



Universidade do Estado do Pará
Centro de Ciências Naturais e Tecnologia
Curso de Bacharelado em Design

CAROLINE DOS SANTOS S. DA SILVA

Proposta de Mobiliário Urbano para o bairro da Marambaia

Belém - PA

2018

CAROLINE DOS SANTOS S. DA SILVA

Proposta de Mobiliário Urbano para o bairro da Marambaia

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito final para a obtenção de nota na disciplina de TCC I, do curso de bacharelado em Design, da Universidade do Estado do Pará - UEPA.

Orientadora: Prof.^a Me. Luciana Guimarães Santos

Área de concentração: Design de Mobiliário

Belém –PA

2018

CAROLINE DOS SANTOS S. DA SILVA

Proposta de Mobiliário Urbano para o bairro da Marambaia

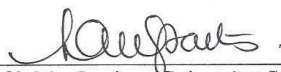
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção de nota na disciplina de TCC I, do curso de bacharelado em Design, da Universidade do Estado do Pará - UEPA.

Orientadora: Prof.^a Me. Luciana Guimarães Santos
Área de concentração: Design de Mobiliário

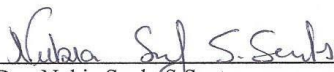
Aprovado em: 05/12/2018

Nota: 9,5

BANCA EXAMINADORA:



Prof.^a Me. Luciana Guimarães Santos



Prof. Dra. Nubia Suely S. Santos



Prof.º Me. Thiago Guimarães Azevedo

Belém -PA

2018

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus por ter me dado forças nos momentos difíceis para prosseguir em frente. Agradeço aos meus pais Alcendido Costeira e Gicele Nazaré, que são os responsáveis por esse momento acontecer me apoiando da época do cursinho até hoje, sem eles eu não conseguiria nada, por isso, dedico todo meu amor e gratidão. Quero agradecer ao meu irmão Claudio Antônio e minha cunhada Melissa Meg, pois foram eles que acompanharam a minha lida de perto e me deram suporte durante esses quatro anos, e aguentaram todo meu estresse. Agradeço a toda minha família de modo geral que sempre acreditou na minha formação, especialmente às minhas avós, primos, e tios (as).

Agradeço a todos os professores da UEPA que contribuíram para o meu aprendizado e conhecimento durante os meus anos de formação, especialmente à minha orientadora Prof^ª. Me. Luciana Guimarães Santos, por ter me aceitado como orientanda e mostrado os caminhos corretos da pesquisa.

Agradeço a todos que tiveram qualquer contribuição para este momento acontecer, principalmente aos amigos de modo geral, aos que conheço de longas datas e pelos que conheci dentro da universidade, especialmente aos meus amigos da Equipe Icoaraci (Hajime, Norat, Paulo e Érick). Por terem compartilhado comigo momentos bons, ruins, tristes, felizes, divertidos e também de desespero, sem deixar abalar a amizade e companheirismo, e que ainda pretendo trabalhar junto para o resto da minha formação como designer. Como brincadeira de costume, quero desejar ‘risos ao Paulo’, por ser meu amigo fiel que me ajudou inúmeras vezes quando precisei, me alertando das coisas, e que foi meu companheiro de espera pelo Paar-Ceasa.

Sou muito grata também a todos com quem trabalhei na CECOM durante o meu período de estágio, ao meu amigo Mariano Gomes que me ajudou a finalizar uma etapa importante, e especialmente à Samara Sarmanho, Bruno Cantuária e Thais Pimenta, que foram meus ‘chefes’ durante meses e me ensinaram mais do que esperava. Proporcionando experiência no ambiente de trabalho, e ajudado para a outra parte da formação e conhecimento que me faltava, apesar de não ser na mesma área de atuação, acredito que contribuiu significativamente na construção do meu trabalho. Muito obrigada por tudo!

RESUMO

O mobiliário urbano é de extrema importância como meio a oferecer a possibilidade de comodidade às atividades corriqueiras nas grandes cidades, como por exemplo, em passeios nas áreas livres ou pontos turísticos, ou até mesmo para atividades relacionadas ao dia a dia de trabalho. A presença de um mobiliário urbano em um espaço pode influenciar o comportamento dos usuários sobre ele. Acreditando nesta hipótese, este trabalho tem por finalidade a criação de um mobiliário urbano para o bairro da Marambaia que contribua para a apropriação efetiva do espaço, a partir da construção de uma identidade urbana relacionando o público ao local. Para chegar ao resultado foram realizados levantamentos bibliográficos em conjunto com pesquisa de campo sobre os aspectos mais relevantes do bairro, permeando sobre os conceitos de espaço urbano, desenho urbano, identidade, apropriação e design de mobiliário. A partir do método de desenvolvimento de produtos em design, foram geradas as propostas de acordo com as necessidades do local e da população para alcançar o objetivo almejado.

Palavras-chave: Mobiliário Urbano, Espaço Urbano, Design de Mobiliário, Marambaia.

ABSTRACT

The urban furniture is of extreme importance as a means to offer the possibility of convenience to the ordinary activities in the big cities, as for example, in walks in the free areas or tourist spots, or even for activities related to the day to day of work. The presence of an urban furniture in a space can influence the behavior of the users on it. Believing in this hypothesis, this work has the purpose of creating an urban furniture for the district of Marambaia that contributes to the effective appropriation of the space, from the construction of an urban identity relating the public to the place. To reach the result, bibliographical surveys were carried out together with field research on the most relevant aspects of the neighborhood, permeating the concepts of urban space, urban design, identity, appropriation and furniture design. From the method of product development in design, the proposals were generated according to the needs of the place and the population to achieve the desired goal.

Keywords: Urban Furniture, Urban Space, Furniture Design, Marambaia

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Mobiliário Urbano em Barcelona.....	12
Figura 2 - Móvel em madeira plástica	18
Figura 3 - Móveis em 2D que se transformam em 3D, criados pelo designer coreano	20
Figura 4- Forma retangular plana que se transforma em banco.....	20
Figura 5 - Imagem do mapa do bairro com suas delimitações.....	27
Figura 6 - Sede da aparelhagem Brasilândia na Av. Pedro Álvares Cabral.....	28
Figura 7 - Sede do Clube São Joaquim.....	29
Figura 8 - Lava jato Momentum na Av. Rodolfo Chermont.....	29
Figura 9 - O Lenhador Pub na Av. Tavares Bastos	30
Figura 10 - Coliseu Pub na Av. Tavares Bastos.....	30
Figura 11 - Lanchonete na feira da Rodolfo Chermont.....	31
Figura 12 - Restaurante na Av. Tavares Bastos	31
Figura 13 - Barracas da Feira do Entroncamento na Av.Pedro Álvares Cabral	32
Figura 14 - Lojas na Av. Augusto Montenegro	32
Figura 15 - Mercado da Marambaia	33
Figura 16 - Área interna do Mercado da Marambaia	33
Figura 17 - Feira ao redor do Mercado	33
Figura 18 - Lojas nas Proximidades do Mercado.....	34
Figura 19 - Barracas na Rodolfo Chermont	34
Figura 20 - Barracas na Rua da Mata	35
Figura 21 - Mercado de Peixe na Rua da Mata	35
Figura 22 - Funcionamento das lojas no período da noite.....	36
Figura 23 - Barracas no período da noite.....	36
Figura 24 - Extensão da Feira na Rua da Mata.....	37
Figura 25 - Cemitério São Jorge	37
Figura 26 - Bancos do Canteiro.....	38
Figura 27 - Rampa de Skate	38
Figura 28 - Cruzamento da Av.Augusto Montenegro com Rua da Marinha	39
Figura 29 - Rua da Marinha.....	39
Figura 30 - Conjunto Residencial Ulisses Guimarães (COHAB).....	39
Figura 31 - Avenida Tavares Bastos	40
Figura 32 - Construção de novos edifícios na avenida	41
Figura 33 - Perímetro próximo a Rodolfo Chermont	41
Figura 34 - Estabelecimentos na Rodolfo Chermont	42
Figura 35 - Churrascarias na avenida	42
Figura 36 - Entrada da Rua "E" do conjunto Mendara.....	43
Figura 37 - Residencial Região dos Lagos	43
Figura 38 - Entrada do Conjunto Ypuan	43
Figura 39 - Encontro da Rodolfo Chermont com Pedro A. Cabral.....	44
Figura 40 - Canal Água Cristal	44
Figura 41 - Entrada principal da Praça D. Alberto Ramos	48
Figura 42 - Área externa da praça D. Alberto Ramos	49
Figura 43 - Palco da praça D. Alberto Ramos	49
Figura 44 - Anfiteatro da praça D. Alberto Ramos.....	50
Figura 45 - Playground da praça D. Alberto Ramos.....	50
Figura 46 - Caramanchão da praça D. Alberto Ramos	51
Figura 47 - Arborização da praça D. Alberto Ramos	51

Figura 48 - Academia ao ar livre praça D. Alberto Ramos	52
Figura 49 - Aparelhos de exercício da praça D. Alberto Ramos	52
Figura 50 - Mobiliário da praça Tancredo Neves.....	53
Figura 51 - Espaço da quadra da praça Tancredo Neves	53
Figura 52 - Área central da praça Tancredo Neves	54
Figura 53 - Painel das árvores mais frequentes	54
Figura 54 - Paleta de cores das áreas arborizadas	55
Figura 55 - Paleta de cores das áreas arborizadas	55
Figura 56 - Paleta de cores do local.....	56
Figura 57 - Calçadas em frente ao conjunto Gleba e Rua da Mata.....	56
Figura 58 - Mobiliário da praça Tancredo Neves.....	57
Figura 59 - Mobiliário da praça Tancredo Neves.....	57
Figura 60 - Mobiliário da praça Dom Alberto Ramos	58
Figura 61 - Paleta de cores da praça D. Alberto Ramos	58
Figura 62 - Movimentação do local escolhido	60
Figura 63 - Mapa do local	61
Figura 64 - Mobiliários com zonas de espaços íntima	66
Figura 65 - Zonas de espaço pessoal	66
Figura 66 - Zonas de espaço social	67
Figura 67 - Zonas de espaço social e público	67
Figura 68 - Painel do estilo de vida	69
Figura 69 - Painel de expressão do produto	70
Figura 70 - Painel de tema visual do produto	70
Figura 71 - Esboço de lixeiras.....	71
Figura 72 - Esboço de placas de sinalização.....	71
Figura 73 - Esboço de bancos e estrutura de sombreamento	72
Figura 74 - Esboços de bicicletário	72
Figura 75 - Modelos de bancos 1, 2 e 3 respectivamente.....	73
Figura 76 - Modelo de lixeira.....	73
Figura 77 - Modelos de poste de sinalização	74
Figura 78 - Modelos de bicicletário.....	74
Figura 79 - Modelo de banco selecionado.....	75
Figura 80 - Modelo de banco selecionado.....	75
Figura 81 - Modelo de lixeira com ângulo alterado.....	76
Figura 82 - Modelo de bicicletário e placa de sinalização selecionados.....	76
Figura 83 - Madeira plástica.....	77
Figura 84 - Parafuso Auto brocante	78
Figura 85 - Armadura de aço	78
Figura 86 - Alumínio	79
Figura 87 - Pictogramas	80
Figura 88 - Tipografia e cor.....	80
Figura 89 - Especificações da placa e suporte.....	81
Figura 90 - Especificações do modelo 1	81
Figura 91 - Especificações do modelo 2	82
Figura 92 - Especificações do modelo 3	83
Figura 93 - Especificações da estrutura.....	83
Figura 94 - Especificações da lixeira.....	84
Figura 95 - Especificações do bicicletário	84
Figura 96 - Layout de aplicação 1	85

Figura 97 - Layout de aplicação 2	85
Figura 98 - Layout de aplicação 3	86
Figura 99 - Layout de aplicação 4	86
Figura 100 - Layout de aplicação 5	87

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Gráfico sobre faixa etária do público.....	45
Quadro 2 - Gráfico sobre relação com o bairro.....	45
Quadro 3 - Gráfico sobre aspectos atrativos do bairro.....	46
Quadro 4 - Gráfico sobre atividades ou hábitos mais frequentes	46
Quadro 5 - Gráfico sobre análise da paisagem	62
Quadro 6 - Gráfico sobre análise do mobiliário do bairro	63
Quadro 7 - Gráfico sobre afinidade com materiais	64
Quadro 8 - Gráfico sobre percepção da cor do bairro	64
Quadro 9 - Definição dos requisitos de projeto	68

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 REFERENCIAL TEÓRICO	7
2.1 Espaço Urbano e Paisagem	7
2.2 Desenho Urbano	10
2.3 Mobiliário Urbano	11
2.4 Design de Mobiliário	14
2.5 Apropriação do Espaço e Identidade Local	22
3 BAIRRO DA MARAMBAIA	27
3.1 Formação História e Social	27
3.1.1 Estilo de Vida	44
3.2 Principais infraestruturas mobiliárias	48
3.3 Referências Estéticas	54
4 APLICAÇÃO DO PROJETO	60
4.1 O local	60
4.2 Metodologia Projetual	61
4.2.1 Fase de Preparação (Análise do Problema)	62
a) Coleta de informações	62
b) Análise da relação social	65
c) Análise de similares (Mercado)	65
d) Requisitos do projeto	68
4.2.2 Geração de Alternativas	68
a) Esboços	71
4.2.3 Fase de Avaliação	72
4.2.4 Fase de Realização	76
a) Especificações dos Materiais	76
b) Especificações das Propostas	79
4.2.5 Aplicação da Proposta	84
CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	90
APÊNDICES	92

1 INTRODUÇÃO

No espaço urbano é possível encontrar vários cenários proporcionados através das relações vividas pelos indivíduos pertencentes a uma paisagem, relação que faz agir e interferir sobre a configuração do mesmo. As características espaciais de um local tendem a refletir sobre essas atividades de interação. Os elementos urbanos presentes em um espaço podem configurar tais características espaciais. Perante a dinâmica das cidades, é possível notar uma maior demanda sobre esses elementos em áreas afastadas do centro, em bairros carentes de infraestrutura urbana, que por vezes podem necessitar da presença desses elementos para auxiliar e contribuir nas atividades urbanas mais corriqueiras. Mobiliários urbanos podem ser considerados como exemplo desses elementos urbanos, que além de oferecer suporte para o uso do espaço, podem expressar as particularidades de uma população para que a mesma se identifique e se aproprie deles em seu cotidiano.

Partindo dessas observações este trabalho possui como objetivo geral propor um mobiliário urbano que possa contribuir para a apropriação de um espaço no bairro da Marambaia. Os objetivos secundários desta monografia são o de realizar pesquisas bibliográficas e documentais sobre o bairro, e a respeito dos principais conceitos que permeiam o projeto para ter embasamento teórico com a finalidade de aumentar as chances de exatidão do que irá ser proposto; analisar sobre as principais infraestruturas mobiliárias e projetos similares do local; e observar a estética visual da paisagem com a finalidade de aplicar e adaptá-la ao projeto.

O interesse pessoal sobre o tema é a busca pelo conhecimento sobre as demandas desses elementos urbanos, com intuito em encontrar meios para contribuir para o sentimento de pertencimento a um local, a fim de otimizar e auxiliar na dinâmica e interação dos indivíduos no seu espaço, e dessa forma auxiliar na ocupação desses espaços, melhorando talvez até os aspectos de segurança da área. O interesse acadêmico na área de concentração da pesquisa do projeto despertou após o contato com as disciplinas de desenho e modelagem no curso de Design. A relevância acadêmica para a pesquisa está em mostrar como o design de mobiliário pode ajudar na promoção de uma maior dinâmica sobre o espaço a partir da sua apropriação, construindo no cenário, elementos que representem o mesmo. Acredita-se, que a partir da apropriação de um espaço, na construção da sua identidade, é possível promover uma melhor interação e dinâmica sobre ele.

O cenário urbano da pesquisa ocorre no bairro da Marambaia, no qual a relevância social está em buscar meios para requalificação de espaços da área, pois é sabido que a

qualidade de vida da população está diretamente ligada à infraestrutura do local em que habita. Com isso acredita-se que quanto maior a utilização de um espaço, menores são as chances de abandono e de insegurança sobre ele. Mostrando-se um assunto de grande pertinência para a população que mora e por quem frequenta, visto que o bairro possui um intenso fluxo de circulação de pessoas devido à proximidade com as principais vias da cidade, e ao seu comércio pela presença das suas feiras próximas a essas vias.

Dessa forma a pesquisa se propõe desenvolver a criação de um mobiliário urbano que possa contribuir para a apropriação de um espaço no bairro da Marambaia, seguindo a metodologia proposta por Gil (2002), o trabalho possui afinidade com diferentes classificações de pesquisa. Possui características com a pesquisa de campo, visto que focaliza o estudo sobre uma comunidade ou região para o aprofundamento de questões propostas, neste caso, um estudo sobre o bairro da Marambaia para propor o mobiliário; A pesquisa também possui particularidades com levantamento, pois se utiliza de métodos quantitativos para o conhecimento da realidade de uma população; Contém aspectos da pesquisa explicativa, pois busca se esclarecer quais fatores podem contribuir para a ocorrência de um fenômeno, através do estabelecimento de relações entre variáveis, nesse caso, entre mobiliário urbano e espaço, para a apropriação do espaço.

Em conjunto com a metodologia de pesquisa, foi escolhida a metodologia de projeto de produto proposta Löbach (2001), para o desenvolvimento e concepção do mobiliário, auxiliado com as ferramentas de técnicas de criação descrita por Baxter (2000), para o enriquecimento da geração das alternativas de resolução do problema.

Para atingir os objetivos propostos, o trabalho foi dividido em três capítulos. O primeiro capítulo aborda sobre o de conceito espaço urbano e seus componentes integrantes da paisagem, tais como o Desenho e Mobiliário Urbano, a fim de compreender e correlacioná-los ao conceito de projeto de Design de mobiliário. As definições sobre o que é apropriação do espaço e identidade local também foram desenvolvidas no capítulo para entender como se dá o processo das mesmas para aplicar ao projeto.

O segundo capítulo explora o bairro da Marambaia, abordando primeiramente seu contexto histórico e social, apresentando sobre suas principais infraestruturas mobiliárias. Além da abordagem do bairro são apresentados projetos similares ao objetivo do trabalho, com a finalidade de analisar a estética do local e ter referências imagéticas da paisagem para o processo de apropriação.

O terceiro e último capítulo consiste na realização do projeto, começando pela escolha do local para a realização de implantação, passando pela fase de requisitos, geração de

alternativas, fase de avaliação e especificação. Descrevendo com detalhes os aspectos técnicos, e os materiais utilizados, como cor, forma, estilo e os fatores ergonômicos, que nortearam e na construção do trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão abordados conceitos que permeiam a base teórica para o projeto do mobiliário, tais como espaço e desenho urbano, com a finalidade de entender sobre qual é a função de um mobiliário, o seu conceito, e como ele pode interferir para a dinâmica e apropriação de um espaço, e mostrar a sua importância no auxílio na dinâmica de uma cidade. Além de mostrar utilização do Design como uma importante ferramenta na criação de identidade e valor em espaços públicos, visando esclarecer como o mesmo pode contribuir para melhor interação entre os indivíduos pertencentes a uma paisagem.

2.1 Espaço Urbano e Paisagem

O espaço urbano, sobre a ótica de Santos (2004), é considerado como um conjunto de formas representativas das relações sociais, visto que sua estrutura representa contextos históricos de momentos passados e presente, que se manifestam através de processos e funções mediante à nossa relação com o meio. Desse modo, o espaço atua como um campo de representação das relações sociais, onde elas possuem a habilidade de moldá-lo conforme as suas necessidades no decorrer do tempo. Transformação que aconteceu através da dinâmica dessas relações em dados períodos e cenários históricos diferentes.

O desenvolvimento das cidades está estreitamente ligado ao crescimento dos espaços urbanos, estes espaços consistem em promover a interatividade e a dinâmica entre os indivíduos participantes da sociedade, possibilitando o enriquecimento das características culturais e históricas. Segundo Ferrara (2010) a cidade é entendida como o lugar onde ocorre às relações de compartilhamentos de espaços, serviços, comportamentos e valores, no qual a ligação com o urbano ocorre de forma flexível e coexistente na sociedade, onde ela é tomada por definição não somente como o território que distingue as características físicas e geopolíticas, mas sim como o espaço construído fixo enquanto função e estrutural mediante o seu uso. Ruas, avenidas, esquinas e quarteirões, são exemplos de elementos estruturais que configuram, dividem e organizam o espaço construído dentro de uma hierarquia social, associando à um caráter de funcionalidade que empenham. Estas relações no espaço urbano agem de forma interligada formando redes que determinam a composição física do território, culminando na concepção de eixos político-sociais em relação estrutural e funcional.

A configuração da paisagem é dada pela formação do espaço, surgindo como uma representação dos seus signos. Segundo Ferrara (2012), se o espaço é compreendido como a

materialidade da natureza das cidades, a paisagem seria a forma dessa materialidade. Entendida como uma manifestação do cotidiano da cultura urbana surge e se desenvolve junto com a cidade, na medida em que a sua dinâmica é ampliada através fruição dos espaços públicos e privados, se mantendo sempre atual, pois a paisagem não tem tempo porque está sempre presente. Na contemporaneidade, a paisagem registrada é a forma de como se manifesta a visualidade da cidade, não há paisagem sem a cidade. Neste âmbito, a paisagem enquanto forma da cidade corresponde há uma estética, produzindo elementos visuais identitários da cultura urbana, transformando imagem em informação, a partir da natureza comunicativa e interativa do espaço urbano. Partindo dessa concepção, a paisagem urbana torna-se complexa, pois Ferrara (2002, p.15):

O espaço não é apenas o cenário das tramas sociais, mas, ao contrário, sua constituição as incorpora e ele é, ao mesmo tempo, cenário e ator da relação encenada. Única, porque ela se processa sempre nova e singular para cada lugar das cidades do planeta.

Desse modo, o espaço das cidades adquire sua complexidade e peculiaridade através da ação dessas relações, atribuindo a uma sintaxe visual própria, onde seus componentes são repletos de informação, imagem e memória, que operam em conjunto formando uma unidade representando ali todos os seus signos.

A paisagem é quem dá característica à cidade, as formas do desenho urbano dos seus elementos podem se tornar personagens característicos do lugar, como por exemplo, a forma do Mercado de Peixe do Ver-o-Peso construído na época da Belle Époque como um símbolo do desenvolvimento e da industrialização, que hoje pode representar um significado diferente para os seus habitantes como um patrimônio histórico e cultural da identidade da cidade. Sua forma, seu desenho e estilo do Art Nouveau, são identificados como um elemento característico do espaço. Outro exemplo dado ao desenho urbano como elemento característico da cidade é a própria forma da cobertura do Ver-o-Peso, mesmo sendo um elemento mais recente. Tomada como um lugar de ponto turístico característico da cidade, no qual turistas, feirantes e população local, usufruem do espaço não somente como um meio de troca de relações comerciais, mas como um lugar onde suas relações sociais possuem um vínculo de familiaridade com a dinâmica característica do espaço, em que a forma e o desenho da cobertura da feira tornou-se um elemento característico de seu reconhecimento, transformando-se em um signo visual do espaço.

Neste sentido, o desenho urbano atribuído às cidades pode se tornar um grande fator por dar as suas características visuais através das construções e edificações no espaço urbano, formando elementos da visualidade que passam a atribuir uma representação, um significado diferente àquela paisagem, podendo ser compreendida de forma positiva ao despertar familiaridade pela população que habita ou que possui alguma dinâmica sobre aquele espaço.

As cidades buscam por um desenvolvimento que concilie e construa uma identidade urbana, tornando o espaço um lugar mais representativo e dinâmico para a sua ocupação. Os signos do espaço urbano podem construir novos significados, atribuindo qualificações que tornam a cidade o lugar como um ambiente distinto dos demais. É por meio da complexidade das relações sociais do espaço que é possível transformar cada cidade em um lugar único, diferente das demais por mais que apresentem desenvolvimentos e planejamentos semelhantes. O processo de design vinculado ao estudo e compreensão destes signos, pode auxiliar na criação de novos significados e características à cidade, através da absorção dos seus elementos identitários presentes, codificando-os em informação na concepção de novos produtos que some à identidade cultural e social destes espaços urbanos. Segundo Niemeyer (2003, p.53) diz:

Em uma abordagem fundamentada em semiótica, as questões sígnicas no produto devem ser consideradas segundo o contexto cultural no qual se dá o processo comunicacional. Portanto, os signos têm vinculação cultural e seus objetos de referências devem ser considerados como unidades culturais.

Dependendo da cultura, um signo ou uma articulação sígnica é interpretada de modo próprio. Para o adequado desenvolvimento do projeto, o designer deve ter familiaridade, compreensão e domínio do grupo cultural, em que o produto resultante irá circular.

Desse modo, a intervenção do design no espaço pode contribuir para a criação de novos elementos perante o processo de urbanização, que ajudem na organização da paisagem para a sua apropriação, dinâmica e ocupação, compreendendo sobre as características de construção do espaço, na sua dimensão físico-espacial, para dar forma e função a estes novos elementos para auxiliar nas atividades cotidianas. A utilização do desenho urbano se faz necessária na construção de projetos voltados ao uso no urbano, visando integrá-lo como um componente do espaço construído que represente as manifestações da paisagem da cidade, levando em consideração os valores culturais e políticos das relações sociais dos indivíduos que pertencem àquela espaço, para que os mesmo reconheçam como objetos pertencentes à sua paisagem, tornando-os familiares à sua vivência e transformando-os em elementos de uso comum e cotidiano.

2.2 Desenho Urbano

O Desenho urbano possui diversas análises de compreensão perante as diferentes áreas do conhecimento que fazem parte do seu campo de atuação, que incluem o desenvolvimento de um planejamento, seja urbano, arquitetônico, geográfico ou sanitário. Segundo Del Rio (1997), a cidade deve ser tratada de modo interdisciplinar com o intuito de organizar o espaço ambiental e auxiliar nos processos sociais, para ele desenho urbano compreende:

O Desenho Urbano, segundo nossas considerações aqui traçadas, pode ser entendido como área específica de atuação do Urbanismo. Caberia, entretanto, no contexto do Brasil, uma total reavaliação e recuperação acadêmica do Urbanismo, tratado de forma extremamente limitadora há muito nos poucos cursos de pós-graduação que ainda existem. [...] O urbanismo trataria dos ambientes urbanos, a cidade como um todo e das políticas e programas a ela aplicáveis, políticas sociais, econômicas, espaciais e setoriais (DEL RIO, 1997, p.52).

Neste sentido, o urbanismo estaria presente em qualquer profissão que têm inter-relação com o meio urbano e a população, no qual a sua aplicação implicaria em analisar os fatores sociais, econômicos e políticos da cidade, visando compreendê-la como um todo para aumentar as chances de exatidão no momento de criação do desenho para aplicá-lo no ambiente urbano. O autor também utiliza o termo '*Designer Urbano*' para definir o profissional que trataria com especialidade sobre a área do urbanismo, tendo embasamento teórico e acadêmico para entender com maior clareza a dimensão física-espacial das cidades, fato entendido pelo o mesmo como algo não muito esclarecido entre os profissionais atuantes da área.

A definição de Culter & Culter (1983, p.81, *apud* DEL RIO, 1997, p.53), trata o desenho urbano como uma disciplina que atua com o processo de dar forma e função aos conjuntos de estruturas de bairros e cidades. Em Goodey (1979, *apud* DEL RIO, 1997, p.53) destaca seis características que marcam o campo de atuação do desenho urbano que contribuem para compreensão do conceito de Culter & Culter, tratando-os em: Escala espacial, resumindo-se em espaços locais das atividades cotidianas; Escala temporal, aos processos de transformação e modernização do meio ambiente; Interação homem/meio ambiente, onde os grupos sociais são identificados e analisados; Cliente Múltiplo, quando há negociações de interesses, e o profissional urbanístico atua como intermediador; Multiprofissional, quando capaz de compreender a capacidade e limites das demais profissões, em relação à dimensão física-espacial; Monitoração/Orientação, na competência

de desenvolvimento urbano e de transformação da área ou cidade. Após os aportes teóricos, Del Rio (1997, p.54) define como:

O campo disciplinar que trata a dimensão físico-ambiental da cidade, enquanto conjunto de sistemas físico-espaciais e sistemas de atividades que interagem com a população através de suas vivências, percepções e ações cotidianas.

Desse modo, partindo dos pontos de concepção abordados, compreende-se o desenho como um campo interdisciplinar atuante sobre a dimensão física-espacial das cidades urbanas, possuindo uma interação direta com a população através da vivência e das ações e atividades cotidianas, tendo em vista que o seu planejamento deve ser pautado como um processo de gerenciamento, objetivando auxiliar no processo das transformações das atividades urbanas. A utilização do design na produção de objetos voltados ao uso no urbano deve atender aos requisitos de planejamento e gerenciamento do desenho urbano para buscar o êxito em oferecer suporte; sua criação, forma e função devem ser compreensíveis ao cidadão em seu uso, visando despertar o interesse em torná-lo próprio de sua rotina para se familiarizar com o mesmo.

2.3 Mobiliário Urbano

O cenário urbano de uma localidade possui elementos espaciais, sociais e políticos, que agem e interferem diretamente na formação e no cotidiano dos indivíduos que ali habitam. Mobiliários urbanos são exemplos de elementos que compõem o espaço, e podem atuar como agentes para promover sua dinâmica. Com o passar dos anos vem adquirindo novos significados pelo papel que empenham no contexto social, cultural e simbólico das cidades contemporâneas, participando com maior presença na vida cotidiana urbana dos indivíduos que usufruem da paisagem. De acordo com a Lei 10.098/2000, da legislação brasileira, define mobiliário urbano como:

O conjunto de objetos existentes nas vias e espaços públicos, superpostos ou adicionados aos elementos da urbanização ou da edificação, de forma que sua modificação ou traslado não provoque alterações substanciais nestes elementos, tais como semáforos, postes de sinalização e similares. (BRASIL, 2000)

Para a Associação Brasileira de Normas Técnicas, na NBR 9050:2015, adota o mesmo conceito sobre mobiliário urbano definido pela legislação. Conforme a imagem abaixo (figura 1) pode-se ver um exemplo de conjunto de objetos instalados em via pública, no qual a sua disposição não provoca impactos na circulação do espaço urbano.

Figura 1- Mobiliário Urbano em Barcelona



Fonte: Brasília Concreta, 2018. Disponível em: <<http://brasiliaconcreta.com.br/desenho-urbano/>>. Acesso em: 21/07/2018.

Montenegro (2005) aborda o conceito de mobiliário urbano em linhas gerais como o conjunto de elementos, de artefatos materiais presentes no espaço urbano que possuem caráter utilitário, com a função de oferecer comodidade e auxiliar nas atividades urbanas, categorizando como um produto não adquirido pelo cidadão, mas sim onde ele apenas faz o uso deste para aproveitar e usufruir da paisagem. Sob a visão do autor, o desenvolvimento desses elementos, os objetos urbanos, adquire um grau de importância dentro dos projetos de intervenção urbanística, uma vez que estes podem apresentar um fator para a valorização no uso do espaço público, através da prestação de serviços e do atendimento das necessidades de funções específicas oferecidas aos cidadãos da cidade. A percepção de Creus em Serra (2000, p.06, *apud* MONTENEGRO, 2005, p.32) reforça a ideia do autor ao afirmar:

[...] Me gustaría poder contribuir a arreglar de forma más universal y comprensible el término **Elemento urbanos**. Son objetos que se utilizan y se integran en el paisaje urbano, e deben ser comprensibles para el ciudadano. Uso, integración y comprensión son pues conceptos básicos para la valoración de todo el conjunto de objetos que encontramos en los espacios públicos de la ciudad.¹

¹ [...] Gostaria de poder contribuir a organizar de forma mais universal e compreensível o termo elementos urbanos. São objetos que utilizam e integram na paisagem urbana, e devem ser compreensíveis para o cidadão. O uso, a integração e compreensão são conceitos básicos para a valorização de todo o conjunto de objetos que encontramos nos espaços públicos da cidade (Tradução Nossa).

Essa observação define mobiliário como elemento urbano, caracterizando-o de forma mais universal como os objetos que integram a paisagem, e estes devem ser compreensíveis para o cidadão, com a finalidade de aumentar e valorizar o uso dos espaços públicos da cidade, expressando o contexto e a cultura de uma localidade ou região. A análise de Ferrari em *Dicionário de Urbanismo* (2004, p.240, *apud* MONTENEGRO, 2005, p.30), retrata o mobiliário como conjunto de elementos materiais visíveis no ambiente, que estão dispostos para complementar e auxiliar as funções básicas urbanas da sociedade, podendo ser objetos de cunho funcional ou apenas estéticos monumentais.

Mobiliário urbano (*urbanfurniture, mobilierurbain, mobilaje urbana*). Conjunto de elemento materiais localizados em logradouros públicos ou em locais visíveis desses logradouros e que complementam as funções urbanas de habitar, trabalhar, recrear e circular: cabines telefônicas, anúncios, idealizações horizontal, vertical e aérea; postes, torres, hidrantes, abrigos e pontos de parada de ônibus, bebedouros, sanitários públicos, monumentos, chafarizes, fontes luminosas etc.

De acordo com John e Reis (2010), o termo “mobiliário urbano” designa aos objetos componentes da paisagem urbana, implantados no espaço público para exercer a função de auxiliar nas atividades urbanas oferecendo segurança, orientação e comodidade aos usuários do espaço. Os autores adotam categorias para classificar o mobiliário urbano segundo seu uso e aos aspectos estéticos, para eles correspondem a: circulação e transporte, resumindo-se aos objetos que tem por finalidade facilitar o acesso à locomoção, como por exemplo, abrigos de ônibus e objetos de sinalização; infraestrutura, referindo-se aos objetos fixos de maior porte que dão estrutura ao espaço físico, por exemplo, postes de iluminação; ornamentação e ambientação urbana, aludindo aos objetos que complementam a paisagem para dar conforto e comodidade nas atividades corriqueiras dos indivíduos no espaço, como por exemplo, bancos e assentos.

Todos os conceitos abordados tratam mobiliários como objetos ou elementos urbanos integrantes da paisagem, que tem por finalidade em auxiliar os indivíduos da cidade em suas atividades urbanas, em oferecer conforto, comodidade, locomoção, orientação, lazer e etc.; Acredita-se que esses elementos devem expressar as características culturais e sociais de um determinado espaço social, favorecendo para a integração e valorização de toda a conjuntura espacial, contribuindo para a apropriação do espaço público com o objetivo de despertar o interesse e a compreensão dos cidadãos sobre a sua importância para usufruir da paisagem.

O design de mobiliário pode atuar como difusor para a criação de novos elementos urbanos, ofertando aos indivíduos que usufruem da paisagem novas possibilidades de

aproveitar o espaço. Proporcionando que esses novos objetos urbanos possam suprir suas funções práticas, estéticas e simbólicas sem deixar de caracterizar a paisagem, agregando os valores simbólicos e culturais do espaço em que for inserido.

2.4 Design de Mobiliário

O design em sua natureza atua como ferramenta do homem para atender, suprir e solucionar as suas necessidades físicas e psíquicas na sociedade, de modo que adapte o ambiente social artificial ou técnico no qual está inserido. O desenvolvimento de produto de design está diretamente vinculado a uma metodologia. Segundo Löbach (2001, p.16) “O conceito de design compreende a materialização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração resultando em um produto passível em série. O design estaria então realizando o processo configurativo”, nesta concepção o design é definido como uma configuração.

O design de mobiliário é uma área do design industrial que foca na produção de objetos móveis ou fixos quando implantados em lugares públicos - em determinados ambientes - cuja sua função pode ser desde em deixar cômodo o espaço no qual está inserido, ou até mesmo ser apenas de caráter estético monumental. A criação de mobiliários urbanos podem ser exemplos de produto de design, pois estes necessitam de um processo de planejamento e configuração necessários para atender as necessidades de um espaço social, pensados com a função de oferecer mobilidade aos usuários que fazem parte do cenário. Segundo Ferrara (2002, p.19):

[...] para ser possível entender o lugar do processo de globalização, o lugar global, é necessário encontrar, entre os lugares, pontos em comum ou traços essenciais capazes de criar um designativo que os agrupe, qualifique e seja capaz de nomear e distinguir a manifestação do fenômeno geral.

Para considerar um projeto de design bem sucedido deve-se ter a certeza que ele atende às dimensões físicas do espaço para cada realização das atividades a serem executadas no ambiente em que foram introduzidos. Segundo Gurgel (2005, p.139) “Com o objetivo de melhorar a relação entre o homem e o meio ambiente a ergonomia combina e estuda as características físicas do corpo humano, sua fisiologia e os fatores psicológicos que atuam”, desse modo, faz-se essencial compreender as dimensões do corpo humano enquanto aos seus sentidos, limites e medidas de referência básicas no momento de criação de projetos de mobiliários e criação de ambientes.

De acordo com Gurgel (2005), o profissional deve estar atento às características funcionais, tecnológicas, e principalmente às medidas do mobiliário a ser projetado, pois as dimensões dos móveis podem variar de acordo com modelo, estilo ou fabricante. Por isso ressalta a importância de ter em mente algumas medidas consideráveis mínimas para obter êxito no uso do produto e ter maior alcance de usuários, pelo fato das características físicas do corpo também influenciarem no projeto, pois variam de acordo com região, faixa etária e origem étnica. O estudo sobre a Ergonomia se faz necessário e importante na concepção do projeto para entender sobre essas características que influenciam a criação do produto, compreendendo as dimensões físicas e os limites do corpo humano do público alvo, visando alcançar conforto, segurança e bem-estar na sua utilização.

A Ergonomia é a área do conhecimento que estuda a relação do homem em seu ambiente físico, de acordo com Iida (2005, p.02) “A ergonomia tem uma visão ampla, abrangendo atividades de planejamento e projeto, que ocorrem antes do trabalho ser realizado, e aqueles de controle e avaliação, que ocorrem durante e após esse trabalho.” Segundo a Associação Brasileira de Ergonomia (*apud* Iida, 2005, p.02), define como:

Entende-se por Ergonomia o estudo das interações das pessoas com a tecnologia, a organização e o ambiente, objetivando intervenções e projetos que visem melhorar, de forma integrada e não-dissociada, a segurança, o conforto, o bem-estar e a eficácia das atividades humanas.

A ergonomia de concepção definida por Iida (2005) ocorre quando a contribuição ergonômica se faz durante o projeto do produto, considerando a melhor situação para aplicar à metodologia projetual, pois as alternativas poderão ser examinadas ao longo do processo, onde as decisões são tomadas com base em hipóteses e são passíveis de alterações, possibilitando melhores adaptações. A ergonomia na vida diária segundo Iida (2005, p. 22) “não se restringe às indústrias. Hoje os estudos ergonômicos são muito amplos, podendo contribuir para melhorar as residências, a circulação de pedestres em locais públicos, ajudar pessoas idosas, crianças em idade escolar, aqueles portadores de deficiências físicas [...]”. Desse modo, é essencial a vinculação da ergonomia no projeto de criação do produto, otimizando o processo de produção aumentando as possibilidades de acertos sobre a sua usabilidade.

A ergonomia utilizada em projetos de espaço público tende a ter maior atenção sobre as características anatômicas e fisiológicas, os espaços necessários ao corpo humano para sentir-se psicologicamente seguro necessita de um espaço adicional ao seu entorno, na medida

em que aglomerações restringem cada vez mais o espaço disponível. De acordo com Iida (2005, p.583) “a invasão do espaço pessoal provoca desconforto e estado de estresse, que se refletem na redução do desempenho, provavelmente pelo excesso de nível de atenção”.

Segundo Osborne e Heath (1979, *apud* Iida, 2005, p.583), existem quatro zonas de espaços pessoais que traçamos ao nosso redor: o **Íntimo** (0 a 45 cm), reservado para o contato de pessoas que possuem maior intimidade; **Pessoal** (45 a 60 cm), para contato amigáveis com pessoas próximas; **Social** (120 a 360 cm), em ambiente profissional; **Público** (acima de 360 cm), no contato com desconhecidos. No entanto, ressalta que estas fronteiras e dimensões não são fixas e que mudam dependendo do contexto social, idade, sexo, status e principalmente com a cultura. Portanto, ao criar projetos de mobiliários em espaços públicos deve-se estudar sobre os aspectos sociais e culturais de um espaço a fim de compreender com maior integridade a sua identidade, considerando os aspectos fisiológicos e as dimensões físicas da população para qual o projeto é voltado, visando alcançar o conforto, bem estar e satisfação ao utilizar o produto.

Outro fator importante para a concepção do projeto é avaliar os materiais que serão utilizados, pois as suas características também podem ser um fator responsável e determinante pela aceitação do público. Dessa forma, investigar sobre as referências estéticas e simbólicas de um local torna-se crucial para entender a predileção de imagens, texturas, cores, formas e acabamentos, para sentirem-se familiarizados após a construção do mobiliário. Segundo Montenegro (2005), projetos que visam introduzir no seu desenvolvimento pesquisas para saber os valores condicionantes ao seu contexto criam um diferencial na medida em que atendem as preferências do público, influenciando diretamente em seu padrão de qualidade e credibilidade no seu uso.

Uma condição inerente à construção do projeto também está em avaliar as condições físicas do ambiente para qual o mobiliário for projetado, como a sua manutenção e resistência às ações do clima do espaço em que for introduzido. A escolha do material conjuntamente deve ser pautada no processo econômico, segundo Löbach (2001, p.162):

O designer industrial, no papel de promotor de vendas do material em questão, se encarregará da tarefa de desenvolver ideias de produtos para o aproveitamento de mesmo. Neste caso, a escolha do material acontece não pelo motivo de se adequar à produção do produto ou seu possível efeito estético, e sim por motivos puramente econômicos

Na esfera atual os materiais mais utilizados na fabricação de peças de mobiliários urbanos são o alumínio, o aço, concreto armado, madeira e plástico devido a sua facilidade de

moldagem em seus processos de produção, além da possibilidade de fácil adaptação a diferentes ambientes e resistentes às ações climáticas.

A pesquisa tecnológica e a utilização dos materiais leves, como as ligas de alumínio e magnésio, e dos polímeros saíram da esfera bélica e se integraram ao cotidiano, pois passaram a ser empregados nos produtos industriais. A matéria plástica, devido à sua capacidade de modelagem e facilidade de produção, tornou-se um dos mais importantes elementos na confecção de produtos de uso diário, permitindo infinitas possibilidades de variação formal, de acabamento e de cor. (MORAES, 1997, p.43 *apud* MONTENEGRO, 2005, p.40)

A importância do concreto armado na produção dos objetos urbanos é dada como medida de minimizar a deterioração e os estragos nos mobiliários urbanos, que podem ser causados pelas ações do clima ou atos relacionados ao vandalismo. O uso de materiais que apresentem boa durabilidade torna-se um diferencial na hora de construir os elementos do mobiliário urbano, pois pode ser comum que percam suas funcionalidades devido a má conservação com o passar do tempo.

De acordo com o Mapa da Obra ²(2017), mobiliário urbano em concreto tem se mostrado como uma excelente alternativa para as cidades, pois o concreto é um material resistente a grandes impactos e esforços, se mostrando mais eficiente do que diversos outros materiais nos quesitos durabilidade, qualidade e segurança, além de dispor de flexibilidade na moldagem para a sua execução. Pode ser moldado in loco ou ser pré-fabricado, com a inclusão do uso de aditivos, pois são recomendados para garantir melhor desempenho ao concreto, adicionando mais resistência e até mesmo alterações nas características estéticas do mesmo.

Em sua estrutura, afirma que é necessário o uso de armaduras para reforço é necessário para suportar esforços de flexão e tração, por isso costuma-se empregar armadura de aço tradicional ou adicionar macrofibras metálicas, fibras de vidro álcali-resistentes ou ainda fibras de carbono. Para a coloração do mobiliário, o ideal é utilizar pigmentos inorgânicos à base de óxidos por incorporar-se ao elemento de concreto, esse tipo de substância garante a durabilidade da cor. No entanto, a escolha dele precisa considerar a cor dos agregados e do próprio cimento, pois esses componentes poderão afetar o tingimento.

² Mapa da Obra: Mobiliário urbano deve atender a requisitos funcionais e estéticos. Disponível em:<<https://www.mapadaobra.com.br/inovacao/mobiliario-urbano-deve-atender-a-requisitos-funcionais-e-esteticos/>> Acesso em: 20/09/2018.

Segundo a Ecowood³ e a Arte Móveis Rústicos⁴, empresas atuantes no mercado na fabricação de móveis, um material alternativo para a produção do mobiliário também é a utilização da madeira plástica. Semelhante à madeira natural, o material é fabricado a partir da reciclagem de rejeitos industriais de madeira e plástico que são processados e pigmentados para chegar a um novo material, sólido com uso idêntico aos da madeira, podendo ser pregada, parafusada, rebitada ou colada. Conforme a imagem abaixo (figura 2), podemos ver o exemplo de tal semelhança.

Figura 2 - Móvel em madeira plástica



Fonte: Arte Móveis Rústicos, 2018. Disponível em: <<https://www.artemoveisrusticos.com.br/Moveis-De-Madeira-Plastica>>. Acesso em: 12/10/2018.

De acordo com as empresas fabricantes do material, as vantagens em seu uso são dadas por suas características, além de não absorver umidade, a durabilidade e a resistência são os aspectos mais notórios. É resistente ao sol, à corrosão, chuva, poeira e pode ser mantida em contato permanente com o solo, tornando-se imune a pragas, não criando mofo ou fungos, pois praticamente não absorve umidade. No quesito segurança e no acabamento da sua superfície, a madeira plástica ainda se destaca por não soltar farpas ou rachaduras.

Considerando as dimensões ergonômicas enquanto fator determinante para dimensão-forma e os aspectos físicos dos materiais, se tornam responsáveis por configurar a estética do produto em sua totalidade. Segundo Löbach (2001), o desenvolvimento do projeto de mobiliário voltado para determinado público deve ser respaldado em um estudo específico

³ Ecowood: Madeira plástica possui as mesmas aplicações da madeira natural. Disponível em:<<https://www.ecowood.ind.br/>> Acesso em: 13/09/ 2018.

⁴ Arte Móveis Rústicos: Móveis de madeira plástica. Disponível em: <<https://www.artemoveisrusticos.com.br/Moveis-De-Madeira-Plastica>> Acesso em: 15/09/ 2018.

sobre as suas características particulares a fim de alcançar exatidão em sua materialização. Para o autor a estética do produto enquanto sua função se torna uma das principais responsáveis pela sua aceitação e reconhecimento, pois a sua visualidade é a primeira característica a ser notada e percebida de imediato pelo público. Ressalta que o processo de comunicação na relação entre usuário e produto é dado pela estética, no qual a percepção do usuário sobre o objeto é filtrada sobre a ótica do lugar e espaço em que está inserido considerando seus aspectos do espaço. Afirmando que a informação contida no objeto de design chega na forma de mensagem ao usuário onde ele é tido como o principal receptor, em que obter informações a respeito das suas preferências passa a ser um fator determinante do projeto de produto.

As características materiais dos produtos são elaboradas pelo designer industrial durante o processo de configurar o produto como mensagem estética. A condição para isto é o conhecimento da estética do objeto. Os aspectos da estética do objeto como a figura, os elementos de configuração a construção da estrutura podem ser descritos independentemente da percepção do homem e de suas ideias sobre valores. (LÖBACH, 2001, p.158)

Na estética do objeto se descrevem as suas características visuais e qualidades, os aspectos da observação ofertados pelo processo de percepção ocorrem de forma subjetiva aos valores das normas socioculturais, segundo Löbach (2001, p.157):

A estética empírica faz pesquisa das ideias sobre valores estéticos em grupos determinados de pessoas, contribuindo com conhecimentos aplicáveis pelo designer industrial no processo de design de acordo com as preferências do usuário. A aplicação da teoria estética na prática (processo de design, produção artística) é tema da estética aplicada.

Para Löbach (2001), os elementos que configuram a estética do produto como forma, material, superfície e cor, cada um desempenham um papel diferente, e no momento em que são unificados em um objeto, relacionam-se entre si e formam seu nível de complexidade onde o usuário visualiza o produto em sua totalidade. Na concepção do autor, a forma é tida como um dos elementos mais importantes da figura do objeto, pois nela consiste em definir as dimensões do objeto em espacial ou plano. A forma espacial de um produto é compreendida pela sua projeção tridimensional, que produz efeitos distintos ao ser observado por diferentes ângulos, já a forma plana compreende a projeção bidimensional, e quase sempre permanece constante a diferentes pontos de observação.

A partir da percepção sobre a forma do objeto definida por Löbach (2001), é possível entender que um projeto de mobiliário compreende a objetos de projeções espaciais,

possuindo formas multidimensionais para poder se adaptar e acomodar às diferentes formas e proporções do corpo humano no momento de sua função prática. Atualmente, devido à necessidade de acomodar e se adaptar com praticidade, além de oferecer mobilidade a diferentes espaços, nota-se uma preocupação entre os designers inovar na projeção de móveis compactos de fácil locomoção, que ofereçam possibilidades de alteração da forma de acordo com as necessidades dos usuários e do espaço. Conforme as imagens abaixo (figura 3 e figura 4) pode-se ver exemplos de mobiliários criados com a possibilidade de alteração da sua forma e dimensão, onde sua principal função está em oferecer praticidade e mobilidade.

Figura 3 - Móveis em 2D que se transformam em 3D, criados pelo designer coreano JonghaChoi.



Fonte: FollowtheColours, 2018. Disponível em: <<https://followthecolours.com.br/follow-decora/jongha-choi-moveis-2d-transformam-3d/>>. Acesso em: 22/07/2018.

Figura 4- Forma retangular plana que se transforma em banco



Fonte: Pinterest, 2018. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/547398529691170993/>>. Acesso em: 23/07/2018.

Assim como a forma, a cor e a superfície do mobiliário influenciam majoritariamente a aceitação do produto, por isso, torna-se de extrema relevância estudar qual a percepção do usuário sobre estes fatores. Löbach (2001) também aborda sobre as propriedades de uma superfície ter grande influência sobre efeito visual do objeto, pois a partir dela são feitas associações de ideias como limpeza, calor, frio ou frescor, além da possibilidade de diferentes acabamentos proporcionados pela escolha dos materiais, que podem possuir características polidas, rugosas, foscas ou brilhantes. Para o autor, uma superfície sem falhas sugere perfeição em seu uso, onde a sua configuração pode influenciar profundamente na sua relação com o usuário.

A escolha da cor torna-se um fator crucial no produto, pois a partir do estudo da aplicação de cores é possível atingir a psique do usuário e possibilita a criação de uma estrutura visual usando-se cores diferentes para as distintas partes que constituem um produto e construir uma configuração diferenciada pelo contraste. Para Löbach (2001, p.166) “O observador pode sentir sensações diferentes, observando as cores. [...] Com o emprego destes conhecimentos podemos influir nos aspectos de design do produto. Para tal, é preciso saber que efeitos se pretendem obter com o uso das cores.”. A aparência do produto atua de forma distinta sobre diferentes observadores e usuários, ao projetar a configuração de um mobiliário orientada a um público específico, o designer deve aplicar os aspectos essenciais sobre percepção estética. A percepção visual ocorre de forma ampla, acontecendo pelo processo físico da luz através da visão do entorno material; Outra forma de percepção é dada pela consistência da imagem que se vê, no qual a aparência estética se transforma em um significado.

É um processo subjetivo que, às vezes, é influenciado pela imagem atual da percepção, mas também pela memória de cada pessoa, como experiências anteriores, conceitos de valor e normas socioculturais. O processo de conscientização por parte do receptor e, por conseguinte, a importância do objeto percebido, é influenciado por fatores específicos individuais e de grupos [...].(LÖBACH, 2001, p.171)

A percepção não é um simples processo pelo qual se faz apenas associações às imagens, mas sim pelo qual percebe segundo suas necessidades e interesses. Na área da percepção, o indivíduo como o principal receptor da mensagem de um produto escolhe somente àqueles aparentam ser importantes ao seu observar, as condições do momento, experiências, valores e necessidades condicionam as suas preferências e tomam parte da organização das suas percepções. A capacidade limitada do usuário em relação à dimensão do tempo o faz ter preferência para escolher objetos que oferecem rápidos estímulos em seus

aspectos essenciais, estes fatores referentes à escolha consciente devem ser analisados e adicionados aos conhecimentos gerais sobre percepção visual, no momento em que o projeto do produto for realizado.

Considerando que os produtos direcionados em suas funções práticas na satisfação das necessidades físicas apresentam grande importância e se fazem consistentes pela percepção dirigida por interesses. Partindo disso, ao criar e planejar projetos de mobiliários deve-se atentar aos elementos que formam a configuração estética do produto, sem deixar de priorizar os requisitos necessários para cumprir com sua função prática. Torna-se essencial analisar os componentes que fazem parte da construção do projeto como aspectos ergonômicos, materiais, forma, superfície e cor, pois a união destes é responsável por constituir a sua estética e despertar o interesse no usuário para se identificar com o mesmo e usufruí-lo.

Com a finalidade de entender como acontece a afinidade do usuário com o produto, é necessário o designer perceber como ocorre o seu processo de identificação, sendo preciso estudar e compreender questões voltadas à construção de identidade, e analisar os fatores sociais do espaço que influenciam no interesse para sentir-se atraído e familiarizado. No desenvolvimento de um projeto de mobiliário voltado ao uso público é essencial entender como acontece a percepção dos usuários sobre o espaço, a fim de ter referências sobre imagens e formas que a paisagem oferece e inserir como informação na projeção dos objetos, para aumentar as chances de sua aceitação.

2.5 Apropriação do Espaço e Identidade Local

A cidade em sua complexidade e individualidade revela as dimensões e consequências sociais do processo da globalização, fragmentando-se e abrindo espaços novos, lugares deslocados de decisão econômica. De acordo com Narciso (2009), o espaço público deve constituir uma forte representação pessoal, da cultura local e do contexto social, pois trata-se de um espaço simbólico no qual estão presentes discursos e opiniões, preferências estéticas, políticas, e religiosas dos atores sociais que correspondem à sociedade. Para Ferrara (2002), o espaço urbano, enquanto as suas características do ambiente construído, remete a vida de coletividade dos indivíduos que habitam, interagem, e possuem uma dinâmica cotidiana sobre ele.

O espaço construído tem dupla caracterização: de um lado, demarca as formas de apropriação do espaço urbano; de outro estas marcas representam o elemento comum de mútuo pertencer entre o espaço e a coletividade que o dinamiza. Nesta dimensão, o design do espaço é a sua apropriação e identidade social. (FERRARA, 2002, p.15)

A individualidade de um lugar pode começar a partir da apropriação dele, o design do espaço atua como um representante das características dos signos ali presentes, segundo Ferrara (2002, p.18) “o lugar é marcado pela sua manifestação semiótica”. O lugar é situado de acordo com o contexto e as circunstâncias na qual está inserido, se apropriar de um espaço para conseguir interferir sobre o contexto social de uma localidade, é possível a partir da absorção das imagens e dos signos que os representam.

Segundo Narciso (2009), para ocorrer o processo de apropriação é necessário uma interação recíproca entre o indivíduo e espaço, no qual ele age no sentido de moldar a paisagem segundo seus desejos, necessidades, e pelo contexto do ambiente social. Afirmando ser a razão pelo qual as pessoas e os grupos buscam e encontram lugares que representem a sua identidade, representação feita através da percepção subjetiva dos elementos materiais do ambiente, ou seja, a partir da sua compreensão cultural dos signos da paisagem, como por exemplo, da combinação de cores, texturas e formas.

Para Ferrara (2002) apropriação de um espaço pode ocorrer da absorção dos elementos identitários de um lugar, decodificando-os como informação nos objetos que compõem a paisagem, o lugar tende a acentuar a sua identidade. Desse modo, o design de mobiliário pode contribuir na construção da identidade urbana de um lugar, configurando a imagem dos seus signos, das informações que contém, tornando o design do lugar como um referencial da paisagem urbana. Todavia, é essencial compreender como se dá o processo de construção da identidade de uma população, de um ambiente, para isso é necessário entender como a mesma está inserida e moldada na sua cultura, pois é a partir dela que são formados os valores simbólicos, gostos, hábitos, costumes, preferências estéticas e juízos de valores.

Segundo Villas-Boas (2009, p.17) “a cultura assume seu sentido antropológico, em especial a partir do estruturalismo: como um sistema simbólico que estrutura uma dada civilização e como toda construção subjetiva que transforma a natureza”. Para ele, a cultura está diretamente ligada à identidade, ela atua como um fator identitário, singular e congregador internamente o que é autêntico e difere do externo, nesse sentido qualquer imagem integra à cultura porque envolve na sua construção uma série de implicações simbólicas, pois não temos a capacidade de atribuir sentido sem relacionar ao nosso repertório social no qual estamos inseridos.

De acordo com Ono (2006), a cultura encontra-se diretamente vinculada ao processo de formação das sociedades, uma relação interdependente e dinâmica que acompanha o

desenvolver dos indivíduos de uma sociedade e seus grupos, expressando sua linguagem e identidade. Segundo a autora:

Desde que o ser humano passou a interferir no espaço natural, por meio da criação de seus primeiros artefatos, estes passaram a interagir e a participar na construção de si mesmo, tornando-se um referencial para a sua própria existência. (ONO, 2006, p.22)

Nesse sentido, ela afirma que a natureza, o desenvolvimento do ser humano e a sua cultura, configuram-se inseparáveis, e esta relação resulta na construção dos símbolos, linguagem, comunicação, e nas relações sociais.

O conceito sobre o que é identidade cultural segundo Hall (2006) abrange três perspectivas, a primeira em sujeito do iluminismo, no qual a sua identidade era centrada no eu; a segunda em sujeito sociológico, no qual o indivíduo reflete a complexidade do mundo moderno, tendo a sua individualidade formada através das relações sociais, transmitindo os valores, símbolos e a cultura em que habita, sua identidade é formada através da interação do 'eu' com a sociedade; na terceira em sujeito pós-moderno, definindo-o não como uma identidade fixa ou essencial, mas sim mutável e assumem identidades diferentes em diferentes momentos, de acordo com o contexto no qual estiver inserido. Desse modo, o próprio processo de identificação cultural torna-se flexível e variável perante o ambiente que estiver inserido. Ainda na concepção de Hall (2006, p.12) "A identidade então, costura o sujeito à sua estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis". Partindo dessa explicação, pode-se entender que a identidade cultural do sujeito está diretamente atrelada à estrutura que habita, internalizando seus valores e significados, tornando-o como parte integrante do mesmo.

Para Pollak (1992), a construção da identidade é dada por três elementos essenciais: a primeira em unidade física, ou seja, a partir do contato das fronteiras de pertencimento ao um grupo, ao coletivo; a segunda é constituída pelo tempo, pela memória em que o indivíduo adquire durante sua vivência; a terceira é através do sentimento de coerência, da combinação do contato com diferentes elementos que se unificam e formam o indivíduo. Partindo dessa concepção, Pollak afirma:

A memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si. (POLLAK, 1992, p.05)

Desse modo, assimila que ninguém pode ter uma autoimagem isenta de mudanças e transformações pelo fato de sempre estarmos em função do outro, pois a identidade é um fenômeno criado através das referências e critérios de aceitabilidade e credibilidade que se espera ter do próximo.

O design como um processo e pelo seu caráter mediador, definido pelo International Council of Societies of Industrial Design (ICSID, 2005, *apud* Krucken, 2009, p.43) “é um fator central para a humanização inovadora das tecnologias e um fator crucial para a troca econômica e cultural”. De acordo com Krucken (2009) o design deve buscar a produzir produtos que fortaleçam e estimulem a identidade cultural de um local, utilizando da inovação e criação para construir uma imagem positiva ligada ao território, que faça uma população se identificar com a produção da mesma, e despertar o sentimento de pertença e o interesse em usufruí-la.

Dentro da metodologia projetual que a autora propõe, ressalta oito ações para desenvolver produtos que representem a identidade local, que consistem em: **Reconhecer** as qualidades dos produtos e território, com a finalidade de compreender o espaço onde nasce o produto e entender os elementos paisagísticos, estilos de vida dos moradores e o espírito do lugar, elementos do patrimônio material; **Ativar** as competências no território, com o objetivo de alinhar conhecimentos; **Comunicar**, os valores e as qualidades; **Proteger**, a identidade local e o patrimônio material e imaterial, com o objetivo de fortalecer o sentimento de pertença ao espaço local; **Apoiar** a produção local com o intuito de conjugar tradição e inovação; **Promover** sistemas de produção e de consumo sustentáveis, conciliando o uso sustentável dos recursos; **Desenvolver** novos produtos e serviços que respeitem a vocação e valorizem o território, identificando as suas condições; **Consolidar** redes no território, para promover a integração.

Entre todas as ações citadas acima, Reconhecer, Proteger e Desenvolver, falam da importância da valorização e da criação de identidade do território enquanto às suas características físicas do espaço, levando em consideração os elementos paisagísticos da cidade, da cultura material e imaterial, identificando a sua vocação. Portanto, a inserção de uma identidade urbana em projetos voltados para espaços públicos contribui para a valorização da cultura, memória e do território, influenciando sobre a percepção dos indivíduos que fazem parte da mesma, podendo possibilitar uma visão positiva sobre ela e despertar o sentimento de pertença sobre ele.

Entre os conceitos abordados a respeito de identidade e cultura na construção de um indivíduo, é de consenso que a sua formação também está atrelada ao espaço em que habita,

onde ele cria e forma filtros de referências através da sua relação com o meio, no qual pode gerar vínculos de familiaridade com a sua configuração da paisagem e do território. O design como área de conhecimento responsável pelo papel de incluir valor simbólico na concepção dos novos produtos industriais deve atribuir às referências estéticas e juízos de valores do público para qual o produto é destinado. É necessário o papel do designer enquanto profissional, buscar entender como se procede a construção da identidade de uma população em relação à sua cultura e ao espaço local onde está inserido, antes de aplicar qualquer projeto voltado para a proposta de uso, dinâmica e apropriação.

Buscar estudar e compreender a percepção que os indivíduos têm sobre o seu espaço e como se sentem inseridos ou integrados a ele torna-se crucial para desenvolver projetos que visam ao uso público e coletivo. Para isso, o próximo capítulo abordará um estudo a respeito sobre o bairro da Marambaia, que é o cenário da pesquisa e o público alvo a ser alcançado, investigando como ocorreu o seu processo de formação e ocupação, a partir de sua pesquisa histórica e do seu contexto social através da visita de campo. Visando compreender qual a percepção que a sua população tem sobre o local, em relação à sua cultura, aos elementos da paisagem, a representação simbólica que o bairro significa para os seus habitantes e frequentadores.

Baltazar, que foi dado por aforamento a diversas pessoas que construíram suas casas. Inicialmente o bairro começou a despontar na década de 40 durante o governo de Magalhães Barata, era um ponto distante do centro da cidade, mas que possuía importância econômica, pois era um local de extração de areia, barro e outros materiais de construções usados para a edificação da cidade.

No período da década de 50, começou a ser ocupado pela boemia de bares e casas noturnas, onde principalmente se encontravam casas de dança de merengue; o bairro sempre teve a presença de estabelecimentos de danças e festas, exemplos de casas de show que se tornaram famosas como Pedro Barbeiro, Cabuloso, Boi Preto, Olê Olá e o Caldeirão do Allan. Sendo que o ultimo citado, ainda funcionava nos meados dos anos 2000 principalmente promovendo shows de festas de aparelhagem⁷. A aparelhagem Brasilândia: “O calhambeque da saudade” que também teve repercussão no período dos anos de 1940 a 2000, está localizada no bairro. Atualmente não se encontra em funcionamento, porém na imagem da fachada do local (figura 6) ainda mantém a mesma sinalizando que lá ocorriam festas.

Figura 6 - Sede da aparelhagem Brasilândia na Av. Pedro Álvares Cabral



Fonte: Autora, 2018.

O clube São Joaquim (figura 7) fundado na década de 70 é um dos estabelecimentos mais antigos do bairro que ainda está em funcionamento, realizando em seu espaço eventos de festas, comemorações e shows de aparelhagem aos finais de semana. Atualmente o bairro ainda mantém essa característica da boemia e do entretenimento, com a presença de novos

⁷Festas de aparelhagem: estilo de festa é mais conhecido pelo grupo de pessoas das classes populares, as classes C e D. São eventos para o lazer e empreendimento econômico de muitas pessoas que estão envolvidas direta e indiretamente, como produtores e DJ's que buscam atrair o público com o que eles possuem de mais diferente e inovador, da alta tecnologia de seus 'altares'.

bares, clubes e casas de shows, que se instalaram nas principais vias. Nas imagens abaixo (figura 8, figura 9 e figura 10) estão alguns exemplos dos estabelecimentos mais conhecidos.

Figura 7 - Sede do Clube São Joaquim



Fonte: Autora, 2018

Figura 8 - Lava jato Momentum na Av. Rodolfo Chermont



Fonte: Autora, 2018.

Figura 9 - O Lenhador Pub na Av. Tavares Bastos



Fonte: Autora, 2018.

Figura 10 - Coliseu Pub na Av. Tavares Bastos



Fonte: Autora, 2018.

Em conjunto com os locais de entretenimento, outra característica forte do bairro é a existência de vários estabelecimentos de culinária. Restaurantes, lanchonetes, sorveterias e pontos de venda de comida são predominantes na região e possuem um grande fluxo de movimentação, tornando-se um ponto atração para moradores e não moradores. Tal aspecto pode ser explicado devido à facilidade de acesso e locomoção a esses pontos, pois também se encontram localizados próximos as principais vias, e boa parte está situada nas áreas próximas das feiras. Nas imagens abaixo (figura 11 e figura 12), é possível visualizar as características citadas acima.

Figura 11 - Lanchonete na feira da Rodolfo Chermont



Fonte: Autora, 2018.

Figura 12 - Restaurante na Av. Tavares Bastos



Fonte: Autora, 2018.

Outro aspecto importante e marcante da Marambaia é o comércio com a presença de feiras ao ar livre, possuindo três pontos distintos geograficamente de localização de áreas comerciais. A feira do entroncamento localizada na delimitação do bairro, no perímetro das avenidas Pedro Álvares Cabral com Augusto Montenegro, é um das mais visíveis e movimentadas devido a sua proximidade com a região de saída e entrada da cidade, e por estar perto da via que dá acesso a outros bairros localizados na região noroeste da cidade. Nas suas redondezas, também é possível notar a presença de supermercados, lojas de variados nichos, órgãos públicos e estabelecimento de prestação de serviços. Nas imagens do local (figura 13 e figura 14), é possível perceber a variedade de serviços dos aspectos comentados.

Figura 13 - Barracas da Feira do Entroncamento na Av. Pedro Álvares Cabral



Fonte: Autora, 2018.

Figura 14 - Lojas na Av. Augusto Montenegro



Fonte: Autora, 2018.

Próximo a região do entroncamento, na Av. Dalva – uma das mais antigas do bairro – está localizado o Mercado da Marambaia em conjunto com a pequena feira que se estende ao redor. Esta feira costuma ser mais frequentada pela população residente, devido ser em menor proporção e estar numa região mais interna do bairro.

No percurso da avenida também é possível notar uma diversidade no oferecimento de serviços, pela presença de bares, restaurantes, clínicas, escolas, etc. O Mercado da Marambaia é um ponto de referência do local, possui uma estrutura de que acomoda espaços para feirantes exercerem suas atividades.

Conforme as imagens a seguir (figuras 15, 16, 17 e 18) são possíveis visualizar cada característica citadas acima.

Figura 15 - Mercado da Marambaia



Fonte: Autora, 2018.

Figura 16 - Área interna do Mercado da Marambaia



Fonte: Autora, 2018.

Figura 17 - Feira ao redor do Mercado



Fonte: Autora, 2018.

Figura 18 - Lojas nas Proximidades do Mercado



Fonte: Autora, 2018.

A feira localizada próximo ao Conjunto Médici pode ser considerada como a maior do bairro, sua extensão percorre boa parte da Av. Rodolfo Chermont com a Rua da Mata, abrangendo também ruas e passagens das proximidades. É possível notar uma grande diversidade de opções de mercadorias e produtos, lojas, restaurantes, lanchonetes, açougues, supermercados e farmácias, por quase toda sua área. O fluxo de movimentação nas vias próximas costuma ser intenso pelo fato de ser uma rota de entrada e saída, para quem mora nos conjuntos habitacionais do local, e também para quem acessa como rota de passagem, pelo o acesso à Rua da Marinha que interliga com a Av. Augusto Montenegro. Nas imagens a seguir (figuras 19, 20 e 21), é possível notar os aspectos citados.

Figura 19 - Barracas na Rodolfo Chermont



Fonte: Autora, 2018.

Figura 20 - Barracas na Rua da Mata



Fonte: Autora, 2018.

Figura 21 - Mercado de Peixe na Rua da Mata



Fonte: Autora, 2018.

Uma das particularidades dessa feira está em seu funcionamento. Normalmente costuma funcionar de segunda a sábado no período da manhã até a noite, com apenas alguns estabelecimentos que fecham em horário noturno. Os supermercados presentes em sua extensão costumam acompanhar o mesmo ritmo de funcionamento, somente aos domingos a feira abre até o meio dia, mas neste dia da semana no período da noite, lanchonetes, bares e restaurantes permanecem em plena atividade. As imagens a seguir (figura 22 e figura 23) podem-se visualizar alguns dos estabelecimentos em funcionamento noturno.

Figura 22 - Funcionamento das lojas no período da noite



Fonte: Autora, 2018.

Figura 23 - Barracas no período da noite



Fonte: Autora, 2018.

Na Rua da Mata por onde parte da feira se estende, é uma das ruas mais importantes para quem mora na parte mais interna do bairro, pois a partir dela pode-se ter acesso aos conjuntos Médici I e II, ao conjunto Pedro Álvares Cabral e as passagens que dão acesso a área periférica. A via pode ser considerada como a maior por seu tamanho, percorrendo por quase toda a extensão do bairro em linha reta. Nela está localizado o cemitério São Jorge, que corresponde ao terceiro maior da cidade de Belém. Nas imagens abaixo (figura 24 e figura 25) mostram com mais detalhes as características relatadas.

Figura 24 - Extensão da Feira na Rua da Mata



Fonte: Autora, 2018.

Figura 25 - Cemitério São Jorge



Fonte: Autora, 2018.

Parte da rua está localizada como delimitação dos Conjuntos Médici I e II com o Conjunto P. A. Cabral, nesta região há a presença de um canteiro central de livre circulação, com a presença de bancos, calçada e uma rampa de skate. As linhas de ônibus Sacramento Nazaré e Médici Presidente Vargas e que prestam serviços ao bairro, têm o seu final da linha ao fim da rua. As imagens a seguir (figura 26 e figura 27) mostram parte da estrutura do canteiro.

Figura 26 - Bancos do Canteiro

Fonte: Autora, 2018.

Figura 27 - Rampa de Skate

Fonte: Autora, 2018.

Nas ruas que delimitam o bairro é possível notar um intenso fluxo de veículos, devido à proximidade com vias importantes da cidade, como a BR- 316 e Av. Almirante Barroso. O cruzamento da Rua da Marinha com Augusto Montenegro é um perímetro que passou por reformas recentes, onde é possível notar uma organização em sua estrutura. Calçadas com piso tátil, abrigos para ponto de ônibus e uma academia ao ar livre, são presentes no local.

Nesta região também estão situadas as entradas para os conjuntos habitacionais do bairro, assim como delegacias, centro comunitário, escolas e posto de emergência. Nas próximas imagens (figuras 28, 29 e 30) é notável observar os aspectos comentados.

Figura 28 - Cruzamento da Av. Augusto Montenegro com Rua da Marinha



Fonte: Autora, 2018.

Figura 29 - Rua da Marinha



Fonte: Autora, 2018.

Figura 30 - Conjunto Residencial Ulisses Guimarães (COHAB)

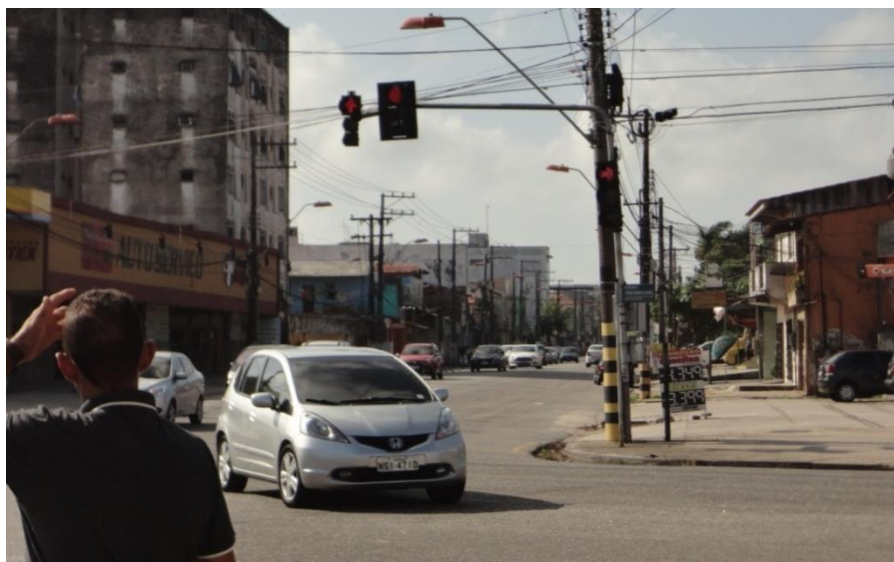


Fonte: Autora, 2018.

. A Avenida Tavares Bastos pode ser considerada como uma das mais importantes, a história de seu nome é dada em homenagem ao poeta Tavares Bastos, também é uma das

avenidas mais antigas da região. Na imagem abaixo (figura 31) está o cruzamento com a Av. Pedro Álvares Cabral, considerado como um dos principais pontos de circulação de veículos do bairro.

Figura 31 - Avenida Tavares Bastos



Fonte: Autora, 2018.

Geograficamente a avenida é responsável pela ligação do centro à entrada e saída do bairro, por quase toda a sua extensão também é possível notar uma pequena expansão do comércio e da prestação de serviços, com a presença de supermercados, faculdade, oficinas e lojas afins. Tal concentração do uso comercial, talvez possa ser explicado devido ao cruzamento com a Avenida Rodolfo Chermont no perímetro em que a feira se inicia. Outro aspecto relevante a ser notado nesta via do bairro é a verticalização das construções que começam a se fazer presente, apesar de ainda haver a presença de conjuntos de edifícios residenciais de pequeno porte. As imagens a seguir (figuras 32 e 33) mostram algumas características citadas ao longo da extensão da avenida.

Figura 32 - Construção de novos edifícios na avenida



Fonte: Autora, 2018.

Figura 33 - Perímetro próximo a Rodolfo Chermont



Fonte: Autora, 2018.

Em grande parte da Marambaia predomina a habitação. Na Avenida Rodolfo Chermont, logo depois do cruzamento com a Avenida Tavares Bastos, ainda é visível perceber a presença da extensão do comércio. Ao longo do percorrer da via sentido à Avenida Pedro A. Cabral, a moradia vai dividindo espaço com as áreas comerciais, com a presença de edifícios e conjuntos habitacionais. Nas imagens abaixo (figura 34 e figura 35) é possível notar parte da extensão do comércio ao longo da avenida.

Figura 34 - Estabelecimentos na Rodolfo Chermont



Fonte: Autora, 2018

Figura 35 - Churrascarias na avenida



Fonte: Autora, 2018

O conjunto Mendara é o maior da área com a quantidade de onze quarteirões que o divide e organiza. Em sua frente, também está o edifício Região dos Lagos, o residencial Ypuan, que por sua vez é um conjunto fechado com três entradas principais, conjunto Murtoza, e o edifício residencial Ibiapaba, construindo mais recentemente. As imagens a seguir (figuras 36, 37 e 38) mostram as respectivas entradas de alguns dos conjuntos habitacionais.

Figura 36 - Entrada da Rua "E" do conjunto Mendara



Fonte: Autora, 2018

Figura 37 - Residencial Região dos Lagos



Fonte: Autora, 2018

Figura 38 - Entrada do Conjunto Ypuan



Fonte: Autora, 2018

Próximo à Avenida Pedro Álvares Cabral a rua se cruza com o Canal Água Cristal, que no seu entorno compreende a parte mais do bairro, se estendendo até as margens do Canal

São Joaquim na sua delimitação com a Avenida Júlio César. Uma das características da área do Canal Água cristal é a grande quantidade de árvores em sua extensão. Nas seguintes imagens (figura 39 e figura 40) visualizam-se tais características.

Figura 39 - Encontro da Rodolfo Chermont com Pedro A. Cabral



Fonte: Autora, 2018.

Figura 40 - Canal Água Cristal



Fonte: Autora, 2018.

3.1.1 Estilo de Vida

Analisando a estrutura do bairro, percebe-se que a Marambaia vem crescendo com a verticalização na construção de habitações, e ampliando também a sua característica de bairro comercial com o oferecimento de novos serviços de supermercados, farmácias e lojas. O

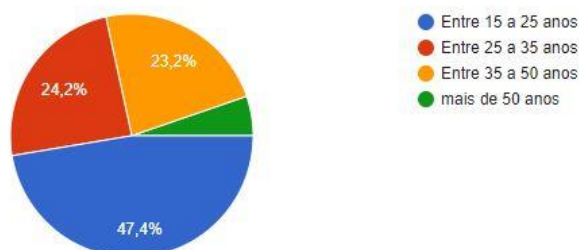
estilo de vida da sua população e do seu público frequentador está habituado e familiarizado com o ritmo da dinâmica dos locais. O lazer e o entretenimento também são aspectos considerados como importantes pela sua população, e classificados como fatores que identificam o bairro como parte de sua particularidade.

Na pesquisa de campo destinada ao seu público, foi realizado um questionário aberto via online, no qual 95 pessoas se propuseram a responder, sobre como elas se sentem integradas à estrutura física, nos espaços de lazer, quais aspectos mais lhe atraem e se identificam, e como analisa a paisagem do cenário do bairro, avaliando as suas necessidades. Pode-se ver abaixo os quadros do resumo das análises de perguntas e respostas. Nos gráficos abaixo (quadro 1 e quadro 2), foi possível analisar os resultados percentuais de cada alternativa abordada.

Quadro 1 - Gráfico sobre faixa etária do público

Defina a sua idade nas faixas etárias

95 respostas

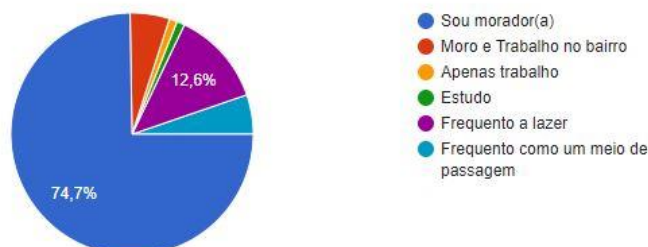


Fonte: Autora, 2018.

Quadro 2 - Gráfico sobre relação com o bairro

Qual é a sua relação com o bairro da Marambaia?

95 respostas



Fonte: Autora, 2018.

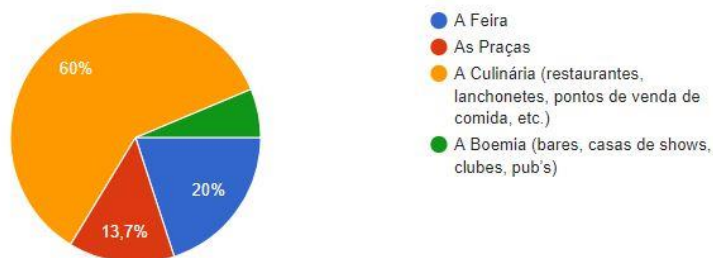
Nos quadros acima foram realizadas perguntas a respeito da faixa etária dos entrevistados e sobre qual era a sua relação com o bairro. Grande parte da população entrevistada corresponde a um público jovem com resultado de 47,4% entre jovens de 15 a 25 anos; seguido por 24,2% correspondendo a um público jovem adulto entre 25 e 35 anos; e por 23,2% compreendendo a um público adulto mais maduro entre 35 e 50 anos.

Boa parte dos entrevistados mora no bairro (74,7%); os demais apenas frequentam a lazer (12,6%). Tais dados revelam que o bairro possui como forte característica o uso habitacional. Perguntando quais aspectos mais atraem a população no bairro e sobre as principais atividades ou hábitos que costumam realizar nos espaços, nos gráficos abaixo (quadro 3 e quadro 4) obtiveram-se os seguintes resultados:

Quadro 3 - Gráfico sobre aspectos atrativos do bairro

Qual aspecto mais lhe atrai no bairro?

95 respostas

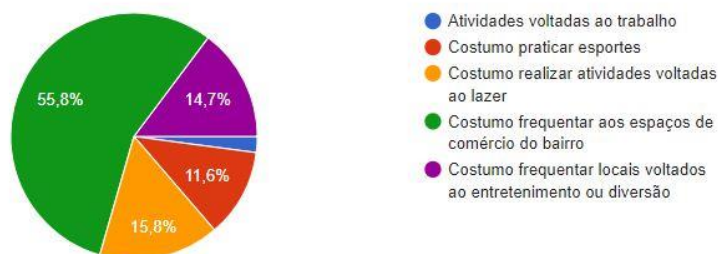


Fonte: Autora, 2018.

Quadro 4 - Gráfico sobre atividades ou hábitos mais frequentes

Quais atividades ou hábitos você MAIS costuma fazer no bairro ?

95 respostas



Fonte: Autora, 2018.

Analisando os resultados constatou-se que boa parte dos entrevistados se sentem atraídos pelo o aspecto da culinária que o bairro proporciona, fato que pode ser explicado pela grande presença da diversidade dos espaços que oferecem serviço voltados para alimentação, como restaurantes, lanchonetes, etc. A presença das feiras segue por segundo lugar como característica mais atrativa; seguindo por terceiro e quarto lugar, definem as praças e os espaços de boemia, respectivamente.

Os locais mais visitados para prática de atividades compreendem a região comercial do bairro, 58% dos entrevistados possuem a rotina de frequentar estes espaços; seguindo por espaços destinados à prática de atividades de lazer com 15,8%; em terceiro e quarto lugar seguem a realizações de atividades direcionadas a diversão e entretenimento com 14,7%, e a prática de esportes com 11,6%.

O estilo de vida da população no bairro pode ser considerado como um estilo descontraído, principalmente para a realização e satisfação do bem-estar pessoal e social, e pelo apreço em qualidade de vida com o hábito de praticar esportes. Atividades voltadas a práticas comerciais mostram o seu grau de importância para a economia do bairro, revelando-se ser o meio mais utilizado para suprir as necessidades da sua população.

Avaliando a percepção das pessoas sobre como se sentem em relação à qualidade de vida que o bairro oferece, foi perguntado de forma subjetiva como os entrevistados analisavam a Marambaia em nível de bem-estar. Dos 95 entrevistados 78% se propuseram a responder, entre eles 28% avaliaram o bairro como um bom lugar para se frequentar e morar; 5,7% avaliaram o bairro como um ótimo lugar para morar, considerando os aspectos de vizinhança e da diversidade encontrada; 15,1% avaliaram como um lugar mediano, que apesar de ter bons serviços, ainda precisa de muitas melhorias; 8,6% avaliaram como baixo ou ruim, que o lugar ainda carece de estruturas, e a insegurança prevalece em muitos locais. Entre os principais problemas relatados, questões envolvendo infraestruturas de algumas áreas e falta de segurança, foram os pontos mais avaliados como um aspecto negativo para a população.

Apesar dos problemas relatados, a população se sente habituada nas regiões do bairro, e possuem o interesse em usufruir das características que a Marambaia oferece. Entre as perguntas realizadas na pesquisa, estava de forma subjetiva investigar com o que a população mais se identificava no bairro. Os principais pontos levantados falavam a respeito das áreas verdes do bairro, da facilidade de locomoção, da diversidade dos serviços, da praticidade de praticar atividades diversas e da tranquilidade de moradia do aspecto familiar.

Analisando a pesquisa de forma geral, constatou-se que os moradores e frequentadores se identificam com os principais aspectos que o bairro proporciona, formando elos com sua

estrutura física, que despertam o seu apreço e interesse em aproveitar a paisagem que o bairro oferece. As principais relações de identidade relatadas podem ser definidas com o vínculo à moradia, ao comércio e a culinária.

3.2 Principais infraestruturas mobiliárias

A partir da observação feita em pesquisa de campo, pode-se pressupor que a Marambaia é um bairro em que o lazer é um ponto atrativo. Dentre os principais espaços com infraestrutura mobiliária que oferecem possibilidades para exercer atividades voltadas para tais práticas, podem ser encontrados nas praças. As principais delas são a Dom Alberto Ramos, localizada na Rodolfo Chermont, e a Tancredo Neves, localizada entre passagem Dalva e Rua da Mata.

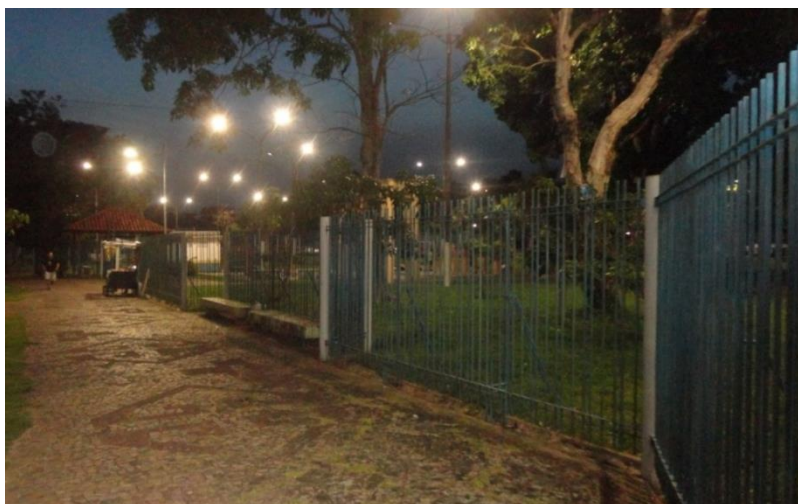
A praça Dom Alberto Ramos é a maior do bairro por extensão e infraestrutura, situada nas proximidades da feira e do conjunto Médici, possui um grande público que vai ao local por atividades voltas ao lazer, entretenimento, esporte, atividades físicas, música e diversão. O espaço da praça está em um ambiente cercado por grades (figura 42), uma medida de segurança e controle do seu funcionamento que é gerenciado por guardas municipais, com determinação de períodos de abertura durante a manhã, tarde e noite. Com sua entrada principal (figura 41), é visivelmente dividida em quadrantes onde cada um possui seu espaço reservado a atividades diferentes.

Figura 41 - Entrada principal da Praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

Figura 42 - Área externa da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

A praça é possui um palco reservado para apresentações musicais e realizações de eventos, localizado bem no centro do espaço, onde esporadicamente acontece a realização de missas e culto religiosos. Normalmente quando não ocorrem tais eventos, o espaço é utilizado pelo público como um local para sentar. A praça também apresenta um minianfiteatro destinado a apresentações teatrais e musicais. Nas imagens abaixo (figura 43 e figura 44), podemos visualizar tais estruturas.

Figura 43 - Palco da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

Figura 44 - Anfiteatro da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018

Além dessa área central descrita anteriormente, o local possui playground (figura 45) e caramanchões (figura 46) localizados em suas extremidades. A arborização e a vegetação também é uma forte característica, como pode ser observada logo abaixo (figura 47), auxiliando na transformação do microclima do espaço tornando-o mais ameno e agradável. Passeios em família são comuns no período da tarde e noite, e compõem boa parte do público frequentador.

Figura 45 - Playground da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

Figura 46 - Caramanchão da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018

Figura 47 - Arborização da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

Grande parte do local tem seu espaço reservado à prática de esportes e atividades físicas, possuindo quadra de futebol, aparelhos de exercícios (figura 49), área de vôlei e uma academia ao livre (figura 48), instalada recentemente na última reforma em 2015. O tamanho largo da sua calçada, também costuma ser utilizada para a prática de caminhadas e corridas pela população, que geralmente vai ao local para realizar tais atividades no período do início da manhã e no início da noite.

Figura 48 - Academia ao ar livre praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

Figura 49 - Aparelhos de exercício da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018

A praça Tancredo Neves possui menor extensão e infraestrutura em relação à praça Dom Alberto Ramos. Localizada entre Passagem Dalva e Rua da Mata, a praça é cercada por residências, e costuma ser mais frequentada pelos moradores das suas proximidades, e seu maior público corresponde ao jovem de idade de 15 a 25 anos. À noite é o período de maior movimento, pois o espaço é ocupado por barracas de lanche.

O espaço possui uma quadra de esporte e bancos espalhados. A arborização de grande porte não é uma característica predominante como na praça Dom A. Ramos, o que ainda se encontra são pequenos arbustos e árvores de porte médio. O local possui estética simples,

mobiliários com formas retas e planas e sem muitas variações na disposição. Nas imagens a seguir (figuras 50, 51 e 52), é possível visualizar as características estruturais do lugar.

Figura 50 - Mobiliário da praça Tancredo Neves



Fonte: Autora, 2018.

Figura 51 - Espaço da quadra da praça Tancredo Neves



Fonte: Autora, 2018.

Figura 52 - Área central da praça Tancredo Neves



Fonte: Autora, 2018.

3.3 Referências Estéticas

Analisando a paisagem do bairro em seus principais espaços, é perceptível que em sua linguagem visual a presença de áreas verdes é marcante. É possível encontrar um grande número de árvores pela extensão de algumas ruas e avenidas, entre as espécies mais frequentes estão espécies de Castanheira, Mangueira e árvores de Uxi. Esta característica faz com que a paleta de cores do bairro predomine tons de verde, amarelo e marrom.

Uma característica também atrelada ao verde está na cor dos veículos que circulam e oferecem o serviço de transporte ao bairro. Nas imagens abaixo (figura 53 e 54) podemos ver exemplos dos tons de cores nas folhagens, troncos e frutos que formam a principal paleta de cores do bairro.

Figura 53 - Painel das árvores mais frequentes



Fonte: Autora, 2018

Figura 54 - Paleta de cores das áreas arborizadas



Fonte: Autora, 2018

Apesar dos tons verdes e terrosos serem encontrados em maior quantidade, as cores primárias e quentes também estão presentes na paisagem. Boa parte desse colorido pode ser explicado pela referência de cores das feiras e das áreas comerciais. Tons intensos e fortes que podem ser utilizados como propósito de chamar atenção e atrair freguesia. Nas imagens a seguir (figura 55 e 56) podemos extrair exemplos dos principais tons aparentes.

Figura 55 - Paleta de cores das áreas arborizadas



Fonte: Autora, 2018

Figura 56 - Paleta de cores do local

Fonte: Autora, 2018

Nas áreas onde existem mobiliários urbanos, é possível encontrar várias referências em relação a figuras mais comuns e cores. Formas poligonais de paralelepípedos, linhas retas e planas dos bancos, calçadas com diagonais pontiagudas para desviar árvores, tons de cinza do concreto, são as principais referências dos espaços das praças e das áreas de livre circulação. As calçadas em “zigue-zague” na imagem abaixo (figura 57) estão situadas no canteiro central da Rua da Mata e da área de livre em frente ao conjunto Gleba.

Figura 57 - Calçadas em frente ao conjunto Gleba e Rua da Mata

Fonte: Autora, 2018.

No mobiliário urbano das praças e das demais áreas do bairro, é perceptível o uso da simetria. Formas planas e ângulos em diagonal constituem a configuração desses objetos. Na Praça Tancredo Neves é possível notar maior presença do concreto como material principal dos seus elementos, e formas retas e planas são as que permanecem e configuram a estética do

local. Tons de cinza e cores vivas fazem a paleta de cores do local, em conjunto com o verde da sua vegetação. As imagens a seguir (figura 58 e 59) ilustram os principais aspectos do lugar.

Figura 58 - Mobiliário da praça Tancredo Neves



Fonte: Autora, 2018.

Figura 59 - Mobiliário da praça Tancredo Neves



Fonte: Autora, 2018.

Na Praça Dom Alberto Ramos, paralelepípedos constituem a estética do piso com a presença de desenho de grafismos espalhados por toda área; Arcos verticais, bancos em diagonais, e a utilização do ferro, concreto e madeira como principais materiais dos seus elementos. A predominância de cores na praça é dada pelo verde, tons terrosos e o amarelo.

Nas imagens abaixo (figura 60 e 61) pode-se ver cada exemplo citado acima em diferentes pontos.

Figura 60 - Mobiliário da praça Dom Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

Figura 61 - Paleta de cores da praça D. Alberto Ramos



Fonte: Autora, 2018.

A partir da análise realizada sobre as referências encontradas nas ruas e na estrutura mobiliária do bairro, é possível extrair as principais características visuais que a paisagem oferece, sobre as cores e formas encontradas nos locais de grande movimentação. Tendo em vista o conhecimento da importância da aplicação desses elementos na projeção de novos objetos, para buscar atrair e despertar a familiaridade da população que já está habituada a tais elementos.

O conhecimento sobre o estilo de vida e do contexto social sobre o qual uma população vive também é de extrema importância para a projeção de novos objetos, pois ao

acrescentar as suas particularidades, considerando as suas rotinas, hábitos, atividades ou práticas é possível obter a sua satisfação na criação de produtos que possam suprir as diferentes necessidades do seu dia a dia, no seu ambiente urbano.

O próximo capítulo consistirá no desenvolvimento para a aplicação da proposta de mobiliário para o bairro, tendo como referência os aspectos característicos da população, da paisagem, do contexto social e histórico, a fim de tentar inserir e construir no projeto uma identidade relacionada ao bairro.

4 APLICAÇÃO DO PROJETO

Este capítulo consiste na realização da proposta de projeto para o bairro da Marambaia, considerando todos os aspectos estudados sobre seu contexto social e histórico, as características de sua população, e a estética da paisagem. Primeiramente partiu-se da escolha do local, analisou-se as necessidades da população para a construção dos requisitos projetuais, para enfim criar o modelo virtualmente e especificar o seu uso.

4.1 O local

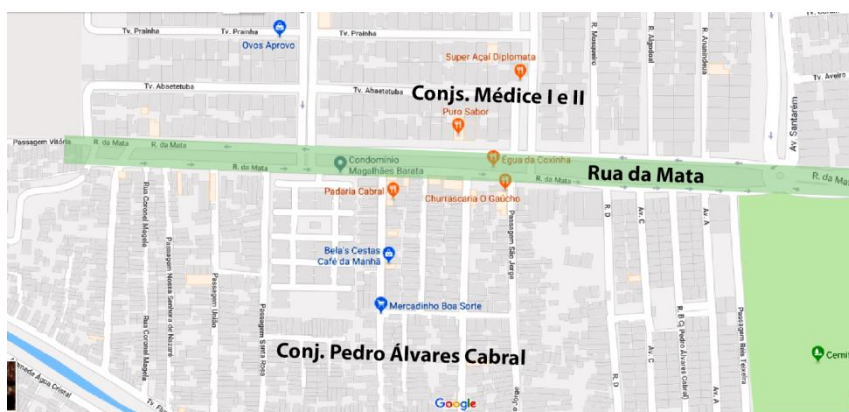
A escolha do local partiu da decisão de encontrar uma região que abrangesse um grande público de frequentadores independente da sua classe ou estilo de vida, para a proposta ter mais alcance. O local escolhido para a aplicação do projeto situa-se no canteiro central da Rua da Mata (figura 63), visto que o espaço já possui um fluxo de movimentação e configura-se como limite entre conjuntos do bairro. À noite o espaço fica movimentado pela presença de brinquedos infláveis e barracas de lanches de vendedores locais, percebe-se na imagem abaixo (figura 62) que tal aspecto é um fator atrativo para levar a população ao espaço.

Figura 62 - Movimentação do local escolhido



Fonte: Autora, 2018.

Figura 63 - Mapa do local



Fonte: Autora, 2018.

Apesar de ser frequentado nota-se que na infraestrutura carece de mais opções para acomodar de forma mais confortável os visitantes, visto que o ponto mais atrativo são os equipamentos com cunho comercial levado por terceiros, e não de fato o uso de mobiliário presente no espaço. Portanto, enxergou-se no local uma oportunidade para a aplicação do projeto, visando estimular a população a usufruir o espaço, sem obrigatoriedade de custos, incorporando a apropriação do local a sua rotina.

4.2 Metodologia Projetual

Para o desenvolvimento da proposta foi escolhida a metodologia descrita por Löbach (2001) que possui quatro etapas para a sua realização, adicionando em sua segunda etapa, parte da metodologia projetual proposta por Baxter (2000) para a fase criativa do processo. Acredita-se que ambas as metodologias possuem similaridade e complementam-se de forma harmônica.

Dessa forma, as fases metodológicas de elaboração da proposta ficaram assim definidas e serão detalhadas a seguir:

- Primeira fase – Preparação – Identificação do problema, análise de similares e geração dos requisitos básicos para a construção da proposta;
- Segunda fase – Geração de alternativas – Elaboração de esboços e utilização das ferramentas de geração de ideias propostas por Baxter (2000);
- Terceira fase – Avaliação das alternativas geradas – Escolha da alternativa viável e fixação de critérios para aceitação do produto;
- Quarta fase – Construção do modelo – construção de modelos e protótipos e determinação de todas as especificações técnicas da proposta.

4.2.1 Fase de Preparação (Análise do Problema)

É nesta fase que há a análise do problema, onde se concentram as ações referentes ao conhecimento do problema, coleta de informações e análise dessas informações. A análise do problema se dá, primeiramente, com a busca de dados que possam identificar possíveis problemas. Com o problema definido, parte-se a várias análises, cada uma focada em fatores específicos do produto e que irão integrar o projeto durante seu desenvolvimento.

a) Coleta de informações

Na pesquisa de campo realizada ao público como já mencionada no capítulo anterior, tinha também por finalidade conhecer as principais necessidades relatadas pela população. As perguntas permeavam questões básicas, sobre como eram avaliadas a paisagem do local, o cenário e o mobiliário urbano do bairro. Nos gráficos abaixo (quadros 5 e 6) podemos ver tais levantamentos.

Quadro 5 - Gráfico sobre análise da paisagem

Analizando a paisagem do bairro (praças, calçadas, canteiros, áreas de livre circulação) como você classifica a Marambaia?

95 respostas



Fonte: Autora, 2018.

Quadro 6 - Gráfico sobre análise do mobiliário do bairro

Considerando o mobiliário urbano (móveis instalados no espaço público) das praças e das áreas livres de circulação do bairro, de quais objetos o local mais necessita?

95 respostas



Fonte: Autora, 2018.

Após os resultados dos quadros acima foi possível constatar que boa parte dos entrevistados analisa o bairro como um local em que a paisagem e o mobiliário satisfazem apenas partes dos seus anseios, apesar de sentirem-se atraídos pelo cenário. No gráfico a respeito sobre a análise da paisagem do bairro, 50,5% dos entrevistados avaliaram como agradável visualmente, mas que ainda precisa de melhorias em sua estrutura; 20% responderam que o bairro não corresponde à estrutura física e visual desejada; 16,8% afirmaram não se sentir atraído visualmente, mas que a estrutura do bairro supre suas necessidades; e apenas 12,6% afirmaram sentir-se realizados pela visualidade da paisagem e por sua estrutura.

No gráfico sobre a avaliação do mobiliário urbano, 31,6% dos entrevistados consideraram lixeiras como os objetos que mais carecem nos espaços do bairro; seguido por 21,1% que afirmaram sobre a falta de estruturas de sombreamento; 18,9% reconheceram postes de sinalização e iluminação como principal carência; 12,6% alegaram sobre a falta de bancos e assentos no espaço. O percentual restante da pesquisa compreende a uma somatória de 16,8%, no qual os entrevistados dividiram opinião dissertando entre opções como a falta de mesas com bancos e acessibilidade, além de outros pontos que fogem da área do projeto. Tais resultados mostram a importância de se trabalhar um projeto para suprir tais necessidades afirmadas no questionário. Então é possível visualizar a oportunidade de propor o mobiliário tendo como foco nestes objetos.

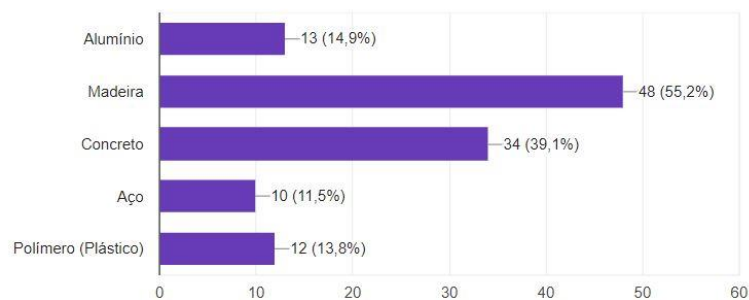
Outro questionamento realizado foi a respeito das afinidades do público em relação aos materiais que comumente são utilizados na produção de mobiliário, e também sobre as

cores que mais representam o bairro. Estas perguntas foram realizadas com propósito de conhecer com quais texturas a população mais se identifica e também para se aproximar da sua percepção em relação à memória atribuída a cores no bairro, com a finalidade de se utilizar como base para a identidade da proposta ligada à população. Nos gráficos a seguir (quadro 7 e 8) pode-se ver tais resultados:

Quadro 7 - Gráfico sobre afinidade com materiais

Dos materiais abaixo, com quais você possui mais familiaridade ?

87 respostas

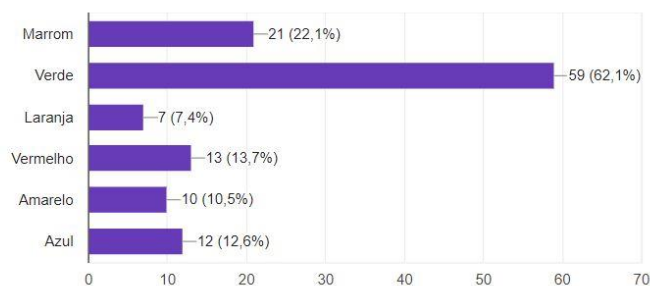


Fonte: Autora, 2018.

Quadro 8 - Gráfico sobre percepção da cor do bairro

Quais as cores que mais lembram ou representam o bairro para você?

95 respostas



Fonte: Autora, 2018.

A seleção dos materiais escolhidos como opção de resposta para pergunta teve por base as referências dos mobiliários presentes nas praças do bairro. Entre os mais escolhidos ficaram a madeira com 55,2%, seguido pelo concreto com 39,1% e pelo alumínio com 14,9%,

como os três mais votados. O plástico (polímero) e o aço seguiram como opção com 13,8% e 11,5%, respectivamente.

A seleção das opções de cores oferecidas no questionário teve como base os painéis montados com as paletas de cores locais, mostrados no capítulo anterior. Analisando os resultados percebe-se que os entrevistados remetem ao verde como a cor mais representativa do bairro, com a escolha de 62,1% do público, logo em seguida o marrom aparece como segunda cor mais escolhida com 22,1%. Tais dados podem ser explicados pela grande presença das mesmas na paisagem local, principalmente na vegetação. As demais cores tiveram resultado de percentuais semelhantes, o vermelho aparece com 13,7%, azul com 12,6%, amarelo com 10,5%, e por último o laranja com 7,4%.

A partir dos gráficos apresentados é possível perceber que a percepção do público entrevistado corresponde aos painéis montados como referências estéticas, sendo o verde e o marrom reconhecidos como cores atreladas a imagem do bairro. As demais cores aparecem em proporção como escolha, tal fato pode ser explicado por encontrarem-se dispersas em diferentes locais.

b) Análise da relação social

Nesta análise é feita a relação entre o provável usuário com o produto. Na pesquisa de campo realizada mencionada anteriormente, obteve-se o resultado sobre a faixa etária, estilo de vida e as principais ocupações do público entrevistado, e a partir disso foi possível traçar um perfil do público na relação com o produto.

A partir dos questionários concluiu-se que a maioria do público-alvo compreende entre jovens de 15 a 25 anos e adultos de 25 a 35 anos. Vale ressaltar que o público infantil não coube a ser entrevistado, mas a partir da observação no local é possível perceber sua presença. Pressupõe-se que a utilização do produto seria por grande parte de grupos familiares, por jovens e adolescentes, e trariam a sensação de bem estar social ao oferecer novas possibilidades ao público de usufruir do espaço escolhido, com a implantação dos elementos que relataram sentir mais carência para suprir suas necessidades.

c) Análise de similares (Mercado)

Na análise de similares é feita a comparação do que já é de existente a fim de extrair qualidades e bases para a configuração do novo produto. “Estas análises comparativas de produtos devem representar estados reais de produtos existentes, determinar suas deficiências

e valores, para estabelecer a melhoria possível do produto em desenvolvimento”, segundo Löbach (2001, p.144).

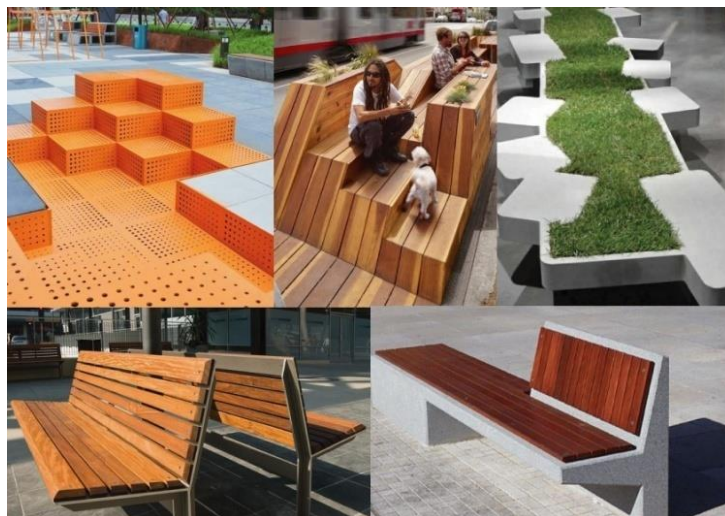
Como já mencionado no referencial teórico, Iida (2005) afirma que projetos voltados ao uso do espaço público necessitam de dimensões mínimas para promover um espaço social agradável sem causar desconforto. Segundo Osborne e Heath (1979, *apud* Iida, 2005, p.583) as quatro zonas de conforto dos espaços, o **íntimo** (0 a 45 cm), **pessoal** (45 a 60 cm), **social** (120 a 360 cm) e o **público** (acima de 360), devem ser considerados como premissas importantes para o projeto. Nas imagens abaixo (figuras 64, 65, 66 e 67) podemos ver exemplos de possíveis propostas de espaços nos mobiliários instalados no ambiente urbano.

Figura 64 - Mobiliários com zonas de espaços íntima



Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2018.

Figura 65 - Zonas de espaço pessoal



Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2018.

Figura 66 - Zonas de espaço social

Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2018.

Figura 67 - Zonas de espaço social e público

Fonte: Pinterest, adaptado pela autora, 2018.

Na análise dos projetos similares é perceptível o uso e a combinação de materiais como o concreto, madeira, ferro e aço, aliado com formas geométricas planas e orgânicas. Planos seriados e o uso de módulos com repetição configuram a estética dos objetos. Esses aspectos observados podem servir como base em tendência estética do que vem sendo produzido em mobiliários urbanos, e servem como referência para gerar e agregar estas características no produto a ser projetado. Além da presença da configuração espacial ora intimista, pessoal e até mesmo reservada, ora uma configuração que propicia a interação entre as pessoas, a coletividade, o público.

d) Requisitos do projeto

Partindo de toda a coleta de informações e das análises realizadas foi possível definir o problema a partir das necessidades relatadas pelos entrevistados, e os aspectos que permeiam a base de configuração do produto. Tendo tais dados foi possível montar os requisitos básicos do projeto, definindo o público-alvo com suas preferências e demandas, e assim seguir para a fase de geração de alternativas. Abaixo foram esquematizadas as premissas (quadro 9) determinadas para a construção do mobiliário.

Quadro 9 - Definição dos requisitos de projeto

Definição dos tópicos básicos do Projeto	Definição dos Requisitos
Público-alvo	Público infantil, jovens e adultos entre 15 e 35 anos que moram ou frequentam o bairro
Demandas relatadas pelo público	Lixeiras, Estruturas de Sombreamento e Sinalização
Demandas observadas na pesquisa de campo do local	Lixeiras, bicicletários, bancos e assento
Preferência por uso de material e cor de acordo com identidade relatada pelo público	Madeira e Concreto; Verde e Marrom
Preferência por uso da forma de acordo com a observação do cenário	Formas orgânicas e ornamentais que remetam ao natural da paisagem, e contenha um diferencial do que já se têm proposto no bairro
Zonas de espaços	Íntimo (0 a 45 cm), pessoal (45 a 60 cm), social (120 a 360 cm) e público (acima de 360)

Fonte: Autora, 2018.

4.2.2 Geração de Alternativas

Fase caracterizada pela geração de ideias referentes a soluções para o problema analisado durante a fase de preparação. “Nesta fase [...] a mente precisa trabalhar livremente,

sem restrições, para gerar a maior quantidade possível de alternativas” (LÖBACH, 2001, p. 150). Nesta etapa Löbach (2001) fala sobre o uso de métodos adequados para auxiliar no processo de criação em menos prazo e chegar a uma solução viável para o problema.

Neste momento foi escolhida a ferramenta de construção de painéis semânticos propostas por Baxter (2000), com o objetivo de gerar inspiração e construir um estilo ao produto que expresse a identidade do público-alvo, visando despertar a emoção do usuário como ponto atrativo para utilizar o produto. Cada painel consiste em um tema para gerar conceitos-chave diferentes que agregue qualidades ao produto, os painéis correspondem em: Estilo de Vida, Expressão do Produto e Tema Visual.

No painel de estilo de vida procura-se traçar uma imagem do estilo do público-alvo, a intenção é refletir seus valores pessoais e sociais para sentirem-se representados no novo produto. No painel do estilo de vida da população do bairro (figura 68), com base no resultado da coleta de informações, buscou-se formar um conceito ligado ao ambiente familiar, ao público jovem e infantil, que possuem uma rotina ligada ao entretenimento e atividades voltadas ao lazer.

Figura 68 - Painel do estilo de vida



Fonte: Autora, 2018.

A partir do painel de expressão do produto (figura 69), procurou-se representar em parte o conceito a ser atribuído ao para o produto, onde se buscou uma síntese do estilo de vida do público, de forma a representar a emoção desejada. As imagens selecionadas para o painel têm como objetivo despertar os aspectos de familiaridade, confiança, atração,

identidade e coletividade, como forma de despertar atenção do público-alvo para sentirem-se incentivados ao utilizar o projeto.

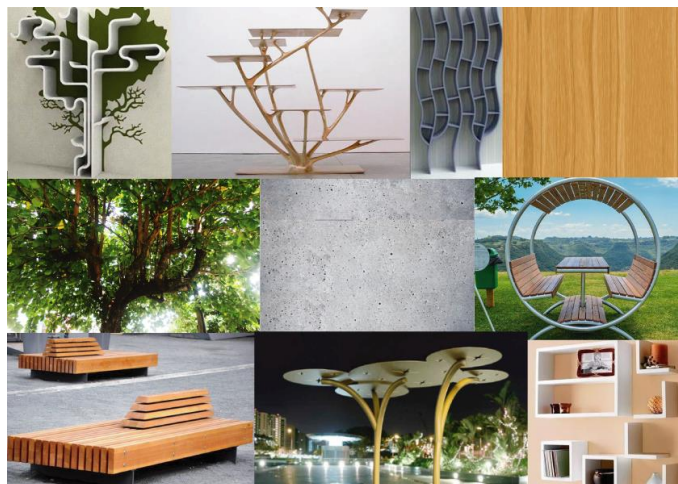
Figura 69 - Painel de expressão do produto



Fonte: Autora, 2018.

Posterior ao painel de expressão do produto é montado o tema visual como forma de representar o espírito pretendido para o novo produto. No painel de tema visual escolhido (figura 70) para o projeto tem por finalidade representar as principais características encontradas nas referências estéticas do local escolhido, como forma de integrá-lo a paisagem formando uma unidade. As imagens selecionadas têm como objetivo despertar naturalidade, fazendo alusão às árvores e ao verde, em conjunto com formas sinuosas e geométricas para representar sofisticação.

Figura 70 - Painel de tema visual do produto



Fonte: Autora, 2018.

a) Esboços

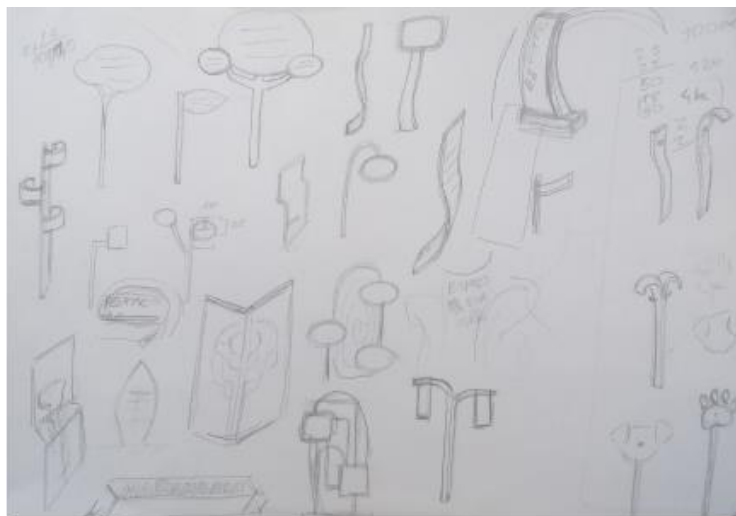
A partir da montagem dos painéis para configurar um estilo e emoção que se pretende alcançar com o produto, é chegada à fase de concepção de esboços, para a geração de alternativas. Nesta etapa criativa, Löbach (2001) recomenda deixar as ideias fluírem sem se fixar a um modelo ou a detalhes específicos do projeto, para não limitar na geração de ideias. Nas imagens abaixo (figuras 71, 72, 73 e 74), encontram-se esboçadas as ideias de cada produto solicitado nos requisitos.

Figura 71 - Esboço de lixeiras



Fonte: Autora, 2018.

Figura 72 - Esboço de placas de sinalização



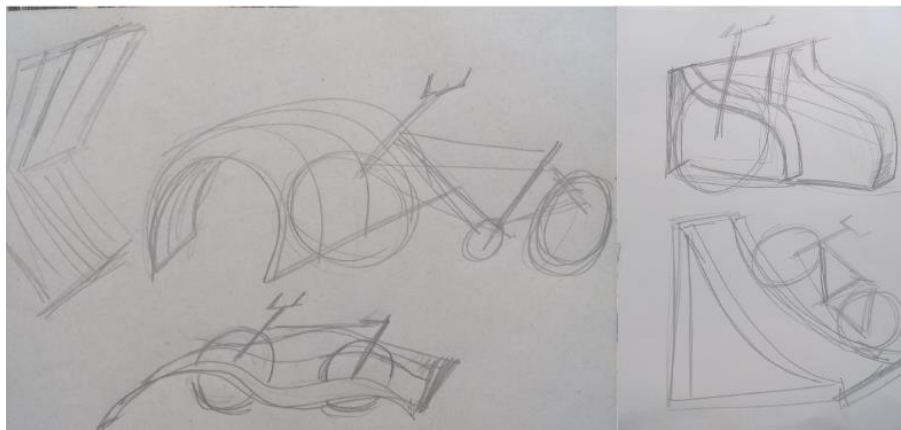
Fonte: Autora, 2018.

Figura 73 - Esboço de bancos e estrutura de sombreamento



Fonte: Autora, 2018.

Figura 74 - Esboços de bicicletário



Fonte: Autora, 2018.

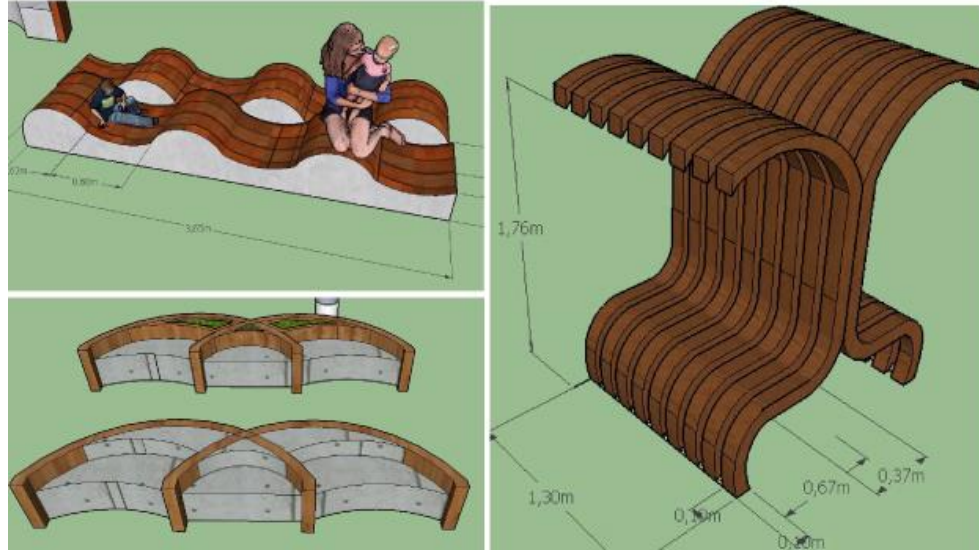
4.2.3 Fase de Avaliação

Na terceira fase, as ideias geradas na fase anterior passam pelo processo de avaliação, onde é feita a seleção dos esboços que mais correspondem aos requisitos, nesta etapa há a necessidade de testes nos modelos para realizar ajustes e alterações. De acordo com Löbach (2001) é necessária uma avaliação para escolha da solução mais indicada.

O critério de seleção para a escolha partiu da decisão de encontrar inovações da forma do produto, para que não ocorra probabilidade de se projetar algo já existente, por isso optou-se pela inclusão de espaços para jardins e ao uso do plano seriado, visto que ambos não são encontrados inclusos nos móveis do bairro. Sendo assim, foram selecionados os esboços julgados mais apropriados para a situação, nas seguintes quantidades: 3 modelos para bancos, com uma opção inclusa à estrutura de sombreamento; 2 modelos para placas de sinalização; 1 modelo para lixeiras; e 2 modelos de bicicletário.

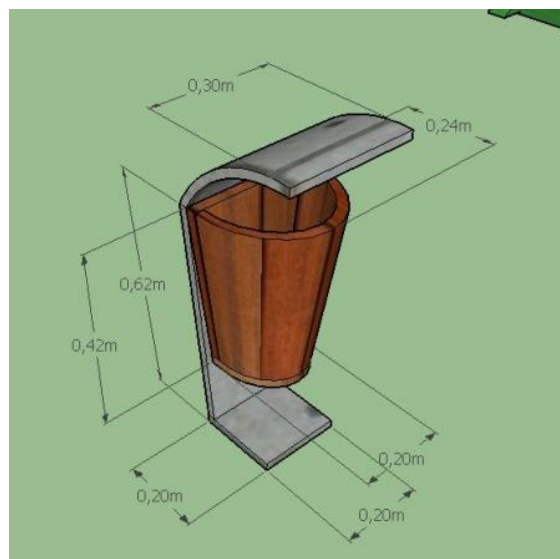
As imagens a seguir (figuras 75, 76, 77 e 78) mostram o detalhamento do teste de medida, dimensão e forma de cada móvel esboçado.

Figura 75 - Modelos de bancos 1, 2 e 3 respectivamente

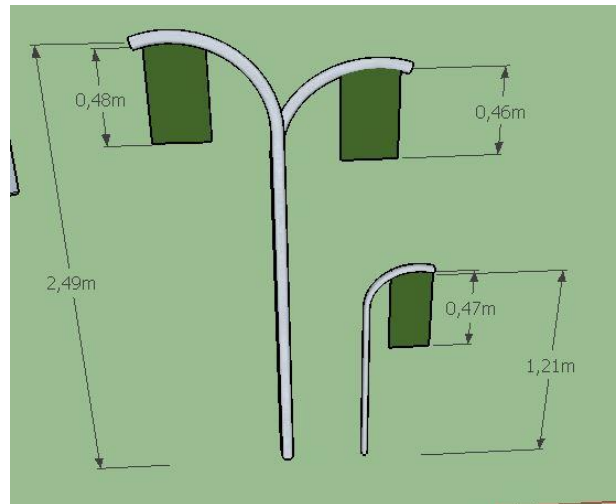


Fonte: Autora, 2018.

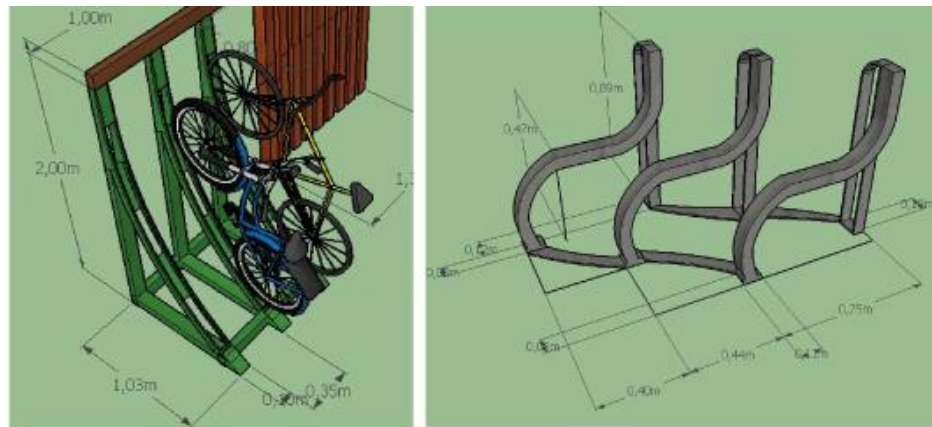
Figura 76 - Modelo de lixeira



Fonte: Autora, 2018.

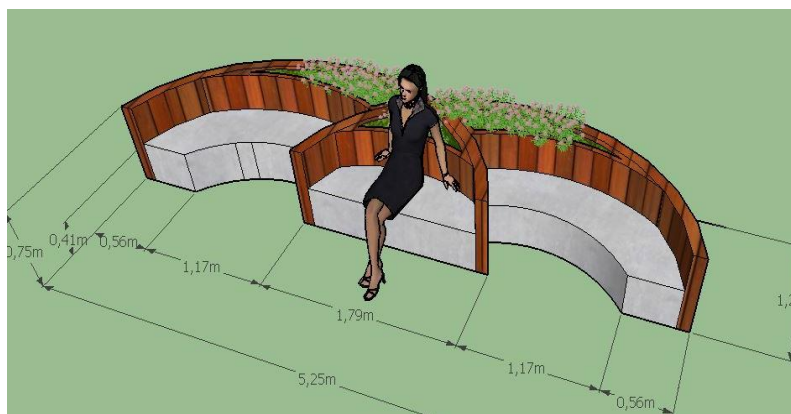
Figura 77 - Modelos de poste de sinalização

Fonte: Autora, 2018.

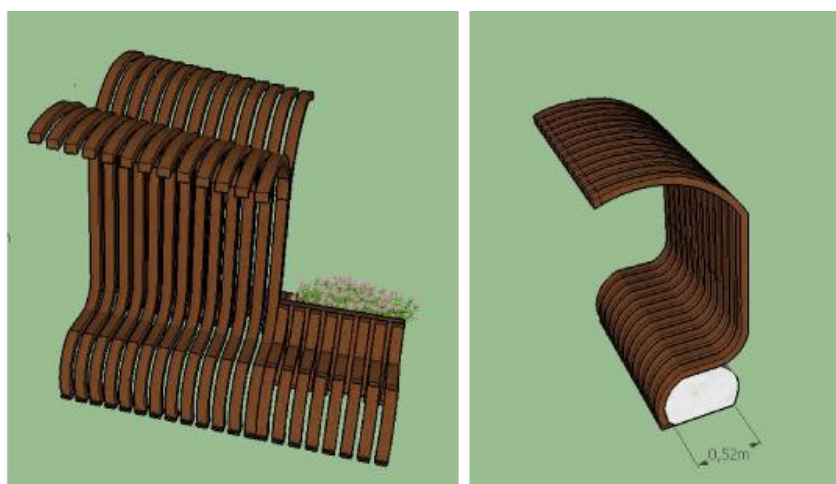
Figura 78 - Modelos de bicicletário

Fonte: Autora, 2018.

Após os testes realizados, houveram inclusão e exclusão de ideias. O modelo 1 das propostas para bancos, foi descartado por haver falhas nas questões ergonômicas; o modelo 2 evoluiu com alterações em sua proporção para melhor atender as funções estética e prática; O modelo 3 também sofreu ajustes, com alterações em seu tamanho e espessura com recombinações, que culminou na adição de duas variantes ao projeto. Nas seguintes imagens (figuras 79 e 80) podem-se observar as alterações com mais clareza.

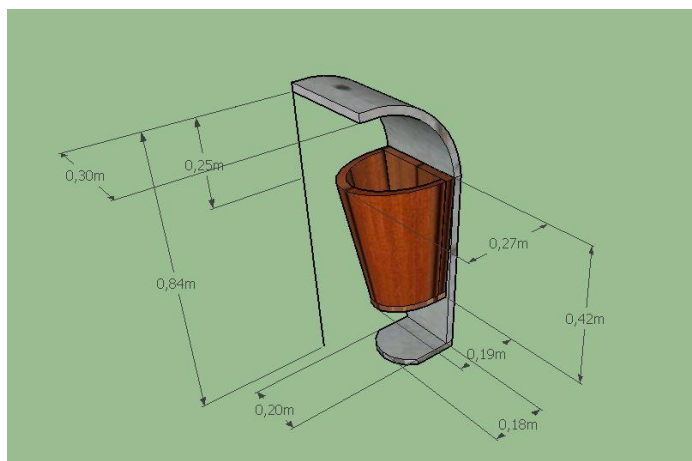
Figura 79 - Modelo de banco selecionado

Fonte: Autora, 2018.

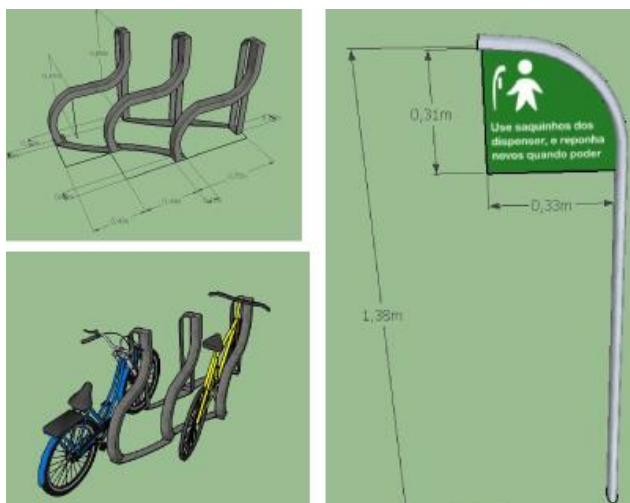
Figura 80 - Modelo de banco selecionado

Fonte: Autora, 2018.

Nos testes realizados para as placas de sinalização, optou-se pelo modelo 1 por acreditar-se ser a que mais está adequada às regras de sinalização; Já na proposta para lixeira, ocorreu apenas alterações no ângulo de curvatura da cobertura para encaixe ergonômico; Nas opções para bicicletário, optou-se pelo modelo 2 por se adequar mais à unidade de identidade criada pelas demais peças. As imagens abaixo (figuras 81 e 82) ilustram tais modificações.

Figura 81 - Modelo de lixeira com ângulo alterado

Fonte: Autora, 2018.

Figura 82 - Modelo de bicicletário e placa de sinalização selecionados

Fonte: Autora, 2018.

4.2.4 Fase de Realização

“O último passo do processo de design é a materialização da alternativa escolhida. Ela deve ser revista mais uma vez, retocada e aperfeiçoada” (LÖBACH, 2001, p. 155). Após os testes na forma e função do produto na etapa de avaliação, é possível selecionar os melhores modelos. Nesta etapa é feita a realização das propostas escolhidas que atendem aos requisitos projetuais.

a) Especificações dos Materiais

No momento da escolha das propostas optou-se como critério facilitar o processo de produção e a durabilidade dos mesmos para a sua manutenção. Planos seriados, formas

côncavas e curvas com repetições, facilitariam a confecção a partir do uso de pré-moldados para a replicação. Conforme os requisitos projetuais, a escolha dos materiais selecionados tiveram como critério a afinidade e preferência do público-alvo, a partir do questionário realizado para a população interessada, obtiveram-se a escolha da madeira e do concreto como os materiais que mais possuem familiaridade.

Partindo dessas definições, optou-se pelo o uso da madeira plástica como alternativa de substituição da madeira natural, visto que a natural por vezes requer manutenção constante e para renovação do tratamento adequado ao clima local devido ao excesso de umidade e exposição excessiva ao calor. Dessa forma, a madeira plástica poderia se revelar uma ótima opção para a proposta, pois é resistente às ações do tempo e possui uma similiaridade visual e tátil com a madeira natural.

A madeira plástica pode ser cortada, parafusada e moldada, tornando-se uma alternativa eficiente para a facilidade do processo de produção do mobiliário. Para dar suporte e estrutura aos modelos do projeto que utilizarão o material, foram escolhidos parafusos auto brocantes 12/4 flangeado 10cm sextavado 100un, para montar e unir as peças necessárias. As seguintes imagens (figuras 83 e 84) ilustram a textura e forma dos materiais mencionados para a produção do produto.

Figura 83 - Madeira plástica



Fonte: Embalagem Sustentável, 2018. Disponível em: <<http://embalagensustentavel.com.br/2012/02/23/madeira-plastica/>>. Acesso em: 30/10/2018.

Figura 84 - Parafuso Auto brocante



Fonte: Mercado Livre, 2018. Disponível em: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-825224828-parafuso-auto-brocante-12-x-4-flangeado-10cm-sextavado-100un-_JM>. Acesso em: 30/10/2018.

Na escolha do uso do concreto, optou-se pelo concreto armado para a produção do mobiliário, visto que suas vantagens estão presentes na resistência às grandes impactos e esforços, além de possuir boa durabilidade e flexibilidade na construção, podendo ser pré-moldado ou fabricado in loco. Em sua estrutura, se faz necessário o uso de armaduras de aço tradicional (figura 85) para o seu reforço para suportar à possíveis trações e flexão do material.

Figura 85 - Armadura de aço



Fonte: Arte Inox, 2018. Disponível em: <<http://www.arterinox.com.br/tela-soldada-comprar>>. Acesso em: 23/10/2018.

Como descrito nos requisitos do projeto, pela necessidade relatada da população por sinalização, foi incluído o uso do alumínio anodizado (figura 86) como material para a produção das placas e do seu suporte, visto que é um material leve, durável à corrosão, e não conduz eletricidade. Em conjunto com o uso de vinil autoadesivo para a colagem das

informações e dos pictogramas e pintura automotiva para a coloração das placas. Outra aplicação do alumínio também estará na produção da proposta de bicicletário, pois devido a sua forma, é necessário um material que possua facilidade em sua modelagem e que possua resistência às ações do meio ambiente, pois o objeto a ser implantado ficará em contato direto com o solo.

Figura 86 - Alumínio



Fonte: Indital, 2018. Disponível em: <<https://www.indital.com/Aluminum-Rectangular-Tube-1-7-8-W-19-8-L-p/e10003227.htm>>. Acesso em: 25/10/2018.

b) Especificações das Propostas

De acordo com John e Reis (2010), o mobiliário urbano é denominação dada aos objetos componentes da paisagem urbana, implantados no espaço público para exercer a função de auxiliar nas atividades urbanas. Segundo a categoria adotada pelos os autores, classificam, objetos de sinalização têm por finalidade facilitar a circulação e orientação.

A sinalização proposta para o espaço é de função educativa, que têm por objetivo orientar as ações dos usuários no espaço, com a finalidade de preservar o local e o mobiliário. Pensou-se na comunicação figurativa com a construção de pictogramas em conjunto com as informações textuais, para auxiliar as ações do público sobre como utilizar os equipamentos, e comunicar de forma amigável a manter o espaço limpo e preservado.

A fonte utilizada para a sinalização é a Arial Rounded MT Bold, na justificativa de possuir boa legibilidade para leituras à distância. O estilo dos pictogramas segue uma linha simplificada, visto que os pictos compreendem desenhos preenchidos na cor branca, sem muitas alterações na forma e com traços boleados para combinar com a tipografia. A cor de

fundo escolhida para placa é o verde, por ser uma cor de preferência do público e por ser indicada para a sinalização de placas indicativas em espaços públicos. As seguintes imagens (figuras 87, 88 e 89) mostram o detalhamento da sinalização proposta ao espaço.

Figura 87 - Pictogramas



Fonte: Autora, 2018.

Figura 88 - Tipografia e cor

Arial Rounded MT Bold

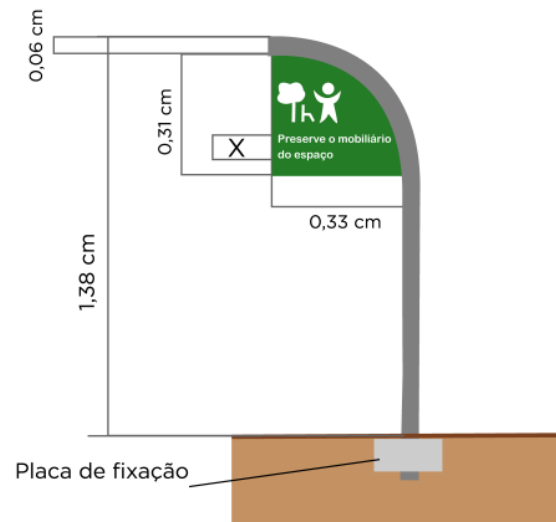
**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**



C= 85% Y= 100%
M= 10% K= 10%

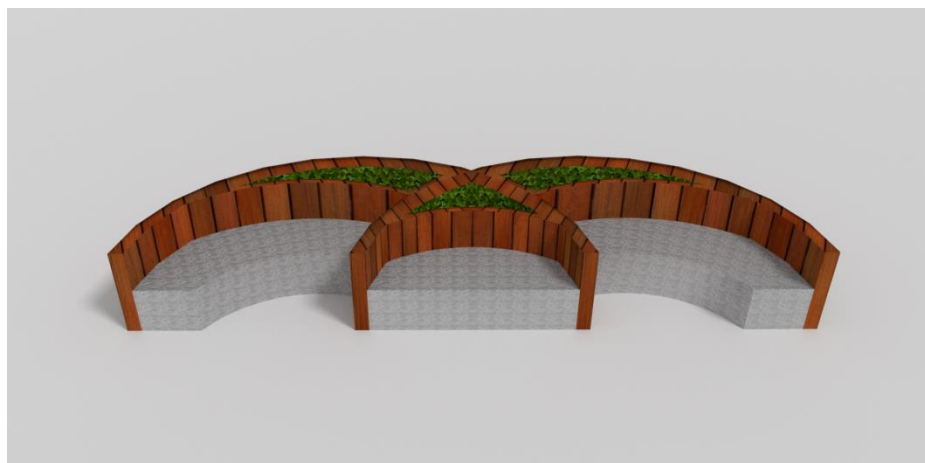
**abcdefghijklmn 0123456789
opqrstuvwxyz .,:; ' ” (!?) +/- *=**

Fonte: Autora, 2018.

Figura 89 - Especificações da placa e suporte

Fonte: Autora, 2018.

Seguindo os requisitos de projeto para a produção de bancos e assentos considerando as zonas de espaços, chegou-se na proposta do mobiliário abaixo (figura 90) que consiste em um aspecto mais intimista contendo três zonas de mini-espços para possibilitar o uso por diferentes pessoas sem provocar a invasão de conforto. Feito em concreto armado e madeira plástica, o móvel é formado pela interseção de dois semicírculos que foram as respectivas zonas de espaço; o conceito que se buscou empregar ao móvel é o de união a partir da junção dos arcos, que por resultado proporcionaram para a adição de mini jardins.

Figura 90 - Especificações do modelo 1

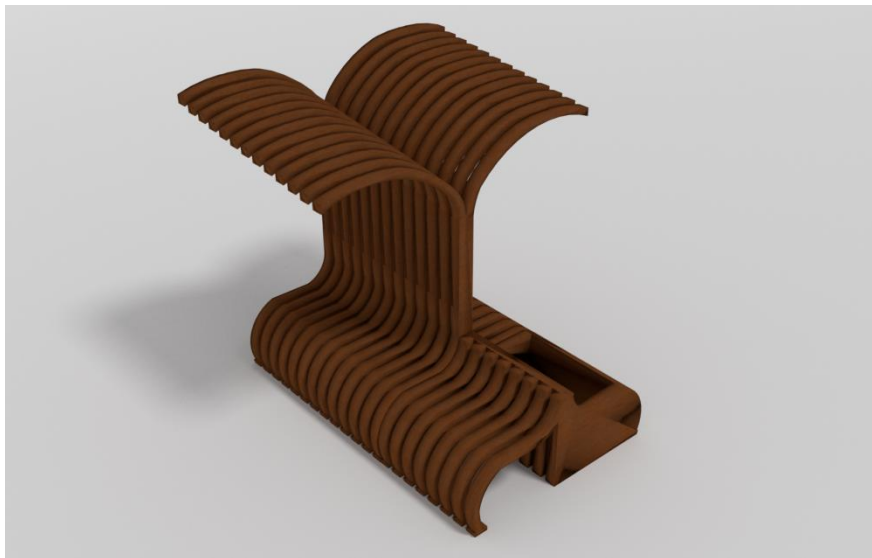
Fonte: Autora, 2018.

Os seguintes móveis propostos tiveram como referência as análises retiradas das imagens de similares, na utilização de planos seriados para a composição dos mobiliários. Os

três seguintes móveis projetados seguem na mesma linha de identidade com variações na forma, que distingue a funcionalidade de cada um. O conceito que se buscou empregar para a sua estética foi o emprego de linhas curvas e sinuosas ornamentais, que remetesse ou lembrasse a forma de uma árvore em conjunto com o emprego da madeira para reforçar esse aspecto, para fazer alusão à arborização da paisagem.

No móvel a seguir (figura 91) buscou-se juntar duas funções de demandas definidas nos requisitos de projeto, tais como estruturas de sombreamento e bancos. A estrutura do móvel abaixo proporciona a possibilidade de acomodação ao sentar, com a projeção de sombra ocasionada pela cobertura. O mobiliário possui lados replicados fixados um ao outro no qual garante a sustentação dos mesmos, na estrutura de sombra há um leve declínio para evitar acúmulo de água. Parte do assento possui uma pequena extensão do comprimento com a intenção de aproveitamento da projeção de sombra provocada pela posição do sol ao longo do dia.

Figura 91 - Especificações do modelo 2



Fonte: Autora, 2018.

A segunda proposta de móvel (figura 92) segue na mesma linha de união das funções do primeiro, porém mais simplificado na forma e com a adição do concreto armado na parte inferior para proporcionar a sua estabilidade. Sua cobertura diferente do primeiro não possui declínio, apenas segue em linha reta, pois não haverá o acúmulo de água. Possui menor proporção com a finalidade de definir um espaço mais reservado.

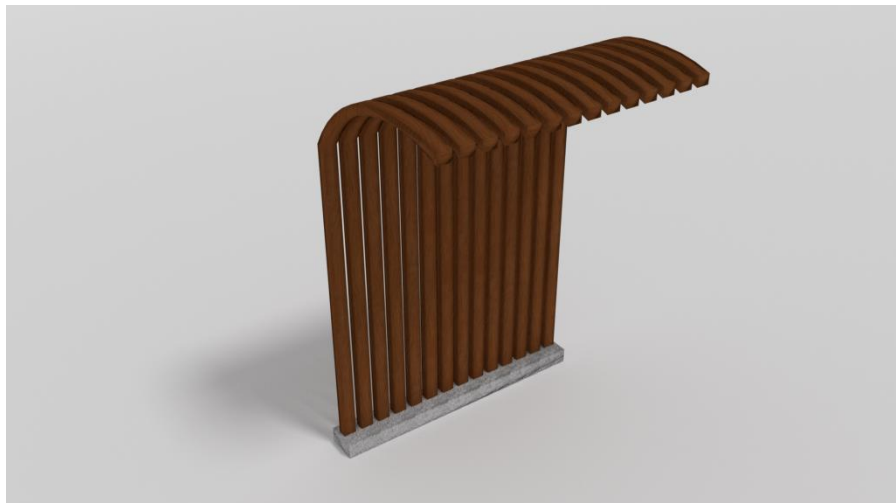
Figura 92 - Especificações do modelo 3



Fonte: Autora, 2018.

Tendo conhecimento por ser tratar de um espaço de livre circulação também foi pensado na proposta isolada de estrutura de sombreamento (figura 93), para abrigar os possíveis usuários que teriam limitações para se acomodarem nos bancos, como por exemplo, pessoas que utilizam cadeira de rodas ou outros equipamentos. Sua estrutura é a mesma dos demais modelos, porém com a pequena adição de concreto armado em sua parte inferior na base para dar estabilidade e possibilitar a fixação no solo.

Figura 93 - Especificações da estrutura



Fonte: Autora, 2018.

Na concepção da lixeira (figura 94), foi pensada na criação de uma cobertura para a parte da entrada e retirada do lixo, como forma de minimizar possíveis acúmulos de água,

sendo fixa e externa para evitar o uso de mecanismos que poderiam acarretar em um custo de manutenção. Os materiais utilizados também correspondem ao uso da madeira plástica e do concreto armado.

Figura 94 - Especificações da lixeira



Fonte: Autora, 2018.

Para a proposta de bicicletário (figura 95), o conceito empregado segue na mesma linha dos demais mobiliários, com a utilização de linhas orgânicas e ornamentais para remeter a um aspecto mais natural. Em sua construção, foi pensado o uso do alumínio anodizado como material por ser resistente às ações do clima e possuir facilidade para a moldagem.

Figura 95 - Especificações do bicicletário



Fonte: Autora, 2018.

4.2.5 Aplicação da Proposta

Com o intuito de ilustrar como ficariam inseridos os móveis no espaço, as imagens abaixo mostram a disposição dos mesmos em maquete virtual do cenário, organizando o

layout do canteiro central da Rua da Mata com a aplicação das propostas, considerando as suas dimensões e escalas reais. Nas imagens abaixo (figuras 96 e 97), podemos ver a inserção dos móveis com o enfoque nos modelos 1 e 2 para a propostas de bancos com estrutura de sombreamento, em conjunto com os demais elementos.

Figura 96 - Layout de aplicação 1



Fonte: Autora, 2018.

Figura 97 - Layout de aplicação 2



Fonte: Autora, 2018.

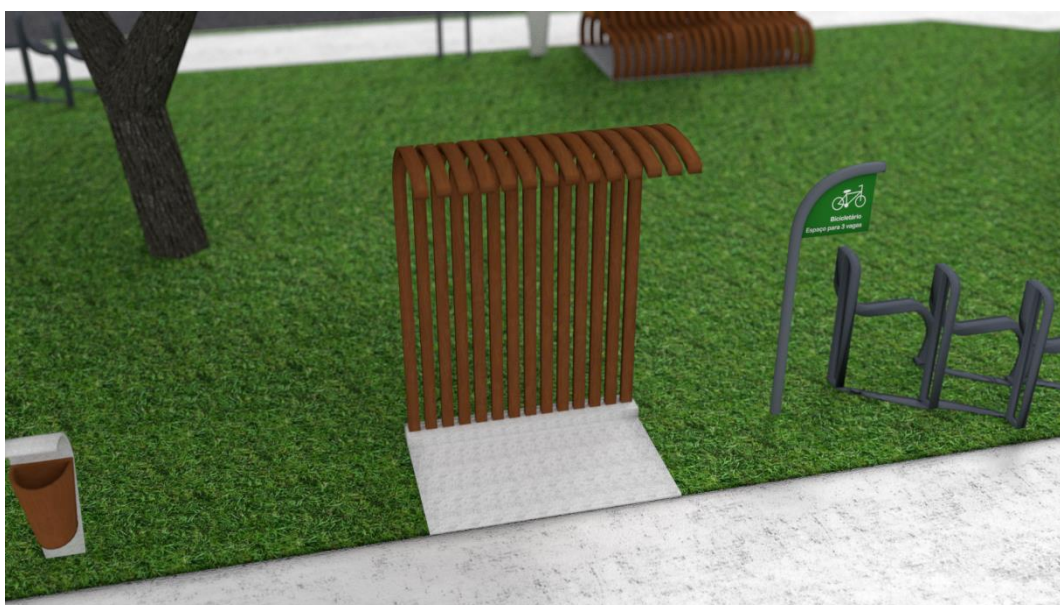
As imagens a seguir (figuras 98 e 99), mostram a aplicação da proposta de modelo 3 para banco com estrutura de sombreamento, com o modelo estrutura de sombra separadamente. Também é possível visualizar os demais objetos no espaço, como por exemplo, as placas de sinalização e lixeira.

Figura 98 - Layout de aplicação 3



Fonte: Autora, 2018.

Figura 99 - Layout de aplicação 4



Fonte: Autora, 2018.

A seguinte imagem (figura 100) tem o enfoque em ilustrar a proposta de bicicletário no espaço, em conjunto com a sinalização para auxiliar as ações do indivíduo no espaço. A placa próximo ao bicicletário indica a quantidade vagas para bicicletas, com o objetivo de ensinar o uso adequado para não provocar danos.

Figura 100 - Layout de aplicação 5



Fonte: Autora, 2018.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por objetivo a criação de um mobiliário urbano para o bairro da Marambaia com o intuito de contribuir para a melhor apropriação do espaço. Para chegar a tal objetivo, foi elaborada pesquisa sobre os elementos que envolvem a composição do urbano, como a paisagem e o desenho, a fim de compreender com clareza sobre as formas de intervenção projetual, aplicadas através do design de mobiliário.

Com a realização deste trabalho foi possível ter um breve entendimento sobre as questões voltadas à formação de identidade de uma população ou indivíduo, para compreender como o meio e o espaço onde se habita podem participar na construção das características particulares de um grupo. Por isso, estudar sobre o local de intervenção antes de se aplicar um projeto torna-se crucial para aumentar as probabilidades de aceitação do produto.

A pesquisa de campo realizada sobre o bairro objeto de estudo possibilitou conhecer sobre suas particularidades, contexto social, história e estilo de vida da população, para por fim conhecer suas preferências e afinidades. Compreende-se para que o processo de apropriação de um espaço ocorra, é necessário acontecer uma relação recíproca entre o indivíduo e o espaço, e pressupõe-se que tal ação é possível através do processo de identificação.

O desenvolvimento do projeto resultou na produção de placas de sinalização, estruturas de sombreamento, bancos, lixeiras e bicicletário, com todos seguindo a uma linguagem visual, para formar unidade no momento de implantação ao espaço. Dentre as dificuldades encontradas durante o projeto pode-se citar dificuldade em encontrar acervos sobre a história do bairro, provocando empecilho para o resgate da memória, assim como houveram limitações quanto ao reconhecimento de toda área do bairro, por conta da sua grande extensão.

Também não foi possível realizar um questionário voltado para a população moradora das proximidades do local de aplicação, em função do tempo que seria necessário para conseguir um número significativo de entrevistas, a fim de saber quais seriam as suas opiniões a respeito do projeto. Pensa-se futuramente em mostrar o projeto para a população interessada, apresentando as suas propostas, para por fim aplicar um questionário de satisfação para avaliar como seria a identificação do público com o produto.

Após as análises dos objetos projetados, constatou-se que na proposta para bicicletário, seria necessário haver uma troca de material para a substituição do alumínio

anodizado. Visto que o material apesar conter vantagens em determinados aspectos, estaria suscetível a danos e impactos em sua estrutura, pois é de fácil moldagem e acarretaria deformidades em sua superfície.

Contudo, a conclusão do projeto, acredita-se que possa ter sido alcançado o objetivo da pesquisa no momento em que se teve a preocupação em colocar os critérios de preferência e afinidade da população para a criação de identidade visual do produto, facilitando para que ela sintasse atraída e interessada, para que ocorram ações recíprocas entre o público e o espaço. Espera-se que o trabalho contribua para pesquisas futuras bibliograficamente, não somente para pesquisa acadêmica, mas também para estimular o interesse da população em descobrir um pouco sobre a história e o contexto do cenário, para valorizar a sua identidade e despertar o sentimento de apropriação pelo bairro.

REFERÊNCIAS

- ARTE MÓVEIS RÚSTICOS. **Móveis de madeira plástica**. Disponível em: <<https://www.artemoveisrusticos.com.br/Moveis-De-Madeira-Plastica>> Acesso em: 15 de set. de 2018.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9050: Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos**. 3ºed. Rio de Janeiro, 2015.
- BRASIL, Lei nº7.836, de 30 de julho de 1996. *Diário oficial do Município de Belém*, 07 de ago de 1996.
- BRASIL, Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. *Diário oficial da República Federativa do Brasil*, Brasília, 19 de set. de 2000. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2000/lei-10098-19-dezembro-2000-377651-publicacaooriginal-1-pl.html>> Acesso em: 09 de jul. de 2018.
- BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2ª ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2000.
- DEL RIO, Vicente. **Introdução ao Desenho Urbano no processo de planejamento**. São Paulo: PINI, 1997.
- ECOWOOD. **Madeira plástica possui as mesmas aplicações da madeira natural**. Disponível em: <<https://www.ecowood.ind.br/>> Acesso em: 13 de set. de 2018.
- FERRARA, Lucrécia D'Alessio. AS MEDIAÇÕES DA PAISAGEM. **Revista Líbero**, v.15, n.19, p.43-50, jun. de 2012, São Paulo. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/3-As-media%C3%A7%C3%B5es-da-paisagem.pdf>> Acesso em: 10 de jul. de 2018.
- _____. A MOBILIDADE COMO CONTRADIÇÃO DO ESPAÇO URBANO. **Revista Matrizes**, ano 4, nº1, jul./dez. de 2010, São Paulo. Disponível em: <www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/38280/41093/> Acesso em: 15 de jul. de 2018
- _____. **Design em espaços**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: guia de Arquitetura de interiores para espaços residenciais**. São Paulo: Senac, 2005.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Blucher, 2005.
- JOHN, N.; DA LUZ REIS, A. PERCEPÇÃO, ESTÉTICA E USO DO MOBILIÁRIO URBANO. **Gestão & Tecnologia de Projetos**, v. 5, n. 2, p. 180-206, 11 nov. 2010.

Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/gestaodeprojetos/article/view/50991> > Acesso em: 09 de jul.

KRUCHEN, L. **Design e território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

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

MAPA DA OBRA. **Mobiliário urbano deve atender a requisitos funcionais e estéticos**. Disponível em: < <https://www.mapadaobra.com.br/inovacao/mobiliario-urbano-deve-atender-a-requisitos-funcionais-e-esteticos/> > Acesso em: 20 de set. de 2018.

MONTENEGRO, Gilson. **A produção de mobiliário urbano em espaços públicos: o desenho do mobiliário urbano nos projetos de reordenamento das orlas do RN**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005. Disponível em: < <ftp://ftp.ufrn.br/pub/biblioteca/ext/bdtd/GlielsonNM.pdf> > Acesso em: 25 de mar. de 2018.

NARCISO, Carla. **Espaço público: ações políticas e prática de apropriação. Conceitos e procedências**. *Revispi Uerj*, Estudos e pesquisas em psicologia da UFRJ, ano 9, n.2, p.265-291, 2º semestre, 2009, Rio de Janeiro. Disponível em: < <http://www.revispsi.uerj.br/v9n2/artigos/pdf/v9n2a02.pdf> > Acesso em: 13 de jul. de 2018.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2003.

O LIBERAL. **Bairros - Belém**, Belém, p.7, 25 de nov. de 2003.

ONO, Maristela. **Design e Cultura: Sintonia essencial**. 1ºEd. Curitiba: [s.n.]. 2006.

POLLAK, Michael. **Memória e Identidade Social**. In: Estudos Históricos. Rio de Janeiro, vol. 05, nº10, 1992, p. 200-212.

RIBEIRO, L; CHIARI, M. FESTA DE APARELHAGEM: A COMUNICAÇÃO QUE TREME. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação; XIII Congresso de Comunicação na Região Norte**, mai. de 2014, Belém. Disponível em: < <http://www.portalintercom.org.br/anais/norte2014/resumos/R39-0202-1.pdf> > Acesso em: 30 de set. de 2018.

SANTOS, Milton. **Por uma geografia nova: Da crítica da geografia a uma geografia crítica**. 6º ed. Edusp: São Paulo, 2004.

TECNOMOR. **O que é mobiliário em concreto e qual a sua importância**. Disponível em: < <https://tecnomor.com.br/blog/o-que-e-mobiliario-urbano-em-concreto-e-qual-sua-importancia/> > Acesso em: 18 de set. de 2018.

VILLAS-BOAS, A. **Identidade e cultura**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

APÊNDICES

Pesquisa voltada para moradores e frequentadores do bairro da Marambaia.

1- Defina a sua idade nas faixas etárias

Entre 15 a 25 anos

Entre 25 a 35 anos

Entre 35 a 50 anos

Mais de 50 anos

2 – Qual é o seu gênero?

Homem

Mulher

3 - Qual é a sua relação com o bairro da Marambaia?

Sou morador (a)

Moro e trabalho

Apenas Trabalho

Estudo

Frequento a lazer

Frequento como um meio de passagem

4 - Como você avalia o nível de bem estar do bairro?

5 - Qual aspecto mais lhe atrai no bairro?

A Feira

As praças

A Culinária (restaurantes, lanchonetes, pontos de venda de comida, etc.)

A Boemia (bares, casas de shows, clubes, pub's)

6 - Qual seu nível de interação nos espaços públicos do bairro?

Frequente, costumo ir a lazer ou por outras atividades

Mediano, frequento apenas quando há atividades ou eventos do meu interesse

Regular, frequento somente quando necessário

Baixo, não costumo frequentar os espaços do bairro

7 - Considerando o mobiliário urbano (móveis instalados no espaço público) das praças e das áreas livres de circulação do bairro, de quais objetos o local mais necessita?

Estruturas de sombreamento (abrigos de sombra)

Mesas com bancos

Bancos e assentos

Lixeiras

Postes de sinalização e iluminação

8 - Analisando a paisagem do bairro (praças, calçadas, canteiros, áreas de livre circulação) como você classifica a Marambaia?

Agradável em sua estrutura física e visual

Agradável visualmente, porém sua estrutura não supre as necessidades do espaço

Não agrada visualmente, porém sua estrutura supre as necessidades

Não corresponde a estrutura física e visual desejada

9 - Com o que você mais se identifica no bairro?

10 - Quais atividades ou hábitos você MAIS costuma fazer no bairro ?

Atividades voltadas ao trabalho

Costumo praticar esportes

Costumo realizar atividades voltadas ao lazer

Costumo frequentar aos espaços de comércio do bairro

Costumo frequentar locais voltados ao entretenimento ou diversão

11 - Quais as cores que mais lembram ou representam o bairro para você?

Marrom

Verde

Laranja

Vermelho

Amarelo

Azul

12 - Dos materiais abaixo, com quais você possui mais familiaridade ?

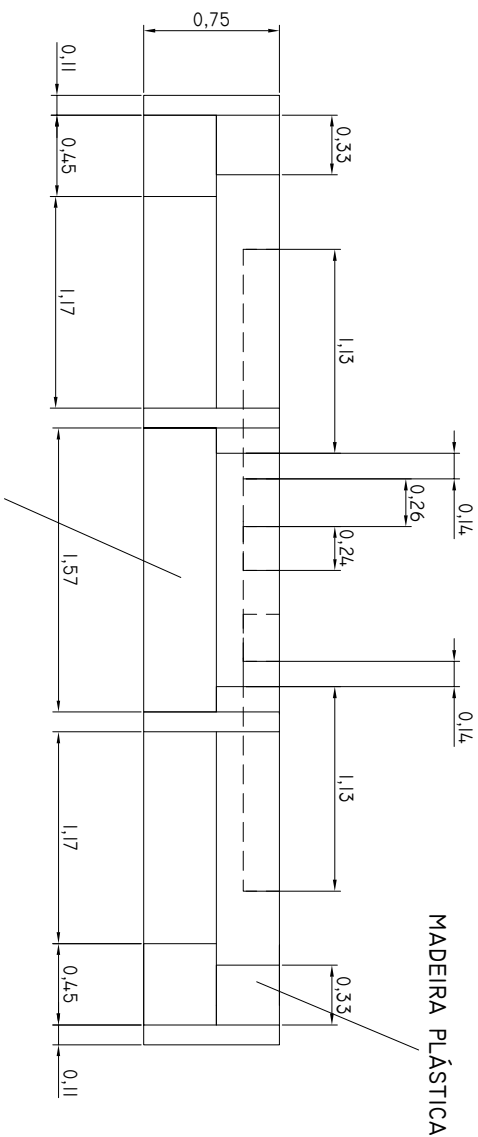
Alumínio

Madeira

Concreto

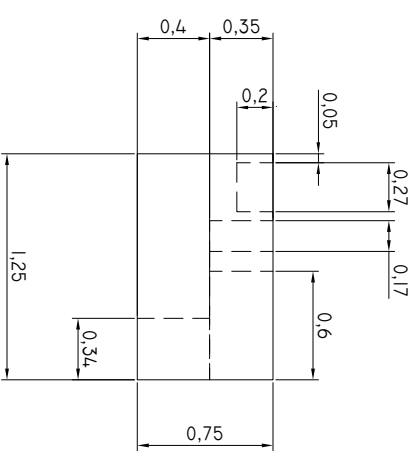
Aço

Polímero (plástico)

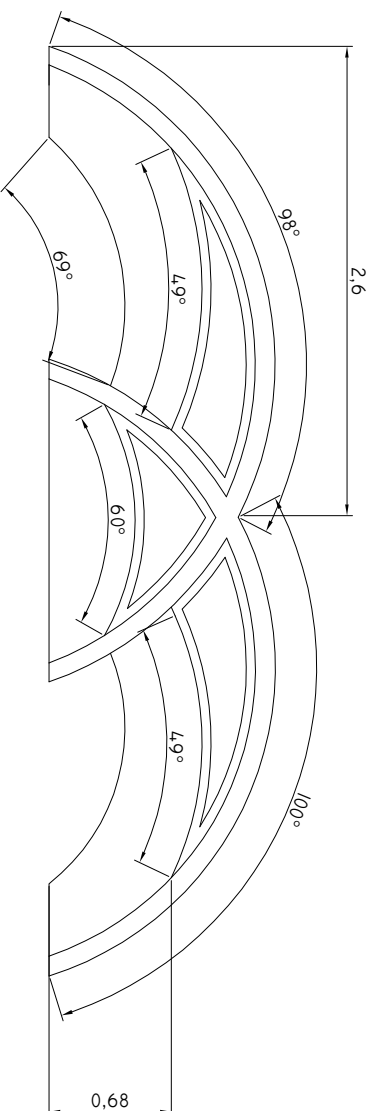


CONCRETO ARMADO

MADEIRA PLÁSTICA

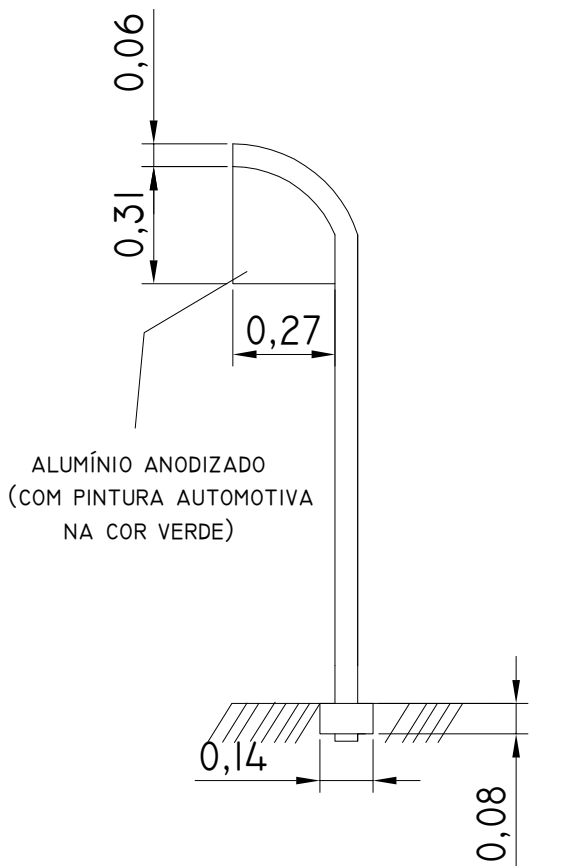


VISTA LATERAL

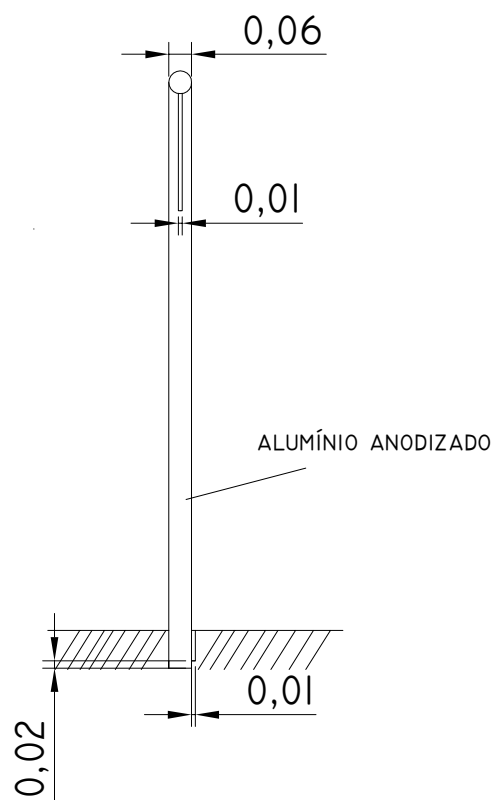


VISTA SUPERIOR

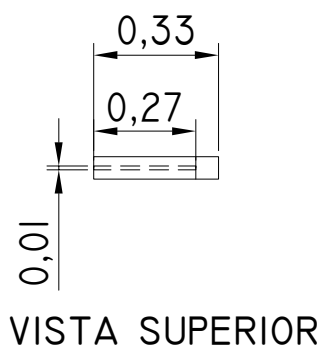
<p>UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ</p> <p>CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA</p> <p>CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN</p>		<p>PROJETO</p> <p>1/7</p>
<p>PROJETO</p> <p>MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA</p>		<p>CONTEÚDO</p> <p>PROPOSTA 3</p>
<p>ALUNA</p> <p>CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA</p>		<p>DATA</p> <p>17/II/2018</p>
<p>ORIENTADORA</p> <p>LUCIANA GUIMARÃES SANTOS</p>		<p>ESCALA</p> <p>1:20</p>



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO

217

PROJETO

MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA

CONTEÚDO

PROPOSTA 3

ALUNA

CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA

DATA

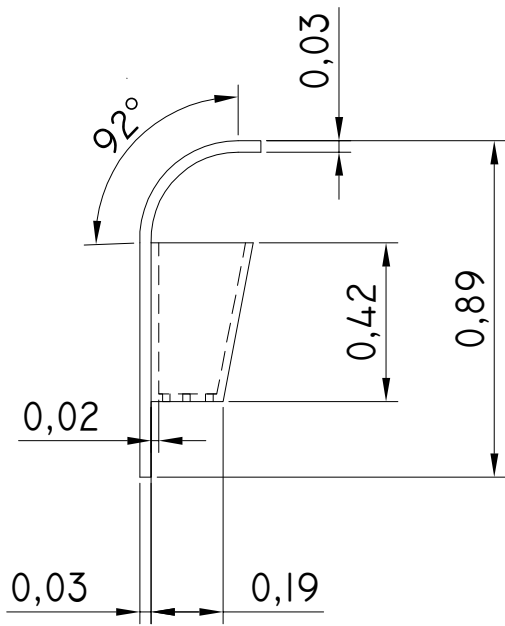
17/11/2018

ORIENTADORA

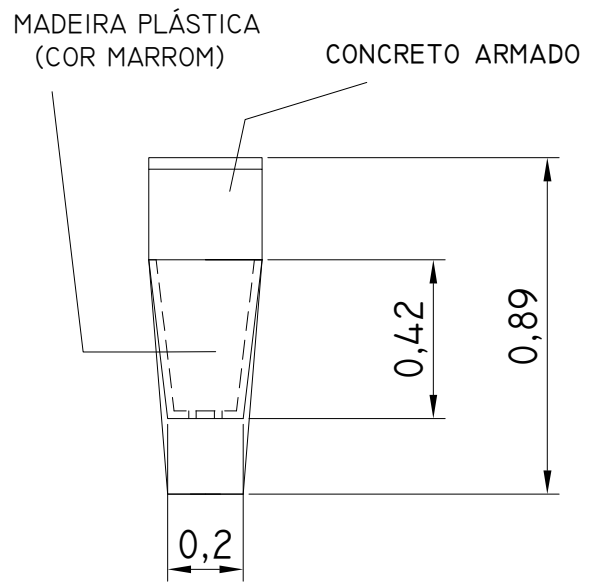
LUCIANA GUIMARÃES SANTOS

ESCALA

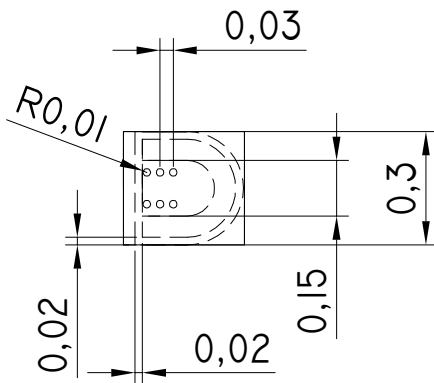
1:20



VISTA LATERAL



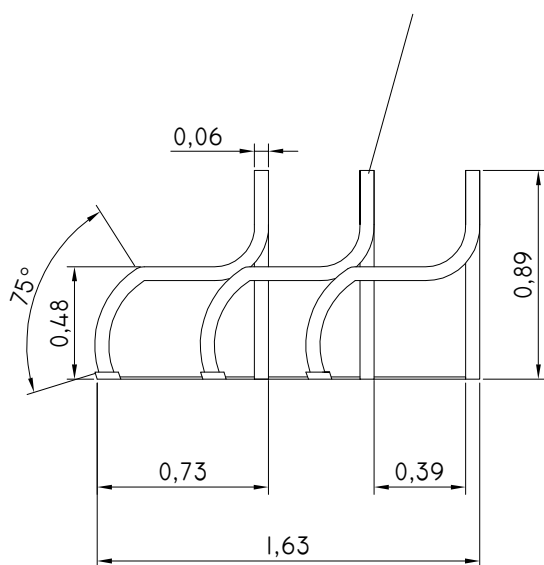
VISTA FRONTAL



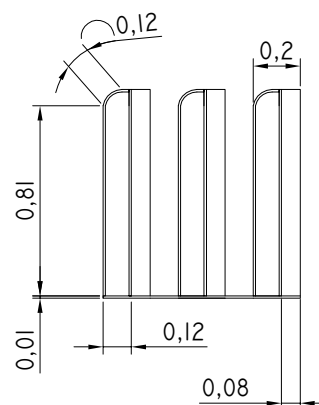
VISTA SUPERIOR

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN		PROJETO 3/7
PROJETO MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA	CONTEÚDO PROPOSTA 3	
ALUNA CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA	DATA 17/11/2018	
ORIENTADORA LUCIANA GUIMARÃES SANTOS	ESCALA 1:20	

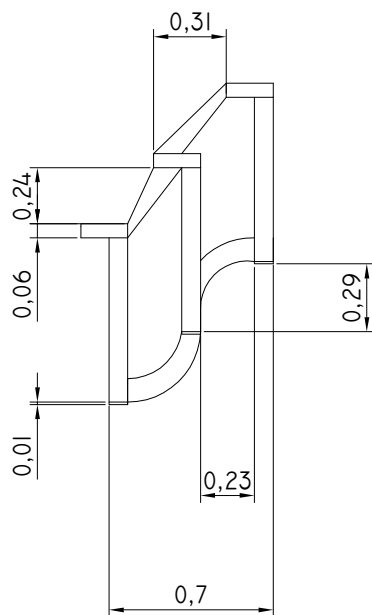
ALUMÍNIO ANODIZADO



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO

4/7

PROJETO

MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA

CONTEÚDO

PROPOSTA 3

ALUNA

CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA

DATA

17/11/2018

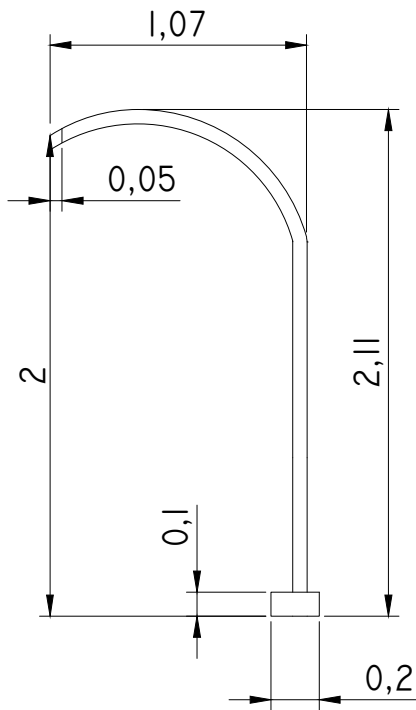
ORIENTADORA

LUCIANA GUIMARÃES SANTOS

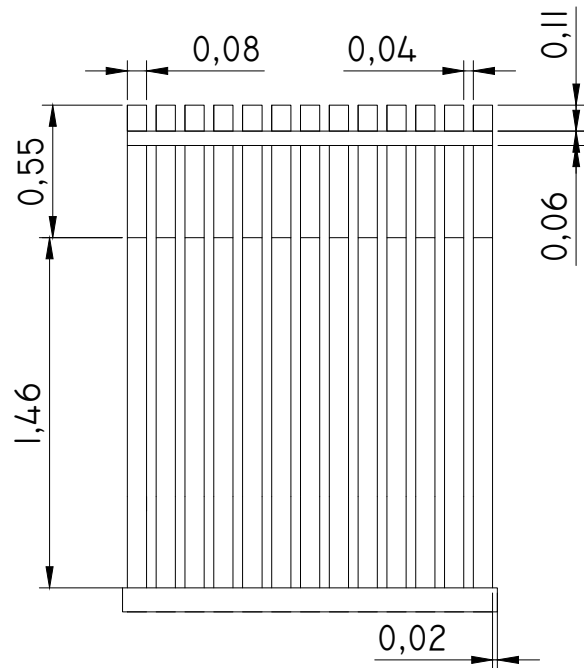
ESCALA

1:20

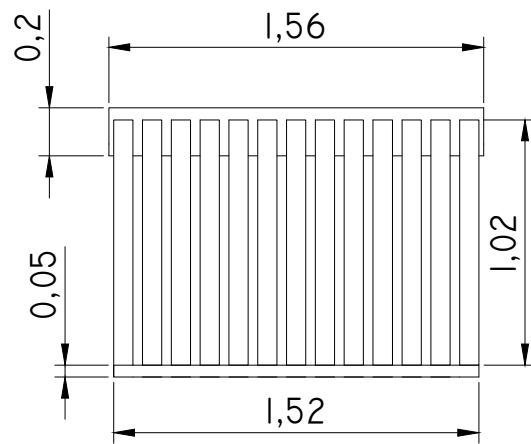
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM DESIGN

PÁGINA

5/7

PROJETO

MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA

CONTEÚDO

PROPOSTA 5

ALUNA

CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA

DATA

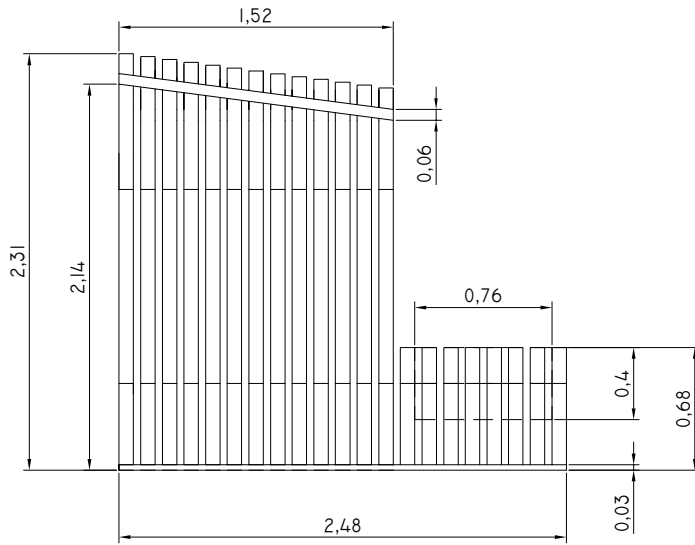
17/III/2018

ORIENTADORA

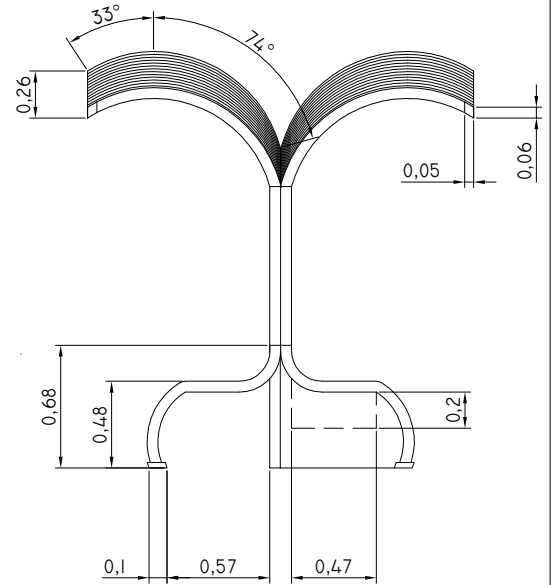
LUCIANA GUIMARÃES SANTOS

ESCALA

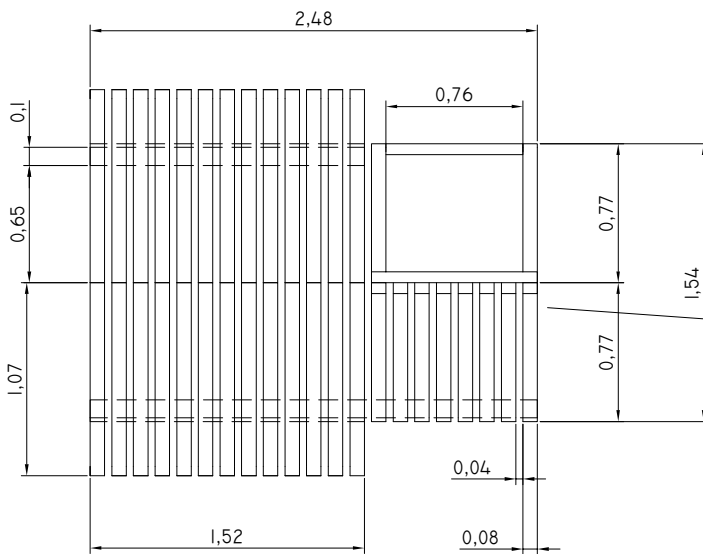
1:20



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



VISTA SUPERIOR

MADEIRA PLÁSTICA
(COR MARROM)

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO

6/7

PROJETO

MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA

CONTEÚDO

PROPOSTA 3

ALUNA

CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA

DATA

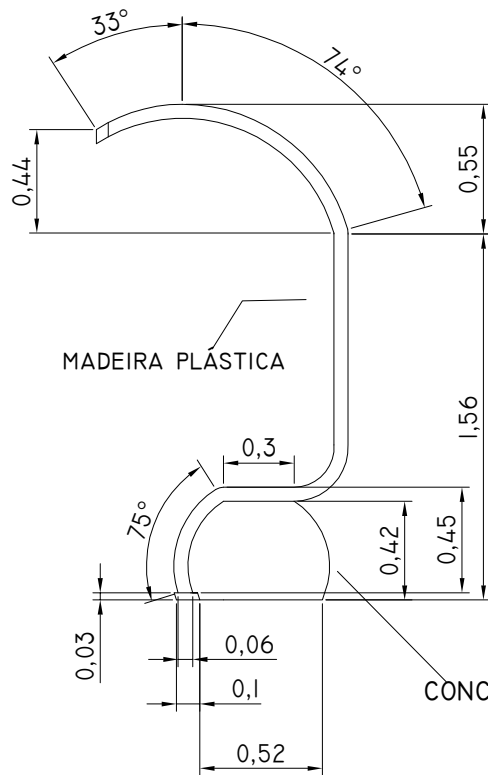
17/11/2018

ORIENTADORA

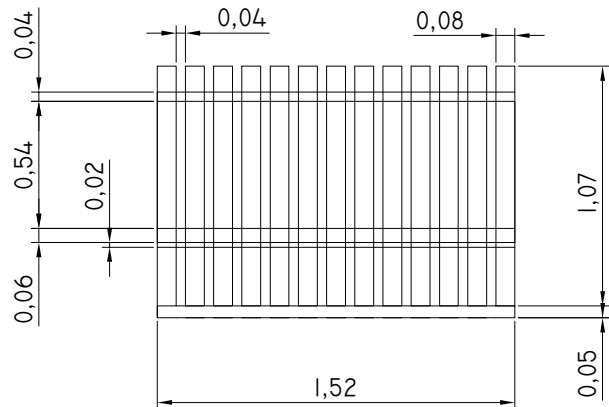
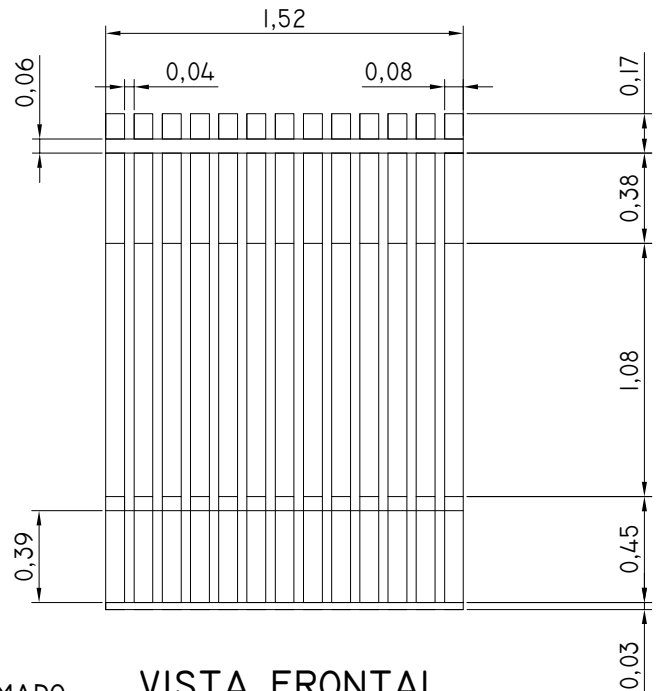
LUCIANA GUIMARÃES SANTOS

ESCALA

1:20



VISTA LATERAL



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

PROJETO

7/7

PROJETO

MOBILIÁRIO URBANO PARA O BAIRRO DA MARAMBAIA

CONTEÚDO

PROPOSTA 3

ALUNA

CAROLINE DOS SANTOS SANTANA DA SILVA

DATA

17/11/2018

ORIENTADORA

LUCIANA GUIMARÃES SANTOS

ESCALA

1:20