

Design



Emílio Moretti

emiliomoretti@uol.com.br

Design de Interiores



O design de interiores busca cumprir uma função para cada necessidade

O próprio nome design de interiores é algo recente. Antigamente as pessoas tratavam o profissional de interiores por decorador. O Designer de interiores é o profissional

que cuida dos espaços internos, tanto residenciais como empresariais e corporativos.

Um designer de interiores precisa pensar o espaço coerentemente. É pri-

mordial, portanto, conhecimentos em normas técnicas de ergonomia, acústica, térmico e luminotécnica além de ser um profissional capaz de captar as reais necessidades dos clientes e con-

cretiza-las através de projetos específicos. Uma visão ampla não somente focado na estética, mas num conjunto de elementos. Funções, tamanho, ergonomia, proporção, cores entre outros.



Apartamento com paredes móveis
para tornar ambiente funcional e espaçoso



Cores frias e quentes
transformam o espaço em ambiente acolhedor.

O projeto de design de interiores pode ser dividido em três etapas principais: planejamento, gerenciamento e execução.

O projeto deve contemplar todas as necessidades específicas de cada cliente. É o conceito e a sua representação técnica. Ele é representado por plantas, memoriais, referências, esquemas, 3Ds, etc. O projeto é fundamental em qualquer ação. A seguir alguns fundamentos para um bom projeto.

A) RITMO - É a forma como você faz o olhar "andar" por um ambiente. O ritmo está muito ligado à REPETIÇÃO (cores, linhas, curvas - formas enfim - e objetos).

B) HARMONIA - As formas, texturas, cores, iluminação, distribuição, materiais, etc. devem se relacionar e nunca brigar entre si. Além disso, o bom uso de todos os demais princípios dá a sensação de um ambiente harmônico.

C) EQUILÍBRIO - Que pode ser simétrico (quando vc tem, por exemplo, uma sala que, dividindo-a visualmente no meio, os objetos de um lado se repetem no outro), assimétrico (quando não há simetria) ou radial (circular, quando há como um movimento que vai ou vem de um ponto central)

D) UNIDADE - É importante que haja uma sensação de continuidade, um caráter, em todos os ambientes. Isso se consegue repetindo de forma

variada os mesmos elementos (que podem ser cores, formas, texturas, etc) em todos os ambientes ou em um só ambiente.

E) CONTRASTE - Elementos contrastantes quando juntos, são enriquecidos. Por exemplo: Sofá liso junto com almofadas texturizadas, Moldura clara em parede escura, etc. Se não houver algum contraste, a decoração fica enfadonha.

F) CENTROS DE INTERESSE - Não pode haver competição entre os elementos, por isso devem haver os que sobressaem, devido a forma, iluminação, tamanho, etc., atraindo nossa atenção.

G) VARIEDADE - De formas, texturas, cor, etc. para não termos um ambiente monótono.

H) ESCALA - Podemos dizer que grandes móveis estão "em escala" em grandes espaços. Pequenos móveis estão "em escala" em pequenos

espaços. Na verdade, falamos de proporção. Escala mesmo é a comparação entre a medida de uma representação e a medida real do que está sendo representado. Por exemplo: Uma miniatura de uma cadeira tem uma escala reduzida desta cadeira.

I) PROPORÇÃO - É a relação entre duas razões (medidas, áreas, espaços). Podemos trabalhar com ela para enfatizar ou diminuir uma característica de um espaço, por exemplo: Pés direitos altos demais podem ser visualmente diminuídos com cor escura no teto; Cores mais escuras ou mais claras nas paredes ou em algumas paredes de um aposento modificam a percepção da proporção entre largura e comprimento deste

J) REPETIÇÃO - Superimportante, aparece como participante de outros princípios, como o ritmo, a unidade, o equilíbrio e a harmonia. Trata-se do uso, diversas vezes, de um objeto, forma, elemento, enfim. Bom domingo, bom design.