Así pues, este ensayo da cuenta de esta experiencia de enseñanza y práctica del diseño que implica la cultura y la identidad locales.

**Palabras clave:** Diseño de mobiliario - Creación - Cultura - Identidad local - Maranhão.

**(\*) Maria Luiza Viégas Rodrigues Silva:** Possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Maranhão (2013) e mestrado em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (2016). Atualmente é professor auxiliar da Faculdade Estácio de São Luis. Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Desenho de Produto, atuando principalmente nos seguintes temas: design gráfico, design de mobiliário, ergonomia, interação, usabilidade e materiais. **Camila Andrade dos Santos:** Graduada em Desenho Industrial pela UFMA (2008), especialista em Educação Ambiental pelo IFMA (2012), especialista em Docência em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFMA (2020), Mestre em Design pela UFMA (2014) e doutoranda em Design pela faculdade de arquitetura da Universidade de Lisboa. É pesquisadora colaboradora do GESTUAL - Grupo de Estudos Territoriais, Urbanos e de Acção Local do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade de Lisboa. É professora dos cursos da área do Design no Instituto Federal do Maranhão, desde 2010. É Co-coordenadora do Núcleo de Design e Inovação do IFMA. Desenvolve pesquisa e extensão na área do Design voltado à inclusão e ao Desenvolvimento Local e Sustentável de Comunidades socialmente marginalizadas, trabalhando com as seguintes temáticas: Design Participativo; Etnografia, Sustentabilidade; Comunidades Tradicionais; Matérias-primas Alternativas; Decolonialidade; Qualificação de Subúrbios Habitacionais; Margens Urbanas. **Tayce Maria Saenz Artioli Costa:** Graduada em Desenho Industrial pela UFMA, especialista em Ergonomia pela UFMA (2012). É professora do Instituto Federal do Maranhão, onde atua nos cursos da área do Design desde 1995. É Co-coordenadora do Núcleo de Design e Inovação do IFMA. Tem experiência na área do Design, com ênfase no design de produto. Desenvolve pesquisa e extensão na área do Design voltado à ergonomia, inclusão, sustentabilidade, identidade, cultura local e artesanato.

## A Arte do Design

Mariana Saiani Strini y Ana Beatriz Pereira de Andrade (\*)

Actas de Diseño (2024, julio),  
Vol. 46, pp. 47-51. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: abril 2023  
Versión final: julio 2024

**Resumo:** Diante do cenário de pandemia mundial, tem se tornado cada vez mais necessária a criação de mecanismos que ajudem a população a assimilar melhor os sentimentos. Pensando nisso e utilizando a psicologia das cores e as teorias do Design de Interação, esse projeto apresenta o estudo da relação que pode ser feita entre os sentimentos e as cores. O objetivo deste trabalho é analisar essa relação e criar uma representação gráfica de cada um dos sentimentos. Para isso foi desenvolvido um website que funciona como uma cabine de fotos que propõe uma experiência sinestésica com as cores.

**Palavras-chave:** Design de Interação – Teoria das Cores – Arte Interativa – Sinestesia – sentimentos.

[Resumos em inglês e espanhol na página 50]

### 1. Ponto de Partida

No ano de 2020 o mundo foi atingido de surpresa pela pandemia do novo Coronavírus (2019-nCoV), e toda a vida como conhecemos foi então completamente alterada.

O isolamento social, ainda que estritamente necessário para que o vírus não se espalhe, não foi nada fácil para a população. O surto inicial, o desespero, as informações falsas criaram nas pessoas, que já estavam isoladas, um