Consultório de Psicologia

As Crianças e a Perceção do Espaço

Volume I

2019/2020

Mestrado em Design de Interiores
Solange Lourival Magalhães Oliveira e Silva

esad
arte+
design

CONSULTÓRIO DE PSICOLOGIA - As Crianças e a Perceção do Espaço

2019/2020

Mestrado em Design de Interiores
Solange Lourival Magalhães Oliveira e Silva

esad
arte+
design

CONSULTÓRIO DE PSICOLOGIA -
As Crianças e a Perceção do Espaço
2019/2020

Mestrado em Design de Interiores
Solange Lourival Magalhães Oliveira e Silva

Orientador — Professor João Nuno Gomes
Co-orientador — Professora Ana Sofia Cardoso

Agradecimentos

Dirijo o meu primeiro agradecimento à Esplendor Contemporâneo/Urban Obras e a toda a equipa, em espesial às arquitetas Susana Baldaia e Lilian Kaarna pela forma como me receberam.

Em seguida gostava de agradecer ao meu orientador e co-orientador, o Professor João Gomes e a Professora Ana Sofia Cardoso que sempre se mostraram disponíveis para me ajudar não apenas no decorrer da tese mas em todo o processo de mestrado.

Agradeço também aos meus pais e avós por todo o apoio e incentivo que se demonstrou imprescindível em todo o meu percurso académico, não vou esquecer os esforços que fizeram para que tudo isto fosse possível.

Gostava de dirigir também um agradecimento aos meus irmãos que sempre me deram alento para continuar.

Á minha amiga Inês Amorim, quero agradecer por estar sempre do meu lado ao longo do mestrado, por me apoiar e me ajudar sempre em tudo o que precisei.

Por fim, quero agradecer ao Sebastião pelo apoio incondicional, pela força e incentivo que me encorajam a querer ser melhor a todos os níveis.

Obrigada!

Resumo

O presente relatório foi desenvolvido no contexto da realização de um Estágio Curricular, no âmbito do Mestrado em Design de Interiores. O estágio ocorreu na empresa Esplendor Contemporâneo/ Urban Obras, sediada na Rua Conde Alto Mearim, em Matosinhos.

O tema do presente projeto: "Consultório de Psicologia - As Crianças e a Perceção do Espaço" surgiu no decorrer do estágio, através do pedido da Dra. Cláudia Andrade, que pretendia a realização de um Consultório de Psicologia. O espaço escolhido para a realização deste projeto, localiza-se na Rua do Godinho, 703, Matosinhos.

Com o avançar do projeto e através da solução encontrada, levantou-se a seguinte questão: "estaria aquele espaço adequado a receber crianças?"; "será que estas se iriam sentir confortáveis ali?"

Neste contexto revelou-se essencial aprofundar um conjunto de temáticas centrais ao projeto. Tais como, a perceção do espaço, de que forma este, as suas cores, elementos, dimensões, etc. podem influenciar ativamente o comportamento e bem-estar das crianças que nele se encontram, pesquisa esta que terá sido levada em consideração para que posteriormente se pudesse realizar o projeto de um consultório de psicologia vocacionado para crianças.

Por fim, é apresentada a proposta de projeto, através de desenhos técnicos, ilustrações, imagens renderizadas e fotografias da maquete, acompanhadas da descrição de cada passo e justificação das escolhas de materiais, cores e mobiliário.

infância
dimensão
harmonia
design de interiores
experiência sensorial

Abstract

This report was developed in the context of conducting a Curricular Internship, within the Master's Degree of Interior Design. The internship took place at the company Esplendor Contemporâneo/Urban Obras, headquartered at Rua Conde Alto Mearim, in Matosinhos.

The theme of this project: “Psychology Consultancy - Children and Space Perception” emerged during the internship, at the request of Dr. Cláudia Andrade, who intended to conduct a Psychology Consultancy. The space chosen for this project is located at Rua do Godinho, 703, Matosinhos.

As the project progressed and through the solution found, the following question arose: “would that space be suitable for receiving children?”; "Would they feel comfortable there?"

In this context, it was essential to deepen a set of themes central to the project. Such as, the perception of space, in what form it is, its colors, elements, dimensions, etc. they can actively influence the behavior and well-being of the children who are in it, a research that will have been taken into consideration so that afterwards the project of a psychology practice aimed at children could be carried out.

Finally, the project proposal is presented, through technical drawings, illustrations, rendered images and photographs of the model, accompanied by the description of each step and justification of the choices of materials, colors and furniture.

childhood
dimension
harmony
interior design
sensory experience

Índice

Volume I

13. Introdução

Capítulo I. Caraterização da Empresa
15. Esplendor Contemporâneo/ Urban Obras
17. Projeto 01
22. Projeto 02
24. Projeto 03
26. Projeto 04
28. Projeto 05

Capítulo II . Contextualização
33. A Psicologia
34. Psicologia Infantil

36. Contexto Histórico
38. O Primeiro Laboratório Psicológico

40. A Semiótica e a Perceção no Design de Interiores
44. Relação do Homem e o meio envolvente
45. A relação Criança-Ambiente

50. O que considerar ao Projetar para Crianças
51. A Cor
52. Iluminação e conforto térmico
55. Ergonomia
56. Conforto Acústico

58. Aspetos emocionais e cognitivos do Design

Capítulo III . Casos de Estudo
63. Jardim de Infância Flower + Kindergarten
68. Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland
72. Estrutura de Jogos Five Fields
76. Creche Sinneswandel

Capítulo IV . Projeto
81. Consultório de Psicologia Infantil
97. Desenhos Técnicos
107. Maquete

115. Considerações Finais

116. Referências Bibliográficas

118. Índice de Figuras (Volume I)

124. Índice de Figuras (Volume II-Anexos)

Volume II

Anexos

Introdução

A importância de realizar estágio na empresa em questão relaciona-se com o facto de a mesma fazer parte de uma rede de franchisings espalhados pelo país. Neste caso em específico, o *franchising* residente em Matosinhos Sul é um dos mais recentes, encontrando-se ainda em processo de ascensão e crescimento, possibilitando ao estudante uma maior aprendizagem, conhecimento e crescimento, até relativamente às dificuldades existentes na fase inicial de uma empresa.

Numa primeira instância será feita uma breve apresentação à empresa onde se realizou o estágio, posteriormente realizar-se-á uma investigação relacionada com o tema, onde serão referidos os aspetos a ter em conta quando nos encontramos a projetar um Consultório de Psicologia vocacionado para crianças, posteriormente serão apresentados três casos de estudo distintos, tendo cada um as suas valências e mais valias para o projeto final, onde serão apresentados os desenhos técnicos, renders e uma maquete.

A relação existente entre o homem e o espaço, de um modo geral, é a principal responsável pelo comportamento que o primeiro exprime no meio. Isto porque o homem está em constante processo de adaptação.

O presente estudo procura demonstrar de forma resumida a importância, de alguns dos elementos essenciais ao design de interiores na na construção de ambientes, tais como, cor, iluminação, conforto térmico, acústico e ergonomia. Estes, utilizados, adequadamente, extrapolam a estética e aliam-se à melhoria qualitativa dos ambiente, que é um aspeto tão importante em todo e qualquer espaço, mas principalmente naqueles em que o principal utilizador são as crianças. Ao apontar como cada elemento irá influenciar o dia-a-dia e a capacidade de concentração, bem-estar e aprendizagem das crianças, gerando sensações e perceções diferentes.

Capítulo I
Caraterização da Empresa



01. Logótipo da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras

Esplendor Contemporâneo, Unipessoal, Lda é uma empresa criada em Setembro de 2017 e sediada na Rua Conde Alto Mearim, 748 1ºs/l-1, Matosinhos. A Esplendor Contemporâneo comprou um franchising de uma outra, a Urban Obras.

A Esplendor Contemporâneo/Urban Obras, que começou apenas por ser uma empresa que apenas realizava pequenas renovações de zonas de banho e só mais tarde se tornou naquilo que é nos dias de hoje, completou recentemente uma década. A rede nacional de franchising de obras e remodelações de interiores, a Esplendor Contemporâneo/Urban Obras aposta na tecnologia de automação e domótica para produzir casas inteligentes. O franchising Esplendor Contemporâneo/Urban Obras, é a oportunidade de negócio que procura e que presta um conceito e serviço revolucionário e únicos. Dispõe de uma rede, que oferece um serviço completo de obras domésticas, remodelações, restauros de cozinha e casas de banho, decoração de interiores e móveis para o conforto e comodidade de qualquer casa ou empresa.

Esta é uma empresa de remodelação e reabilitação 100% nacional e tem como objetivo de negócio o reforço da sua rede de franchisings, consolidando o seu crescimento no setor em Portugal. Segundo a empresa, a meta é crescer 15 unidades na Rede de Franchising de Remodelações, o que, de acordo com a mesma, demonstra o crescimento de uma unidade de negócio empreendedora que registou um valor médio de unidades franqueadas de 34%.

O posicionamento da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras tem permitido conquistar mais segmentos de clientes, hoje em dia o perfil de cliente é completamente diferente do inicial. No início 80% dos trabalhos diziam respeito a remodelações de casas de banho e cozinhas, sendo 20% de remodelações gerais. Hoje o perfil mudou e 75% das obras diz respeito a remodelações completas de apartamentos e casas, com especial destaque para o conceito estético.

No caso, o estágio realizou-se no franchising sediado em Matosinhos Sul.
A Esplendor Contemporâneo/Urban Obras Matosinhos Sul oferece um serviço integrado de arquitetura, interiores e decoração. Desenvolve os projetos e executa a obra, apresentando soluções ajustadas às necessidades dos clientes, sempre com o compromisso de obter um resultado rigoroso com garantia de qualidade. Desenham e produzem peças personalizadas de mobiliário e complementos decorativos que permitem equipar os espaços potenciando os projetos desenvolvidos.

No decorrer do estágio foram realizados vários projetos, como será possível ver seguidamente através de fotografias, imagens renderizadas e plantas dos respetivos projetos.

O primeiro foi o de um Consultório de Psicologia, seguidamente realizaram-se projetos de espaços de banho, espaços de refeição, espaços de banho adaptados a pessoas com mobilidade reduzida, foi também realizado um projeto de um apartamento T2.

Posteriormente, a Esplendor Contemporâneo/Urban Obras Matosinhos Sul realizou uma parceria com a marca de mobiliário Priya, que se baseia e inspira em desenhos de mobiliário vintage, deste modo, a empresa passou então a focar-se mais no design de mobiliário, onde foram realizados os projetos para várias peças.



02. Fachada do Consultório de Psicologia da Dra. Cláudia Andrade, em Matosinhos

Projeto 01

O primeiro projeto realizado no âmbito do estágio, surgiu através do pedido da Dra. Cláudia Andrade, que pretendia a realização de um consultório de psicologia.

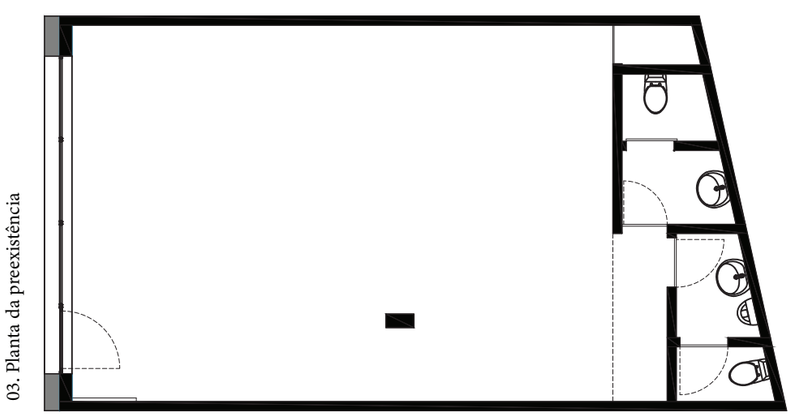
O espaço escolhido para a realização deste projeto, localiza-se na Rua do Godinho, 703, Matosinhos. Como é possível verificar, através da planta da preexistência apresentada abaixo (imagem 03), trata-se de um *open space,* onde a única compartimentação existente é para os espaços de banho.

De modo a criar o desejado consultório de psicologia, a cliente pretendia a divisão do espaço de forma a definir dois compartimentos diferentes: um espaço de receção e outro onde se localizaria o consultório.

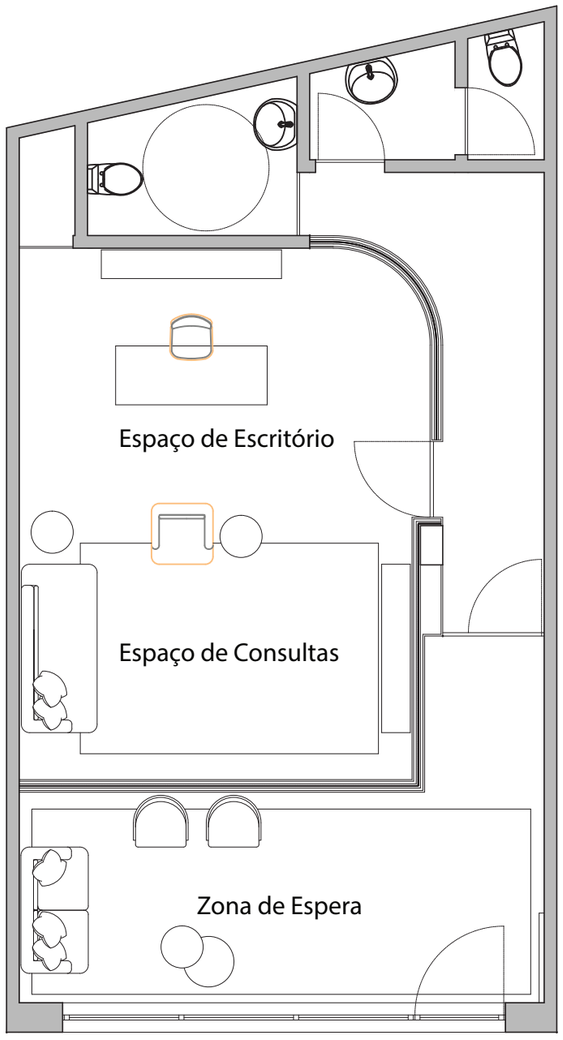
Na sala de espera foram colocadas duas poltronas e um sofá, de modo a que os clientes de possam sentir confortáveis enquanto esperam pela sua consulta.

A divisão dedicada às consultas foi dividida em duas áres distintas. Na primeira área foi colocada uma secretária, dando à Dra. Cláudia a possibilidade de trabalhar na ausência de clientes. Na segunda área colocou-se uma poltrona e uma chaise longue, a fim de conferir ao espaço e às consultas uma atmosfera mais confortável.

Através deste projeto, surgiu o tema “Consultório de Psicologia - As Crianças e a Perceção do Espaço”.



03. Planta da preexistência



04. Planta do projeto realizado no gabinete de arquitetura da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras



05. Imagem renderizada do espaço de sala de espera do consultório

Requerente: Cláudia Andrade

País: Portugal

Enquadramento: Consultório de Psicologia

Número do projeto: Projeto 01



06. Imagem renderizada do espaço destinado às consultas



07. Imagem renderizada de outra vista do espaço de sala de espera do consultório



08. Imagem renderizada e outra vista do espaço destinado às consultas



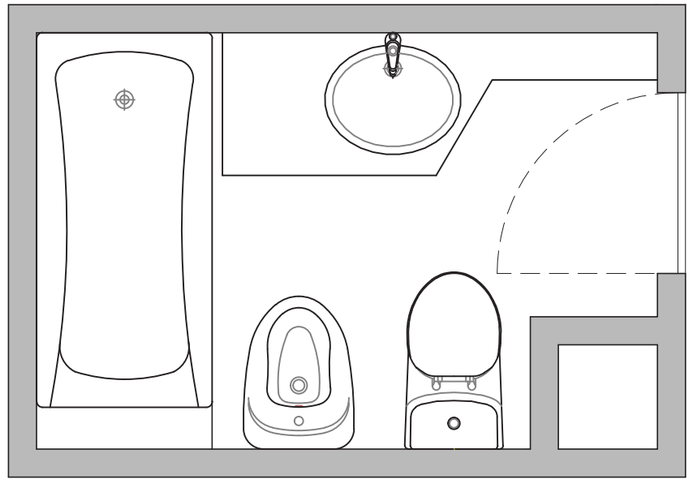
09. Imagem renderizada do pormenor do armário realizado à medida para o espaço

Requerente:

País: Portugal

Enquadramento: Espaço de Banho

Número do projeto: Projeto 02



10. Planta do espaço de banho

Projeto 02

Projeto de um espaço de banho reduzido, onde todos os revestimentos, mobiliário e loiça sanitária eram antiquandos.

A vontade da cliente era remodelá-los e principalmente fazer um móvel de apoio ao lavatório totalmente de raiz à medida, onde as exigências eram apenas que fosse lacado a branco e com bancada de pedra mármore.



11. Imagem renderizada do projeto do espaço de banho

Projeto 03

Projeto de remodelação total de uma cozinha. Este espaço era inicialmente mais reduzido, toda a área do corredor inicial era anteriormente um espaço de banho, a cozinha era apenas um retângulo que ia do balcão de fundo, onde se encontra o forno até à porta que dá acesso ao jardim.

Tendo em conta que este espaço de banho, segundo a cliente, raramente era utilizado e o principal objetivo da mesma era que este espaço fosse versátil ao ponto de poder dar para as refeições normais de dia-a-dia, em que apenas existiam no máximo três pessoas mas também houvesse a possibilidade de receber toda a família.

Desse modo, decidiu-se eliminar o espaço de banho exiztente, dando assim maior amplitude à cozinha e mais espaço de modo a ser possível receber mais pessoas, para isso, foi criada uma mesa de canto redondo, de forma a ter espaço para um maior número de pessoas, esta encontra-se perto da zona do balcão mas tem possíbilidade de ser movida para outra zona do espaço, permitindo assim mais lugares. para além desta mesa, criou-se também um balcão que também permite, caso seja necessário, dar lugar a algumas pessoas.



12. Imagem renderizada do projeto da cozinha

Requerente: Renata

País: Portugal

Enquadramento: Cozinha

Número do projeto: Projeto 03



13. Imagem renderizada de uma vista do espaço de refeições

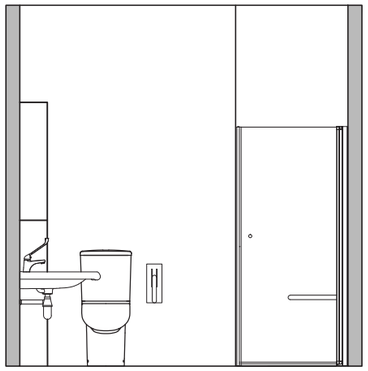


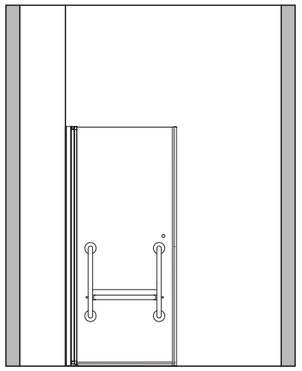
14. Imagem renderizada de outra perspetiva do espaço de refeições

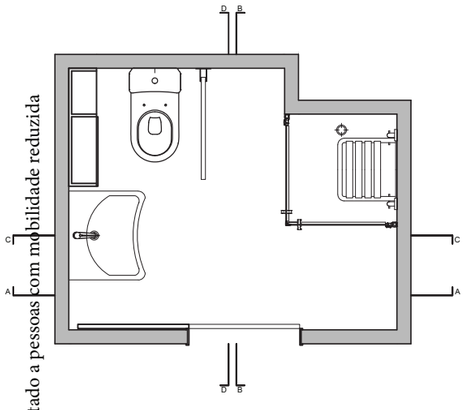
Projeto 04

Projeto de um espaço de banho com o objetivo de o adaptar a pessoas com mobilidade reduzida.

Neste espaço foram trocadas todas as loiças sanitárias e foi também feito à medida um armário de apoio ao lavatório, visto que o que se encontrava no espaço já era antiquado e excessivamente alto, foi então desejo da cliente que se fizesse um novo e de acesso mais facilitado.

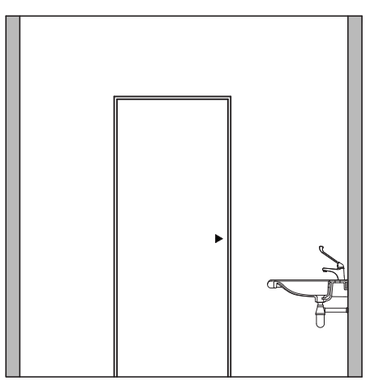


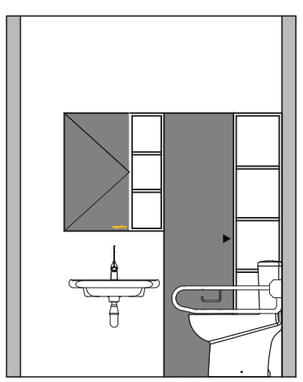




15. Planta pormenorizada do espaço de banho adaptado a pessoas com mobilidade reduzida

I.S. SERVIÇO (R/CHÃO)		
PAVIMENTO - CERÂMICO, BLUE SAFARI CINZA, LEROY MERLIN		
PAREDES - PINTURA PAREDES DUCHE - REVESTIMENTO CERÂMICO, URBAN RELEVO GRIS, LEROY MERLIN		
TECTO - PINTURA		
LOIÇA SANITÁRIA	LAVATÓRIO 65, SÉRIE MOBIL, SANITANA	
	SANITA COMPACTA D/C SÉRIE PROJET CONFORT DA SANINDUSA, INCLUI KIT DE FIXAÇÃO E SIFÃO DE DESCARGA; TANQUE COMPACTO, INCLUI TAMPA E MECANISMO DE DUPLA DESCARGA; TAMPO PISANITA, EM DUROPLAST COM DOBRADIÇAS EM AÇO INOX E PROTEÇÃO ANTI-BACTERIANA	
TORNEIRAS	TORNEIRA DE LAVATÓRIO COTOVELO, LEROY MERLIN	
	TORNEIRA DE DUCHE, SOLE, LEROY MERLIN	
	CONJUNTO DE DUCHE, NEREA, EM AÇO INOXIDÁVEL, LEROY MERLIN	
ACESSÓRIOS PNE	BANCO CHUVEIRO REBATÍVEL EM INOX ESCOVADO, SÉRIE NEW WCCARE, SANINDUSA	
	BARRA DE APOIO REBATÍVEL EM AÇO INOXIDÁVEL, LEROY MERLIN	







16. Imagem renderizada do espaço de banho onde é possível ver o armário realizado e desenhado à medida para o espaço e as suas necessidades



17. Imagem renderizada de outra perspetiva do espaço de banho adaptado a pessoas com mobilidade reduzida

Requerente: Elisa Santos

País: Portugal

Enquadramento:
WC adaptado a pessoas com mobilidade reduzida

Número do projeto:
Projeto 04

Projeto 05

Projeto de um apartamento T2 com a finalidade de apresentar as imagens renderizadas no site de vendas da Remax.



19. Imagem renderizada do quarto da criança



18. Imagem renderizada do quarto de casal

Requerente: Promotor Remax

País: Portugal

Enquadramento: Apartamento T2 com kitchnette

Número do projeto: Projeto 05



20. Imagem renderizada da zona da sala de estar e de jantar com vista para a kitchnette



21. Imagem renderizada da zona da cozinha



22. Imagem renderizada da zona da sala de estar e de jantar

Capítulo II

Contextualização

A Psicologia

Psicologia é a ciência que analisa o comportamento humano e os seus processos cognitivos.

Os psicólogos exploram conceitos como perceção, cognição, atenção, emoção, inteligência, fenomenologia, motivação, funcionamento do cérebro humano, personalidade, comportamento, relacionamentos interpessoais, incluindo resiliência, entre outras áreas.

Para o psicólogo soviético Alexander Romanovich Luria, um dos fundadores da neuropsicologia:

"a psicologia do homem deve ocupar-se da análise das formas complexas de representação da realidade, que se constituíram ao longo da história da sociedade e são realizadas pelo cérebro humano, incluindo as formas subjetivas da atividade consciente sem substituí-las pelos estudos dos processos fisiológicos que lhes servem de base nem limitar-se a sua descrição exterior". (Luria, 1979)

Segundo Alexander Luria, além de estabelecer as leis da sensação e percepção humana, regulação dos processos de atenção, memorização (tarefa iniciada por Wundt), na análise do pensamento lógico, formação das necessidades complexas e da personalidade, considera esses fenómenos como produto da história social.

Psicologia Infantil

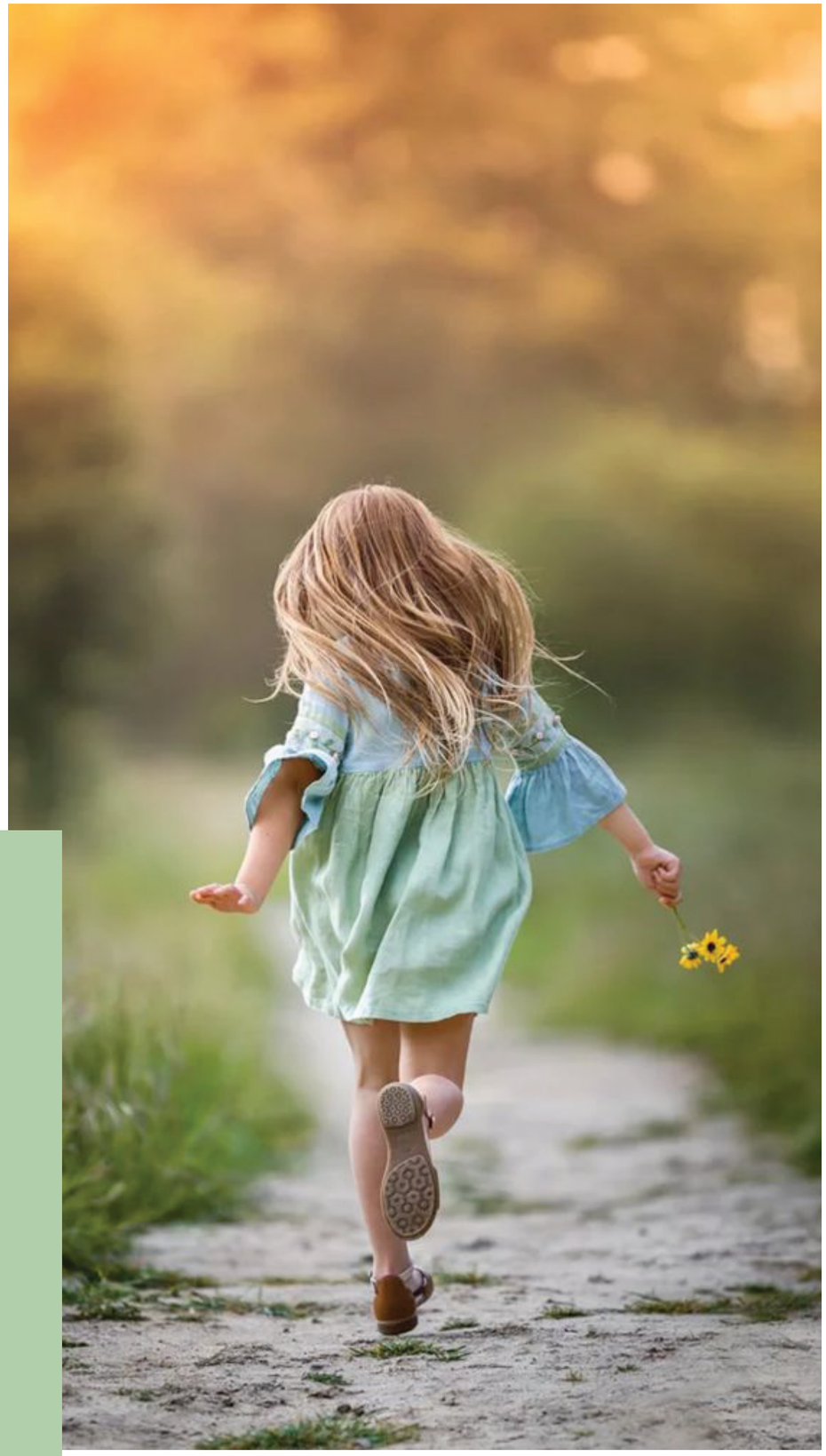
Quando se inicia o processo terapêutico com uma criança, realiza-se uma primeira avaliação que geralmente é feita ao longo de 5 consultas, sendo a primeira apenas com os pais/encarregados de educação. Os objetivos terapêuticos são definidos conjuntamente com a família, cuidadores e o terapeuta após as primeiras sessões de avaliação da criança.

O acompanhamento terapêutico de crianças é desenvolvido sobretudo através de jogos e trabalhos mais ou menos dirigidos, nos quais se procura proporcionar à criança, um espaço de expressão livre das suas fantasias e sentimentos, a partir dos quais emerge, quase como consequência espontânea, o conflito latente.

A intervenção e participação dos pais e a parceria/confiança que se estabelece entre pais/criança/terapeuta são fundamentais para o sucesso do processo terapêutico. Os pais são atendidos sempre que estes, a criança ou o terapeuta considerem necessário.

Para os objetivos terapêuticos serem alcançados, é necessário fazer da psicoterapia infantil um encontro acolhedor entre a criança com o terapeuta. O nosso olhar está sempre voltado para a individualidade da criança e como esta manifesta as suas questões emocionais, afetivas e comportamentais no meio social.

O processo terapêutico com as crianças está ligado ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais que sejam facilitadoras para que se adaptem ao mundo de forma saudável.



23. Fotografia de Lilia Alvarado Photography

Contexto Histórico

De acordo com Alfred Fuchs e Katharine Milar (Fuchs & Milar, 2001, p. 27-46), no meio do século XIX houve o desenvolvimento científico da psicologia, o qual uniu as filosofias da mente aos estudos da fisiologia. No século XVIII já havia estudos da mente, mas sem o método e rigor com que foi estudado no século XIX.

Antes deste período, no início do século XIII, Christian Wolff foi o primeiro a utilizar o nome psicologia para denominar o estudo da mente. O seu método dividiu a psicologia em dois: psicologia empírica e psicologia racional. Os dados da mente que resultaram da observação de si e das outras pessoas eram denominados psicologia empírica e a psicologia racional interpretava os dados obtidos na psicologia empírica pelo meio do uso da razão e da lógica.

Segundo Dai Jones e Jonathan Elcock (Jones & Elcock, 2001), da segunda metade do século XIX, as linhas de psicologias inglesas eram, principalmente, a evolucionista, influenciada pelos estudos de Lamarck, e a comparatista, composta dos estudos de fisiologia e de associativismo de Spencer. Segundo a perspetiva associativista de Spencer, acreditava-se que a mente era um espaço em branco que necessitava de associações para se desenvolver, este pensamento foi pouco aceite, pois ele era contrário à teoria darwiniana que era mais amplamente aceite. Entretanto, a Inglaterra e os Estados Unidos foram os países nos quais se preferiu a teoria de Spencer. Esta perspetiva influenciou as escolas de psicologia estruturalista, funcionalista, *behaviorista* e Gestalt. As três primeiras são americanas, e a Gestalt teve alguma influência nas teorias de psicologia dos EUA.

Dentre as vertentes de psicologia que se iniciaram nos Estados Unidos, durante primeira metade do século XX, houve grande competição entre as vertentes do funcionalismo e estruturalismo, as quais se utilizaram do darwinismo social, tornando-se, assim, vertentes que se focariam na biologia. A psicologia *behaviorista* era a terceira vertente americana, que se iniciou a partir de um artigo por Watson, no ano de 1913, e tornou-se popular com as contribuições de Tolman, Hull e Skinner. O *behaviorismo* inovou ao correlacionar as funções psicológicas com estruturas biológicas, e explicar essas correlações em termos fisiológicos.

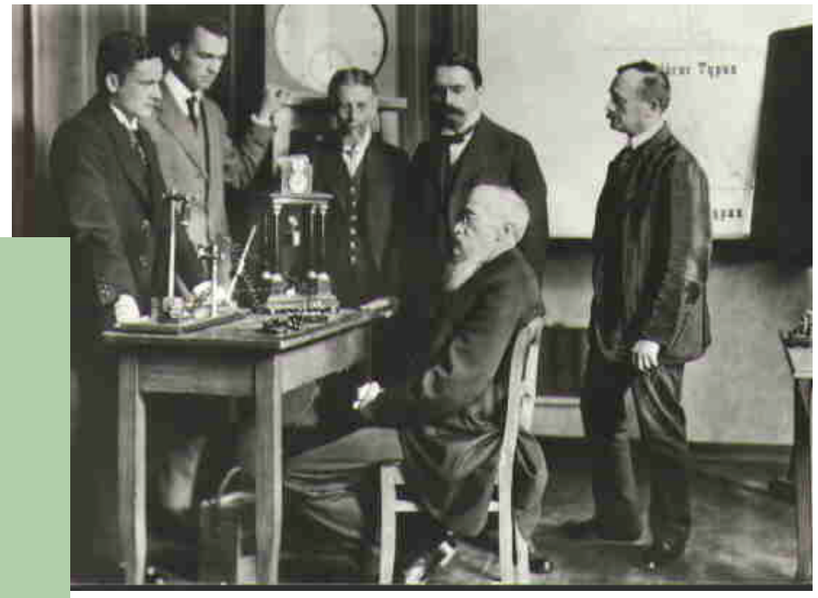
A psicologia Gestalt foi uma perspetiva desenvolvida na mesma época da psicologia behaviorista e fortemente influenciada pelas vertentes estadunidenses. Gestalt foi considerada reducionista, o que Carl Stumpf descreveu como uma experiência direta tinha primazia sobre a redução de elementos. Tanto o behaviorismo quanto a psicologia Gestalt são fruto de seus contextos da Primeira Guerra Mundial e estes pensamentos permaneceram muitas famosas até a Segunda Guerra Mundial.

Na década de 1920 foram elaboradas teorias da psicanálise por Sigmund Freud. Esta teoria não foi bem recebida na sua época, pois os demais psicólogos acreditavam que lhe faltava rigor empírico. Dois outros psicanalistas que continuaram a estudar e trouxeram contribuições para esta vertente foram Carl Gustav Jung e Erik Erikson.

Após uma década do início da psicanálise desenvolveu-se a psicologia humanista nos Estados Unidos, segundo Buys (Buys, 2006, p. 339-348). Este foi influenciado pela filosofia existencialista de Sartre e pelos movimentos contrários ao darwinismo social no seu contexto de Segunda Guerra Mundial. Assim como Buys destaca que o humanismo problematiza o determinismo produzido pelo darwinismo social. A independência do indivíduo é um dos conceitos fundamentais do humanismo, este conceito procura contribuir para que o paciente se conheça e perceba formas de alcançar a auto-realização.

A partir da década de 1960 fortaleceu-se a abordagem da psicologia cognitiva, com referências como Vygotsky, o que retoma algumas questões tratadas na psicanálise, conforme Falcone. Esta perspetiva busca contribuir para desenvolver habilidades para identificar as distorções cognitivas e explorar novas formas de compreender as suas experiências.

Outras teorias posteriormente desenvolvidas procuravam problematizar algumas das vertentes e passaram a adaptar as teorias para os mais diversos setores, não apenas à área clínica. Um exemplo das vertentes da segunda parte do século XX é a psicologia conexionista, que adiciona os conhecimentos produzidos na linguística, tendo como um dos influenciadores desta vertente Noam Chomsky, de acordo com Jones e Elcock (Jones & Elcock, 2001).



24. Wilhelm Wundt e a sua equipa



25. Wilhelm Wundt, fundador do primeiro gabinete psicológico

O Primeiro Laboratório Psicológico

O primeiro laboratório psicológico foi fundado pelo fisiólogo alemão Wilhelm Wundt em 1879 tendo publicado seu livro "Principles of Physiological Psychology" em Leipzig, na Alemanha. O seu interesse havia sido transferido do funcionamento do corpo humano para os processos mais elementares da perceção e da velocidade dos processos mentais mais simples. O seu laboratório formou a primeira geração de psicólogos. Os alunos de Wundt propagaram a nova ciência e fundaram vários laboratórios semelhantes pela Europa e os Estados Unidos. Edward Titchener foi um importante divulgador do trabalho de Wundt nos Estados Unidos. Mas uma outra perspetiva se delineava: o médico e filósofo americano William James propôs no seu livro "The Principles of Psychology (1890)" - para muitos a obra mais significativa da literatura psicológica - uma nova abordagem mais centrada na função da mente humana do que na sua estrutura. Nessa época era a psicologia já uma ciência estabelecida e até 1900 já contava com mais de 40 laboratórios na América do Norte.

No seu laboratório, Wundt dedicou-se a criar uma base verdadeiramente científica para a nova ciência. Assim, realizava experiências para levantar dados sistemáticos e objetivos que poderiam ser replicados por outros pesquisadores. Para poder permanecer fiel ao seu ideal científico, Wundt dedicou-se principalmente ao estudo de reações simples a estímulos realizados sob condições controladas.

O seu método de trabalho seria chamado de estruturalismo por Edward Titchener, que o divulgou nos Estados Unidos. O seu objeto de estudo era a estrutura consciente da mente e do comportamento, sobretudo as sensações. Um dos métodos usados por Titchener era a introspeção, nela o indivíduo explora sistematicamente os seus próprios pensamentos e sensações a fim de ganhar informações sobre determinadas experiências sensoriais.

A Semiótica e a Perceção no Design de Interiores

A semiótica é entendida não apenas como a ciência do sistema de signos, mas também como a ciência que analisa os fenómenos culturais. Assim nos objetos de uso e no espaço interno tem-se um maior desafio para explicar como acontece a comunicação do que é percebido pela imagem do que se vê.

No espaço interno com o design é possível planear interferências de uso e significação, para se adequar às necessidades do usuário e melhorar a relação do homem com o espaço, de forma a produzir uma realidade que antes não existia.

Na opinião de Solange Bigal o design é o "movimento do pensamento como experiência cognitiva na apreensão de algo que ainda não é signo, mas quer ser". (Bigal, 2001, 82)

Os signos dos objetos de uso devem ser caraterizados "apenas com base num significado codificado que um dado contexto cultural atribui a um significante". (Eco, 1996, p.196)

Este significante resulta da observação da imagem do espaço que é traduzida pelos signos dos objetos de uso, que traz um significado através da função que desempenha.

A perceção pela imagem do espaço de interiores é parte inerente dos próprios objetos que ali estão inseridos e podem ser úteis tanto ao consumo das necessidades, como para atender ao desejo de poder, através da ostentação. O mobiliário e os objetos que compõem o ambiente personificam as relações humanas, ocupam o espaço que essas relações dividem entre si e podem ou não revestir-se de uma alma, que é aqui, entendida como um significado.





26. "Little Stories", uma loja de calçado infantil em Valência, fotografia de Daniel Rueda

Jean Baudrillard salienta que:

[...] aquilo que faz a profundidade das casas de infância, sua pregnância na lembrança, é evidentemente esta estrutura complexa de interioridade onde os objetos despenteiam diante dos nossos olhos os limites de uma configuração simbólica chamada residência.
(Baudrillard, 1993, p.22)

Em espaços internos, os materiais e objetos são escolhidos por diferentes caraterísticas e aplicações, possibilitando configurações simbólicas diferentes. A função, a estética, incluindo o material, as cores, formas e acabamentos são elementos fundamentais para o entendimento do espaço como significado.

Segundo John Berger (Berger, 1999), a maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos. Portanto, a perceção está diretamente relacionada com a experiência sensorial, onde se conhece as coisas e sua relação no espaço interno pela experiência passada, ver, ouvir, sentir cheiros, o tato e o sabor é um ato de escolha, onde se define o que mais chama atenção para apreciar.

Além da visão, precisa-se de muito mais para compreender um espaço e a emoção que ele passa, são precisos vários sentidos aguçados, para ver o que os olhos não vêem. Ver com os olhos da mente, é sentir aquilo que se olha, essas imagens podem ser puramente mentais, segundo António Damásio, "independentemente de serem compostas principalmente por formas, cores, movimentos, sons ou palavras faladas ou emitidas". (Damásio, 1996, 123)

Os canais sensoriais são responsáveis pela entrada dos estímulos, os cinco sentidos do organismo humano, que organizam e interpretam esses estímulos a esse processo é dado o nome de perceção. Nesta perspetiva, em que se coloca o espaço interno e o objeto na sua primeira apresentação ao usuário: a promessa de satisfação que ele pode oferecer.

Existe uma consciência notável nas construções que diferentes indivíduos elaboram relativas aos aspetos essenciais do ambiente (texturas, sons, formas, cores, espaço). [...] Não sabemos, e é improvável que alguma vez venhamos a saber, o que é a realidade 'absoluta'. (Damásio, 1996, p.124)



28. Zona infantil da biblioteca "Aldinga", na Austrália



27. Escola em Nova Iorque, projetada pelo Bjarke Ingels Group, fotografia de Dave Burk e Laurian Ghinitoiu

O prazer ou o desprazer que dão origem às emoções percebidas no espaço, nos seus móveis e objetos, é onde se explica a sensação de gostar ou não de um local. A emoção é o resultado da perceção, ou seja, da interpretação do espaço como um todo. Toda informação carregada de emoção é mais facilmente armazenada na memória e pode influenciar na interpretação dos dados percebidos. A perceção é a resposta à organização das informações obtidas pelos sentidos de modo que possa ouvir e interpretar a imagem do espaço.

Quando se fala em sentimentos e emoções, os interpretantes da imagem percebida, segundo António Damásio (Damásio, 1996), reproduzirão emoções positivas ou negativas em relação a esse novo estímulo a partir de experiências anteriores.

Nesta configuração de pensamento, pode-se considerar que um espaço pode exercer efeito de poder, de persuasão e de subjetividade, podendo mostrar através da imagem das cores, das texturas, de iluminação e de outros fatores, que o espaço pode ser assustador ou interessante.

Essa imagem que é percebida do espaço é entendida sem o uso da escrita ou da fala, o espaço é representado de forma "não verbal". Desta forma o interprete é moldado e incitado a comportar-se de acordo com as caraterísticas do espaço, que o levam à perceção através do sistema sensitivo.

Tudo o que é inserido no espaço interno residencial é utilizado para condicionar caraterísticas ambientais, que funcionam como estímulos para as pessoas aceitarem e entenderem o ambiente. Os profissionais que projetam o ambiente devem estabelecer as relações entre o espaço e os seus usuários, é fundamental que o projeto de interiores esteja centrado nas caraterísticas e necessidades dos usuários, para lhes assegurar um espaço que contribua para o conforto e bem-estar.

Relação do Homem com o meio envolvente

Hoje, pela intensa compartimentação das áreas de trabalho e suas múltiplas especialidades, muitas vezes é posta de lado a inter-relação entre o homem e o meio e paradoxalmente, elementos que se complementam são trabalhados de forma isolada dentro do seu campo de estudo. Esse distanciamento de áreas, seguido das suas consequências, tornam-se evidentes nos estudos de pós ocupação das edificações, em que, claramente podem ser relacionados o comportamento do usuário aos aspetos do ambiente.

De acordo com Scopel, "o ambiente em si e os elementos que o compõem, formam um conjunto inseparável que interfere diretamente nas pessoas que nele estão inseridas". (Scopel, 2015, p.155) Mas não só a parte arquitetónica, mas também elementos do design de interiores interferem no comportamento e nas atividades das pessoas, sendo fatores responsáveis também pelo conforto, segurança e até mesmo saúde. Okamoto afirma que "o comportamento humano é conduzido por uma resposta a perceção do ambiente através de estímulos provocados pelo mesmo." (Okamoto, 1996)

A relação existente entre o homem e o espaço, de um modo geral, é a principal responsável pelo comportamento que o primeiro expressa no meio. Isso porque o homem está em constante processo de adaptação. Bestetti diz que "a arquitetura é a arte de construir para atender aos desejos da sociedade" (Bestetti, 2014, p. 602), e hoje, mesmo vivendo essencialmente em espaços edificados, a arquitetura, por si só não consegue contemplar adequadamente tal temática. É nesse momento que o design de interiores aliado a psicologia ambiental se faz essencial, ao ajustar o locus, dando à ambientes desejada ambiência.

A sociedade contemporânea é marcada pela correria do dia-a-dia: o ritmo acelerado das atividades, o avanço tecnológico, e a busca incessante pela máxima produtividade. Sendo assim, os ambientes de trabalho passam a ser uma espécie de segunda casa, uma vez que, gasta-se mais tempo neste local e no deslocamento do que no próprio lar.
.



29. Creche "Sinneswandel", dedicada a crianças com problemas de audição, em Berlim

A relação Criança-Ambiente

Assim como a atividade lúdica é importante para o desenvolvimento infantil, o espaço também é lugar de desenvolvimento e aprendizagem para as crianças.

Integrado às primeiras sensações do ser humano, o espaço é o elemento material através do qual a criança experimenta o calor, o frio, a luz, a cor, o som, e, em certa medida, a segurança que nele se sente [...] para a criança existe o espaço-alegria, o espaço-medo, o espaço-proteção, o espaço-mistério, o espaço-descoberta, enfim os espaços da liberdade ou da opressão. (Lima, 1989, p.13-30)

Além de suporte físico a partir do qual a criança recebe todo o tipo de informação (tátil, visual, térmica, auditiva e ou olfativa/gustativa) o ambiente está sempre presente nas suas experiências, e estas, envolvem sofisticados tipos de interação com o espaço.

Para a compreensão de como se dá o desenvolvimento cognitivo infantil, é necessário considerar três interpretações distintas, que correspondem às três principais correntes do pensamento psicológico e educacional. Cada uma delas sugere diferentes formas de tratar a criança.

A primeira enfatiza o meio, o ambiente é considerado como o elemento responsável pelo desenvolvimento. De acordo com esta interpretação, todo o conhecimento consiste em aquisições que partem de fora e, neste caso, a instrução direta transmitida pelo professor assume o papel principal, a criança seria apenas uma recetora desses conhecimentos.

A segunda considera a inteligência da criança preformada, reduzindo ao mínimo a influência do meio. A experiência ou o meio só são importantes na medida em que afetam o desenvolvimento. Segundo esta interpretação, a inteligência é inata, e portanto, sem possibilidade de ser modificada ao longo das interações, cabendo à educação e ao ambiente escolar, deixar que o desenvolvimento cognitivo simplesmente aflore.

A terceira interpretação, está baseada nos pressupostos teóricos de construção do conhecimento elaborados por Jean Piaget – o conhecimento é construído durante as interações do sujeito com o mundo.

Para Piaget (Piaget, 1970), cada criança aprende por meio de suas ações e ela mesma vai construindo seu conhecimento a partir das interações com o meio. Essa construção começa desde o nascimento, a partir de informações transmitidas pelo ambiente, e configura-se como um processo sequencial e integrativo.



30. Jardim de Infância "Kita Hisa", em Berlim, na Alemanha

Assim, a cognição desenvolve-se através de um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas cognitivas. Novos níveis de conhecimento vão sendo indefinidamente construídos a partir das interações da criança com o meio e também das relações que se estabelecem nele.

Desta forma, verifica-se que a inteligência e bem estar da criança pode ser afetada pela interação com o espaço, especialmente nos primeiros anos de vida. Essa experiência espacial deverá influenciar o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil, tanto no aspeto físico como sócio emocional e intelectual.

Para esta pesquisa, essa interação será positiva quando consolidada em espaços favoráveis e estimulantes, que possibilitem à criança o desenvolvimento de seus conceitos e ideias, sejam individuais ou coletivos.

Nos últimos anos, o relacionamento criança-ambiente tem sido tema de pesquisadores em diversas áreas, da psicologia à sociologia, da arquitetura ao planeamento urbano. Essas pesquisas reconhecem a importância de se estabelecer uma relação positiva entre o projeto arquitetónico e a proposta pedagógica dos espaços frequentados e projetados para crianças, que favoreça a criação de espaços propícios para o desenvolvimento infantil e que sejam capazes de estimular e criar condições afetivas que permitam a identificação da criança com o ambiente em que se encontra. Tais estudos fornecem também dados importantes para o planeamento de espaços lúdicos para crianças, assim como para a organização de espaços urbanos.

Em Arquitetura e Educação, Lima afirma que:

Na experiência humana, o espaço nunca é vazio. Ele é sempre o lugar repleto de significados, lembranças, objetos e pessoas, que atravessam o campo de nossa memória e dos nossos sentimentos, desperta tristezas e alegrias, prazeres e dores, tranquilidade e angústias. Para qualquer ser vivo, o espaço é vital, não apenas para a sobrevivência, mas, sobretudo para o seu desenvolvimento. Para o ser humano, o espaço, além de ser um elemento potencialmente mensurável, é o lugar de reconhecimento de si e dos outros, porque é no espaço que ele se movimenta, realiza atividades, estabelece relações sociais. (Lima, 1989, p.187)

Para as crianças o espaço é fundamental, pois nele e através dele, é possível a realização de diversos tipos de brincadeiras, tão importantes para o desenvolvimento infantil.

É no brincar das crianças que o espaço adquire uma dimensão essencial: não há possibilidade alguma de brincar sem que haja disponibilidade de um espaço e de um tempo adequados, ambos, ao tipo de movimento e atividade que uma determinada brincadeira exige. [...] Qualquer que seja o povo ou a época que examinemos, brincadeiras básicas se tornam universais, o que se explica pelas demandas básicas de todas as crianças, referentes à imitação, movimento-equilíbrio, aventura e desejo de compartilhar com outras crianças as suas emoções e prazeres. A criança imita, simula, inventa, joga o tempo todo, multiplica e enriquece sua experiência através da brincadeira e da observação. (Lima, 1989, p.187)

Lima lembra que vários "brinquedos e brincadeiras são universais e válidos para diferentes épocas". (Lima, 1989) De uma cultura para outra, bonecas, cavalos-de-pau, bolas e pipas continuam a existir e possibilitam o relacionamento e o fortalecimento de laços de amizade entre as pessoas.



31. Espaço de atividades para crianças e jovens, "David Citadel Hotel", em Jerusalém

Segundo Mayumi Lima:

[...]espaço, tempo, objeto e companhia são quatro variáveis com as quais o brincar se completa, não somente entre as crianças, mas também entre os adultos. Não é simplesmente uma questão de ocupar um espaço, mas uma questão de como se relacionar com os outros num determinado espaço. A brincadeira possibilita ampliar o relacionamento entre crianças e crianças, crianças e adultos e entre adultos e adultos. (Lima, 1989)

Lima enfatiza a importância que se deve dar aos espaços, equipamentos, objetos e mobiliário destinados ás áreas das crianças, que devem oferecer soluções adequadas às suas necessidades. Ela observa que, assim como as bibliotecas são muito importantes, as brinquedotecas também deveriam receber a mesma atenção, e os espaços escolares, livres, abertos ou fechados, poderiam ser projetados e preparados de tal forma que estimulassem a imaginação das crianças.

O que considerar ao Projetar para Crianças

Le Corbusier declarou que "... o homem olha para a criação da arquitetura com seus olhos, que estão a 1,70 metros do chão". (Corbusier, 1927, p.5)

Códigos lógicos e racionais como este configuram os padrões para grande parte da produção arquitetónica - mas, é claro, essas "normas" são tão construídas quanto a própria arquitetura. Esse padrão em particular é especialmente irrelevante ao projetar para crianças, em que as premissas arquitetónicas centradas em adultos não se aplicam e nem devem ser aplicadas.

A partir de 2018, as crianças (ou seja, pessoas com 15 anos ou menos) passaram a representar 26% da população global, uma estatística que devemos apreciar, uma vez que os 100% foram, evidentemente, crianças em algum momento da vida.

Embora haja uma infinidade de fatores que moldam o tipo de adultos que nos tornamos, a arquitetura com que nos deparamos quando somos crianças - seja nas estantes de uma biblioteca onde brincávamos às escondidas ou na maçaneta da porta em que ficávamos na ponta dos pés para alcançá-la - pode ter um grande impacto na nossa perspetiva do mundo. Ao projetar a arquitetura especificamente para crianças, estamos a moldar essas perspetivas futuras e, portanto, torna-se vital tratarmos o processo com rigor e empatia.



32. Jardim de Infância "Kita unterm Regenschirm", em Berlim

A Cor

Cor é a impressão que a luz refletida ou absorvida pelos corpos produz nos olhos.

Quando falamos em cores, devemos sempre ter em mente que existem fatores que influenciam e definem a escolha das mesmas: fatores fisiológicos (fatores neurais, estado de saúde, idade); fatores sociológicos (grupo de referências, estilo de vida, papeis sociais e religiosos) e fatores psicológicos (perceção, personalidade). A cor carrega consigo o poder de renovação, de gerar bem-estar, refletir um estilo de vida e quando usada com equilíbrio transforma ambientes e objetos, além de princípios estéticos, altera a perceção de distância, volume e peso.

As teorias atuais que explicam a perceção das cores estão baseadas em estudos que têm raiz nas pesquisas de Newton e de Goethe. Isaac Newton trabalhava com a ideia de cor-luz e radiação visível, enquanto Johann Wolfgang von Goethe trabalhava com a cor-pigmento, ou seja, a tinta. Para Goethe, o estudo da reação humana à cor era a base da psicologia da cor, em que ligações eram feitas entre cor, emoção e mente. Exemplo disso, vemos que, quando em contato com o vermelho e cores quentes, temos uma atmosfera mais festiva e ativa; enquanto em contato com o azul e cores frias, temos uma atmosfera de tranquilidade.

O estudo sobre a aplicação de cores em ambientes de trabalho foi sendo aprimorado e adquirindo relevância, já que, são capazes de proporcionar estímulos positivos e satisfação no desenvolvimento das atividades.

Nas crianças, os efeitos da utilização da cor incidem na capacidade de aprendizagem, fato que não deve ser esquecido quando se trata da organização de espaços educacionais e infantis.

Pesquisas citadas no trabalho de Fabíola Castro relacionam a cor com a aprendizagem:

"[...] testes de QI realizados em pessoas dentro de salas pintadas com cores claras, demonstraram pontos superiores em média aos resultados dos mesmos testes realizados em pessoas colocadas dentro de salas pintadas com cores neutras ou escuras. As crianças na fase pré-escolar parecem reagir mais positivamente, dando mais atenção quando o professor estava vestido com roupas de cores complementares usadas na mesma quantidade, considerando o campo visual ocupado pela cor na roupa". (Castro, 2000, p.119)

Iluminação e conforto térmico

Os objetos são percebidos pelo homem através da luz, e a luz é também responsável pelo desencadeamento de ações biológicas e psicológicas no homem.

Os ambientes de trabalho devem ser planeados aproveitando ao máximo a iluminação natural, não só por motivos sustentáveis de economia de energia, mas também porque as pessoas apresentam um desempenho melhor com a luz natural. Tanto a cor quanto a quantidade de luz, e o local onde ela incide devem estar adequados à situação e ao espaço. Estudos comprovam que a deficiência de luz causa cansaço visual e prejudica o rendimento do trabalhador, prejudicando mais uma vez a saúde física e mental.

A luz também pode estar ligada ao conforto térmico, seja pela incidência de luz solar ou pelo uso da luz artificial. Todo o ambiente deve ser observado antes de ser projetado para que use a iluminação a seu favor ao longo do dia, além de ser pensada qual a função daquele local e o que ele deve transmitir. Se a sensação desejada for de relaxamento, aconchego e intimidade, a luz em tom amarelo cumpre esse papel perfeitamente, agora, se o objetivo é o desempenho de funções que exijam raciocínio e atenção, o ideal é a luz branca, que além de despertar a pessoa tem um aspeto mais frio e estimulante.



33. Espaço criativo do colégio "Erika Mann Grundschule II", em Berlim



34. Galeria de um Jardim de Infância projetado por Bojan Mrežar, Renato Rajnar e Peter Rijavec, em Ribnica, na Eslovénia, fotografia de Jorg Ceglar

O conforto térmico vai muito além de iluminação, pode ser associado à técnica construtiva, materiais de revestimento de teto, piso e parede, objetos, texturas e cores, ventilação e umidade. Cada caso deve ser analisado para atingir com sucesso o objetivo desejado, e cabe à arquitetura oferecer as condições térmicas compatíveis ao conforto térmico humano no interior da edificação.

Pesquisas demonstram que, em temperaturas elevadas as pessoas são mais facilmente distraídas por ruídos, o desempenho aritmético é pior e a atração entre as pessoas diminui. As crianças na fase pré-escolar tiveram pior aproveitamento no desenvolvimento de atividades envolvendo linguagem em ambientes com temperaturas um pouco acima do normal.



35. Fotografia de Paul Richer

Ergonomia

De acordo com Hudson Couto (Couto, 1995), a ergonomia é um conjunto de ciências e tecnologias que tenta trazer a adaptação de forma confortável, adequada e produtiva entre o homem e seu trabalho; essencialmente, procurando adaptar as condições de trabalho às características do ser.

Os conceitos de ergonomia, inconscientemente, têm sido aplicados desde a pré-história quando o homem tentava adaptar as suas ferramentas às necessidades. Com as transformações socioeconómicas e com o avanço da tecnologia, o estudo da ergonomia torna-se mais frequente, e está diretamente ligado ao trabalho, já que desenvolve equipamentos e meios com a finalidade de organizar e facilitar as atividades e o dia-a-dia do ser humano.

A ergonomia está também associada à salubridade e segurança, locais inadequados ergonomicamente para o trabalho realizado, fazem com que o trabalhador produza menos e corra riscos de acidentes. Ao estar num ambiente seguro, bem dimensionado e bem projetado para o exercício daquela função, o usuário tende a ficar mais confiante, e por consequência, o seu desempenho é mais bem-sucedido.

Deve ser considerada a curiosidade natural das crianças no planeamento dos ambientes de forma a enriquecê-los, oferecendo na sua exploração a oportunidade de aprendizagem lúdica, pois essa é memorizada com maior facilidade.

Devem ser levados em atenção parâmetros de organização espacial de modo a facilitar a convivência entre as crianças e o meio, para isso deve ter-se em consideração as dimensões de todos os elementos no espaço, não deve cair no esquecimento que ao projetar espaços infantis as medidas não serão as mesmas do que quando se projeta para um adulto, pois ambos têm medidas e necessidades bastante diferentes.

A organização do ambiente favorece a memorização e a aprendizagem.



36. Fotografia de Anne Deppe para promoção da marca de móveis infantis, "Lable papoq"

Conforto Acústico

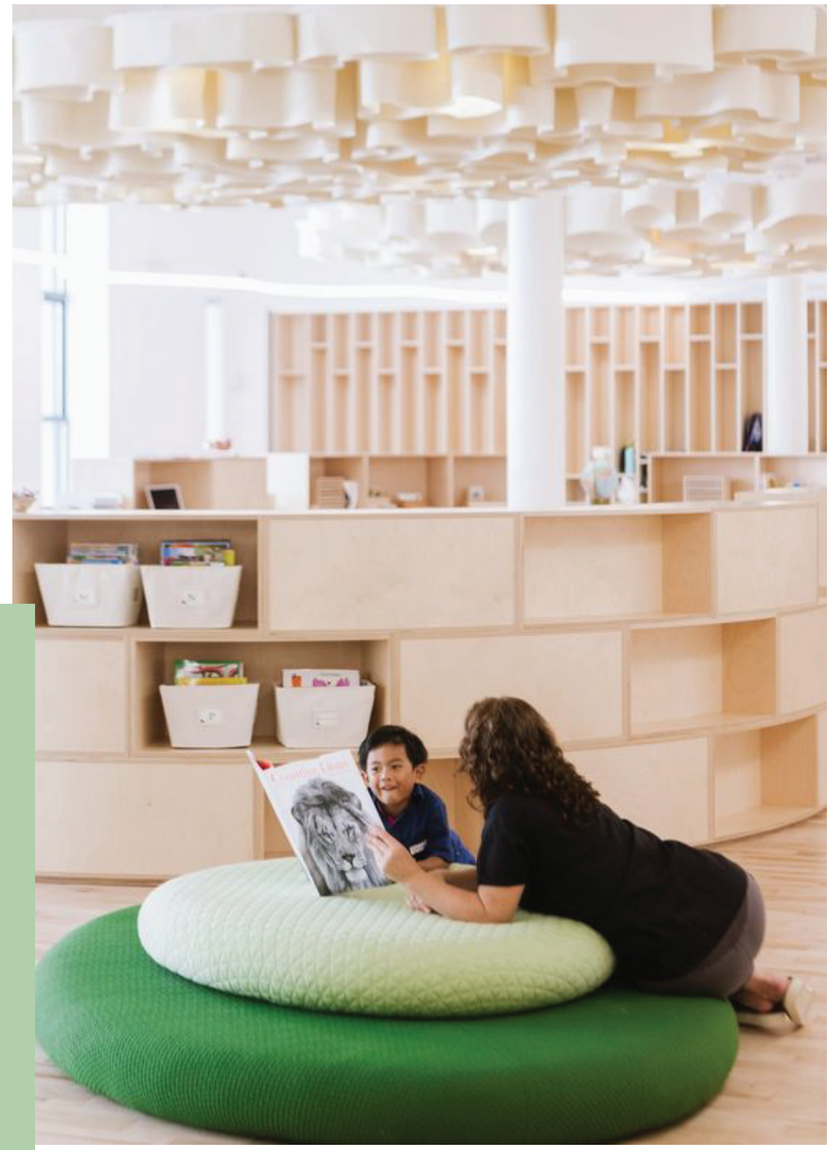
O conforto acústico é uma condição essencial para o bom desenvolvimento de qualquer trabalho.

Scopel afirma que "a ausência de conforto acústico condiciona fortemente a saúde e a produtividade do ser humano. Condições acústicas desfavoráveis acarretam alguns problemas como: dificuldade de comunicação, irritabilidade e efeitos nocivos à audição". (Scopel, 2015, p.165)

O barulho causa irritação e frustração, agrava o mau humor, afeta a perceção visual e diminui a concentração e a capacidade de aprendizagem. Empresas que percebem isso investem na qualidade acústica fazendo com que seus funcionários produzam mais e se mantenham atentos e concentrados, evitando assim situações de stress.

Nas crianças, é complexa e variável a relação entre ruído e aprendizagem e fatores como: o tipo de ruído, o tipo de atividade, as diferenças pessoais, o tipo de ambiente e se o tipo de ruído acontece durante o aprendizagem ou durante a verificação desta.

Pesquisas que consideram os fatores citados anteriormente, chegaram à conclusão que a interferência do ruído é maior durante a aprendizagem do que durante a verificação do que foi aprendido. Por sua vez, as meninas são mais afetadas pelo ruído do que os meninos e a interferência de ruídos de nível médio é maior do que os de nível baixo ou alto em atividades que exigem criatividade e mesmo após o cessamento do ruído o aprendizado subsequente é prejudicado. Por outro lado, crianças hiperativas trabalham melhor em ambientes com ruído do que em ambientes silenciosos.



37. Escola em Nova Iorque, projetada pelo Bjarke Ingels Group, fotografia de Dave Burk e Laurian Ghinitoiu

Aspetos emocionais e cognitivos do Design

Na atividade de Design de Interiores, o processo de projetar exige do profissional a observância de diversos fatores, como definição de paleta de cores, escolha de materiais e revestimentos, a forma como serão instalados, seu custo e praticidade, entre outros. No entanto, considerando os aspetos emocionais e cognitivos, pode-se afirmar que o exercício da profissão seja muito mais do que eleger cores, formas, texturas, linhas, móveis e revestimentos na busca por projetar espaços de forma estética e funcional.

Assim sendo, em seus estudos voltados ao Design de Produtos, Donald Norman afirma que "Além do design de um objeto, também existe um componente pessoal que nenhum designer ou fabricante oferece. Objetos em nossas vidas são mais que meros bens materiais." (Norman, 2008)

Segundo o autor expressa, há neles, de alguma maneira, algum significado muito particular e simbólico, que "[…] induz a uma postura mental positiva, um lembrete que nos traz boas recordações, ou por vezes uma expressão de nós mesmos." (Norman, 2008, p.26)

Nesse sentido, realça três dimensões do design: o Visceral, o Comportamental e o Reflexivo. E exemplifica: "O design visceral diz respeito às aparências. […] O design comportamental diz respeito ao prazer e à efetividade no uso. […] Finalmente, o design reflexivo considera a racionalização e a intelectualização de um produto." (Norman, 2008, p.25)

Por fim conclui: "[…] essas três dimensões muito diferentes estão sempre entrelaçadas em qualquer design. Não é possível ter design sem todas as três. Todavia, o mais importante, reparem em como esses três componentes combinam ao mesmo tempo emoções e cognição." (Norman, 2008, p.26)

Norman declara que é impossível separar as emoções da cognição e nesse sentido relaciona a ação destes ao comportamento do ser humano:

> Tanto o afeto quanto a cognição são sistemas de processamento de informações, mas possuem funções diferentes. O sistema afetivo faz julgamentos e rapidamente o ajuda a determinar as coisas no ambiente que são perigosas ou seguras, boas ou más. O sistema cognitivo interpreta e explica o sentido lógico do mundo. Afeto é o termo genérico que se aplica ao sistema de julgamentos, quer sejam conscientes ou inconscientes. Emoção é a experiência consciente do afeto, completa com a atribuição de sua causa e identificação de seu objeto. (Norman, 2008, p.31)

Nessa perspetiva, Alain Botton afirma que existe um forte componente emocional na forma com que os espaços são projetados e concebidos, e nossos sentimentos podem ser alterados, a depender da cor das suas paredes ou do formato das suas portas ou janelas. "O que sentiremos numa casa com janelas semelhantes às de uma prisão, quadrados de alcatifa manchados e cortinas de plástico?" (Botton, 2013, p.14)

Desse modo, Botton sugere a procura de duas coisas relevantes nas construções arquitetónicas, e que também podemos interpretar como de grande importância para o Design de Interiores. A primeira está ligada às necessidades básicas do ser humano, ou seja, abrigo, conforto, segurança e funcionalidade, e a outra, que proporcione recordações, e que transmita sensações do que se considera importante.



38. Jardim de Infância "Kita Hisa", em Berlim, na Alemanha

> Os edifícios que admiramos são em última análise aqueles que exaltam, de várias maneiras, valores que achamos louváveis – que remetem, quer pelos materiais, formas ou cores, para atributos tradicionalmente positivos como a amizade, a bondade, a subtileza, a força e a inteligência. O nosso sentido de beleza e a nossa perspetiva acerca da natureza de uma vida boa estão interligados. Procuramos associações de paz nos nossos quartos, metáforas de generosidade e harmonia nas nossas cadeiras e um ar de honestidade e franqueza em nossas torneiras. Podemos sentir-nos emocionados por uma coluna que se une ao teto com graça, por degraus de pedra gastos que sugerem sabedoria e por uma porta georgiana que revela jovialidade e delicadeza na sua janela em forma de leque. (Botton, 2013, p.109-110)

Ainda de acordo com Botton, a organização dos espaços e ambientes abriga diversos tipos de informações e mensagens morais, contudo, apenas sugestionam, não se prestando à rigidez normativa que se obrigue a seguir. "Convida-nos, em vez de nos ordenar, a que imitemos seu espírito […]". (Botton, 2013, p.22)

Nesse contexto, sustenta que um espaço visualmente atraente pode impulsionar uma melhoria do humor, disposição ou ânimo, e que essa condição de experiência visual pode promover um estado de angústia ou felicidade, de forma que sofremos influência dos elementos que estão ao nosso derredor. A relação do homem com os objetos, suas sensações, experiências, vivências e significados é tema bastante explorado pelo engenheiro elétrico e Ph.D. em Psicologia Donald Norman na sua obra "Emotional Design". Nesse contexto, Norman declara que a emoção é componente imprescindível na vida, influenciando comportamentos, sentimentos e pensamentos, e auxilia a emissão de juízos de valor a respeito do mundo e das coisas. Afirma ainda, que a emoção permite tornar as experiências cotidianas, até as mais elementares, mais ou menos agradáveis.

Na sua opinião:

"objetos esteticamente agradáveis contribuem para que você trabalhe melhor. […] objetos atraentes fazem as pessoas sentirem-se bem, o que por sua vez faz com que pensem de maneira mais criativa. […] Na qualidade de objetos de arte, eles alegram meu dia. Talvez, o mais importante, é o fato de que cada um transmita um significado próprio, cada um tenha sua história." (Norman, 2008, p.24-39)

Com relação à abordagem do tema no campo do Design de Interiores, ao prefaciar a obra do autor, Damazio e Mont'Alvão destacaram que: "[…] o design – com o seu modo interdisciplinar de ser – vem visitando campos distintos em busca de respaldo teórico e metodológico para colocar em prática a ideia de projetar levando em consideração a emoção que os produtos despertam nos usuários." (Damázio & Mont'alvão, 2008, p.12).

Afirmam, ainda, que os objetos assumem "forma social" e "funções simbólicas". Esse entendimento por parte do profissional do Design de Interiores é de extrema importância para o desenvolvimento de seus projetos, de modo a despertar emoção, permitindo assim, que o design transmita um significado próprio.

No que diz respeito a isso, Botton salienta que raramente se fala a respeito da significativa capacidade de comunicação dos ambientes, objetos, cores, texturas ou formatos, entretanto, é notório que os sentidos se aguçam na presença desses elementos e afetam a perceção do observador, transmitindo sensações, emoções e impressões daquilo que se pode considerar de fato relevante. "Qualquer objeto de design dará a impressão da atitude moral e psicológica que acarreta." (Botton, 2013, p.80)



39. Escola para crianças refugiadas reformada para melhorar a sensação de abrigo, em Tel Aviv, Israel

Por conseguinte, alguns ambientes nos parecem mais agradáveis e transmitem sensação de bem-estar, conforto visual e prazer, enquanto outros, podem comunicar confusão, desconforto, agitação e até depressão.

"Cada componente presente no ambiente é percebido, sejam elementos construtivos ou objetos de decoração ou ainda itens do mobiliário; as suas formas, tamanhos, cores e texturas podem agradar ou não aos olhos, isso segundo a perceção humana de cada indivíduo e de acordo com seu sistema de valores". (Botton, 2013)

Essas sensações no campo da psique humana têm sido estudadas e atualmente, mais exploradas em um ramo recente da Psicologia Ambiental, a Psicologia do Design de Interiores, a qual procura compreender as reações dos seres humanos no nível emocional e cognitivo em relação à organização de espaços interiores. Assim, explora as emoções e vivências positivas para promover ambientes que proporcionem bem-estar e qualidade de vida. De acordo com a psicóloga Angelita Scárdua, as pessoas têm procurado cada vez mais uma relação com o ambiente em que vivem, procurando encontrar uma conexão entre seu espaço e o que pensam e sentem. Espaço esse que reflete, tanto traços da personalidade do morador quanto suas crenças e valores, sejam eles recentes ou permanentes. Nesse sentido, a autora afirma que a casa de um indivíduo é um espaço de significado simbólico e existencial, um lugar de autoexpressão, ou seja, uma extensão de sua forma de viver e ver o mundo e a si mesmo.

Scárdua destaca ainda a importância de os profissionais da área perceberem e projetarem os espaços a partir da perceção que o cliente tem do mundo e de si mesmo, para que a casa não seja simplesmente um espaço para hospedar os seus moradores, meros dormitórios ou local para higiene pessoal. Que seja, isso sim, um lugar onde as pessoas possam experimentar e vivenciar os seus sentimentos, emoções e sensações, onde se sintam acolhidas e que possua atmosfera capaz de fortalecer a identidade, repor energias e delimitar o território físico e imaginário no mundo, além de proporcionar uma sensação de segurança e posse.

Assim, de acordo com Scárdua (Scárdua, 2009), lançar mão de tendências e modismos sem priorizar as necessidades e expectativas do cliente, e principalmente uma representação significativa de sua personalidade, pode constituir um dos principais problemas que dificultam e prejudicam o bem-estar físico e emocional. Além disso, pode impedir que a casa seja um espaço de refúgio, no qual o indivíduo se sinta seguro num ambiente reconhecido como sendo próprio, e onde se pode expressar livre e integralmente.

Nesse sentido, Norman ressalta que: "o lado emocional do Design pode ser mais decisivo para o sucesso de um produto do que os seus elementos práticos". (Norman, 2008, p.24)

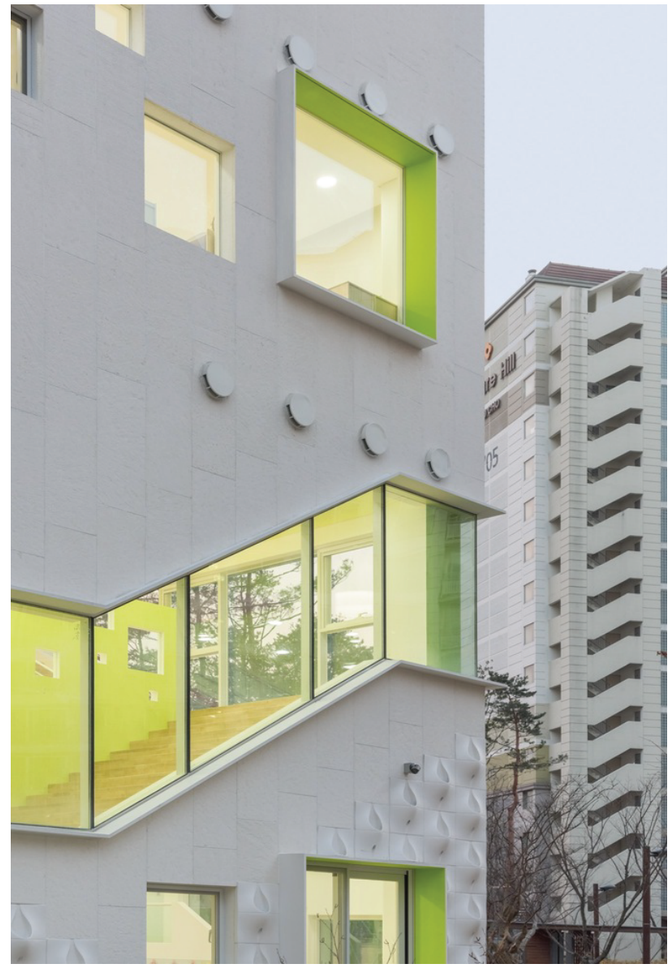
Compreendida essa realidade, pode-se afirmar que, para o exercício pleno da profissão de Design de Interiores, entender de forma clara os aspetos cognitivos e emocionais do indivíduo e do design é extremamente relevante e impõe a busca por saberes que garantam tais competências.

Capítulo III
Casos de Estudo

1. Jardim de Infância Flower + Kindergarten, Jungmin Nam, 2015

"Flower + Kindergarten", é um projeto localizado em Seul, capital da Coreia, onde existe a demanda por instituições educacionais que apresentem um ambiente melhor, uma vez que a maioria das pré-escolas da cidade foram construídas com arquitetura de baixa qualidade, refletindo valores económicos, normas e pequenos lotes numa cidade altamente densa.

Para superar os problemas típicos de um jardim de infância na cidade, o projeto "Flower + Kindergarten" procurou oportunidades para descobrir soluções arquitetónicas para melhores ambientes educacionais nas condições de terrenos pequenos e densos, problemas típicos de Seul. O projeto está localizado num novo complexo de apartamentos, perto do parque do rio Yang-je e de outros parques pequenos onde as crianças podem brincar livremente e em segurança na natureza. O projeto do jardim de infância foi concebido para aproveitar as áreas verdes circundantes e espaços abertos, expondo as crianças à natureza, oferecendo um equilíbrio entre densidade e o próprio valor espacial do jardim de infância.



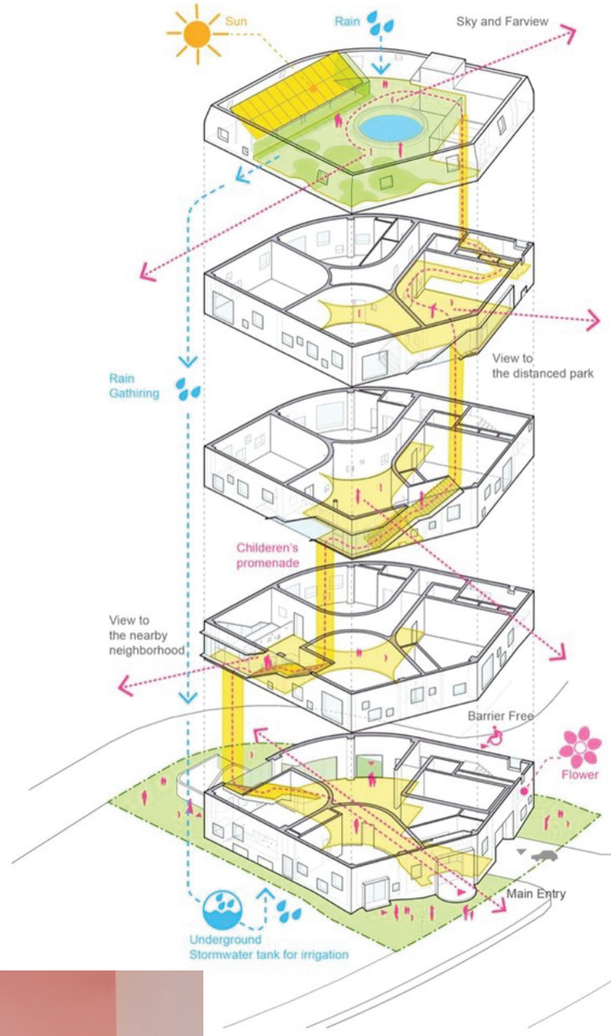
40. Vista exterior pormenorizada de um dos corredores coloridos do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", em Seoul, na Coreia do Sul



41. Vista do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten"

O projeto "Flower + Kindergarten" procura oferecer um ambiente físico dinâmico para a educação, bem como as interações entre as crianças e a natureza, ao mesmo tempo que alcança a densidade para o jardim de infância na cidade. Para alcançá-la, são incluídas salas multiuso ao invés dos típicos corredores dos jardin de infância, e elas estão posicionadas em espiral a partir de caminhos verticais que conectam os andares, assim o jardim de infância pode ter mais espaços bem utilizados e um ambiente educacional diversificado. Este será um lugar para as crianças vivenciarem uma aprendizagem dinâmica e as mudanças da natureza, enquanto crescem a cada dia.

Em cada andar, há no máximo três salas de aula e uma sala multiuso, já que a sala de aula deve ter área superior a 44m², de acordo com as regulamentações locais. A sala multiuso pode acomodar circulações, bem como a utilização diversificada do espaço para aprender e brincar. Na sala multiuso, as crianças podem reconhecer as suas salas de aula através das paredes arredondadas, pois cada sala de aula pode destacar-se como um volume identificável a partir das suas formas, ao invés de números ou textos. O canto arredondado de cada sala de aula dá uma sensação de aconchego, ao mesmo tempo que se compõe como uma solução arquitetónica para fornecer acesso entre a sala multiuso e as salas de aula.



43. Planta extrudida do "Flower + Kindergarten", que demonstra a movimentação existente entre pisos



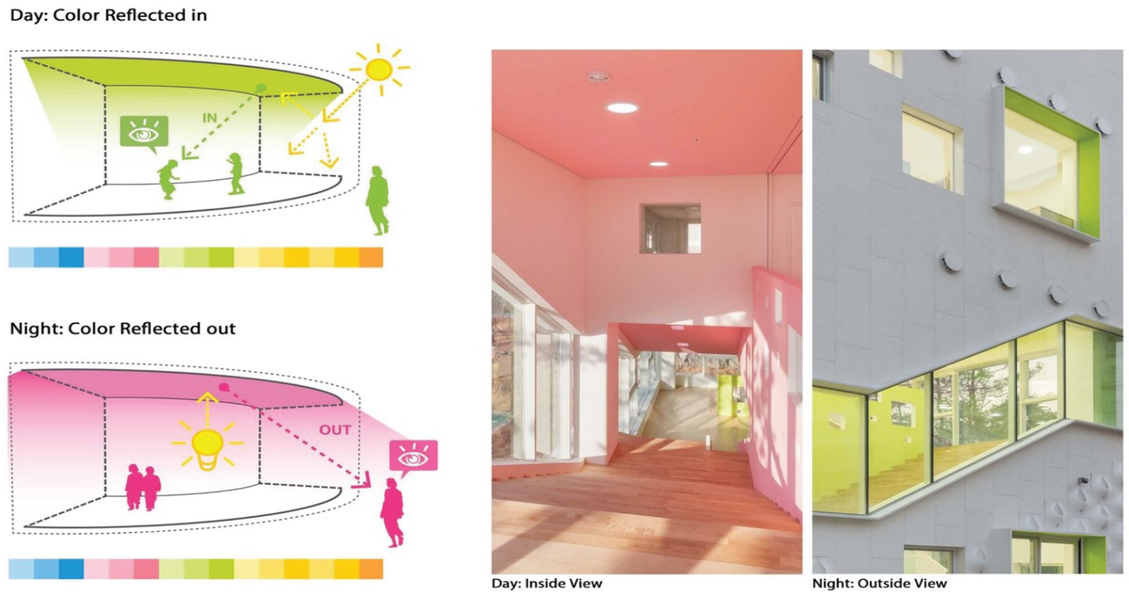
44. Um dos vãos de escada do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", que são aproveitados como espaços para as crianças



42. Uma das salas de convívio do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten"

Enquanto os diferentes níveis de pavimentos compartilham paredes estruturais e permitem uma construção e planeamento eficientes, as localizações rotacionadas das salas multiuso oferecem uma experiência dinâmica para o espaço interior do jardim de infância. Em cada nível, as salas multiuso criam um acesso em espiral e movimento. Através desta circulação, as crianças podem experimentar um espaço dinâmico e uma mudança espacial na vertical e misturar-se entre os diferentes níveis. O espaço criado abaixo e acima da escada é utilizada para as crianças brincarem.

No interior, cada pavimento possui uma cor diferente no teto e nas paredes para que as crianças possam reconhecer o espaço através da diferença de cor. Há uma diferença subtil entre o teto, parede e perfis de janelas, assim, o ambiente construído do jardim de infância incentiva a sensibilidade das crianças à cor. A partir da mudança de tempo entre o dia e a noite, a cor é percebida de forma diferente. Durante o dia, as paredes interiores brancas absorvem a cor do teto através da luz refletida. Ao contrário, durante a noite, a cor é refletida em direção à rua através da iluminação artificial de dentro do edifício. Cada sala de aula tem uma grande janela com quadros projetados, que são coloridos com as suas cores correspondentes para dar uma pista sobre a localização da sala de aula a partir da rua. As crianças podem identificar as próprias salas de aula de fora do edifício através da cor e da localização das janelas.



45. Demonstração da influência da luz solar nas cores e no ambiente do edifício escada do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten"



47. Vista das saliências existentes numa das paredes do edifício do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", onde já foram plantadas flores

Os painéis nas paredes exteriores têm a função extra de se tornar vasos para plantação. Na Coreia, o sistema de parede vertical ao ar livre é problemático especialmente por conta de seu inverno extremo. Da primavera ao outono, as pessoas podem plantar vegetação nos painéis de bolso das paredes e cultivá-las seguindo os ciclos sazonais da espécie. As atividades de cultivo podem ser uma parte do currículo da escola para as crianças. Durante o inverno extremo na Coreia, os painéis dificilmente terão plantas, mas terão funções visuais como uma fachada tridimensional, com painéis ondulados. Assim, a fachada do edifício vai mudar drasticamente no decorrer das diferentes estações, seguindo as condições de plantação e do tipo de vegetação.



46. Vista exterior das saliências existentes numa das paredes do edifício do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten"

Por ter potes para plantação como sistema de fachada exterior, o jardim de infância oferece oportunidades para que as crianças cresçam e observem a vegetação de perto. O jardim da cobertura e o jardim submerso são atrativos extras para as crianças e para os funcionários, que podem apreciar o valor da natureza em sua vida cotidiana. A água da chuva é recolhida num reservatório próprio no porão, a partir dos jardins no chão e no telhado, e reutilizada para irrigação. Os painéis fotovoltaicos na cobertura e as janelas que permitem ventilação natural em cada sala de aula melhoram o desempenho global do edifício ao longo do ano.

2. Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland, ASPECT Studios, 2017

O Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland está localizado na área central da zona sudoeste do distrito de Xin Zhan, com o lago Shao Quan e o cinturão verde nas proximidades. O bairro vibrante e em desenvolvimento é popular entre os millennials, que valorizam o design e procuram ambientes únicos, modernos e sofisticados.

O partido para o projeto paisagístico foi pautado com o princípio de proporcionar aos residentes uma experiência diversificada e dinâmica da vida urbana moderna num local singular, remetendo a diferentes ambientes urbanos, como praças urbanas e parques cívicos, parques de bolso e espaços para jogos e recreação esportiva. Todos os espaços são programados para proporcionar uma gama de experiências e oferecem diversas instalações e atividades para todas as idades, tudo estruturado para estimular a conectividade social e comunitária nesses locais de encontro.



49. Vista diurna de uma das zonas do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland"



48. Vista noturta de uma das zonas do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland", localizado no distrito de Xin Zhan

O projeto reflete elementos da comunidade local e da cultura, com a flor da cidade – a romã – sendo uma forte inspiração para a conceção do espaço social da comunidade, definindo a forma, a cor e a composição para criar uma experiência colorida, ousada e vibrante. Juntamente com um programa dinâmico de paisagismo que visa atender às necessidades da comunidade e da sua população, incentiva-se a interação, a conexão e a comunicação.

A fase inicial consiste em três zonas programáticas principais, um parque urbano de bolso, um parque infantil e um parque comunitário, dentro de cada área, criando experiências diversas em locais onde crianças, adultos e idosos se podem encontrar para se divertirem e celebrarem a diversidade dos estilos de vida com a vibração e a energia de um ambiente urbano.



50. Planta ilustrada do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland"

A peça central do parque urbano é a Flor de Romã, uma escultura de luz inspirada nos estames da flor de romã, numa altura que a torna um marco e uma identidade para o contexto circundante. No piso, a pavimentação rítmica representa o vento e as formas personalizadas dos canteiros representam as pétalas que voam com a brisa, com assentos nas bordas proporcionando locais calmos e confortáveis para as pessoas descansarem, permanecerem e interagirem entre si. A forma compactada e em camadas encontrada nos frutos de romã é a referência para a conceção da cobertura, criando um interessante jogo de sombras no chão, ao mesmo tempo que fornece um pano de fundo para todo o espaço, permitindo que visitantes e residentes descansem confortavelmente durante os meses quentes de verão.



51. Zona infantil do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland"



52. Zona infantil do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland"

O espaço para as crianças permite a realização diversas brincadeira e experiências educacionais. Os montes construídos com forma de montanha e diferentes tons quentes imitam as mudanças e as camadas graduais dos estratos rochosos, enquanto superfícies azuis e verdes representam o rio e a floresta. Há oportunidades para as crianças se integrarem e desenvolverem habilidades sociais e físicas essenciais nos diversos espaços, as áreas de brincadeiras livres e fixas são todas projetadas para estimular a interação social, a atividade física, os desafios e o desenvolvimento em geral.

Reuniões comunitárias e eventos públicos acontecem no grande parque comunitário. O parque público aberto é complementado por uma série de espaços para as pessoas se reunirem em grupos menores. Dentre as composições espaciais estão grandes gramados abertos multifuncionais, pérgolas e assentos para criar um espaço semifechado, enquanto pequenas praças, com conjunto de árvores, formam um espaço multifuncional à sombra para promover o encontro de grupos menores.

3. Estrutura de Jogos Five Fields, Matter Design + FR|SCH, 2016

Esta estrutura de jogos situa-se na paisagem inclinada, onde crianças desfrutam de um espaço compartilhado. The Architects Collaborative projetou e desenvolveu o bairro Five Fields no início dos anos 1950 com a esperança de promover a comunidade através da criação de um pedaço de terra comum. Com o passar dos anos, os proprietários mudaram, mas a apreciação por esse local segue existindo. TAC concebeu o bairro como um experimento e a comunidade - desejando manter vivo o espírito experimental - pediu uma estrutura que fosse estimulante e segura para as crianças. Eles queriam algo que desafiasse a imaginação sem nenhum elemento funcional.

Projetar uma estrutura de jogos destinada a crianças é um projeto único e desafiante. Existem padrões necessários que abordam a acessibilidade e a função na vida cotidiana dos adultos, no entanto a proposta não é estritamente funcional. Por esta razão, estes espaços são acessíveis aos adultos, apesar de ser pensado para as crianças.



53. Vista da "Estrutura de Jogos Five Fields", em Lexington, Estados Unidos

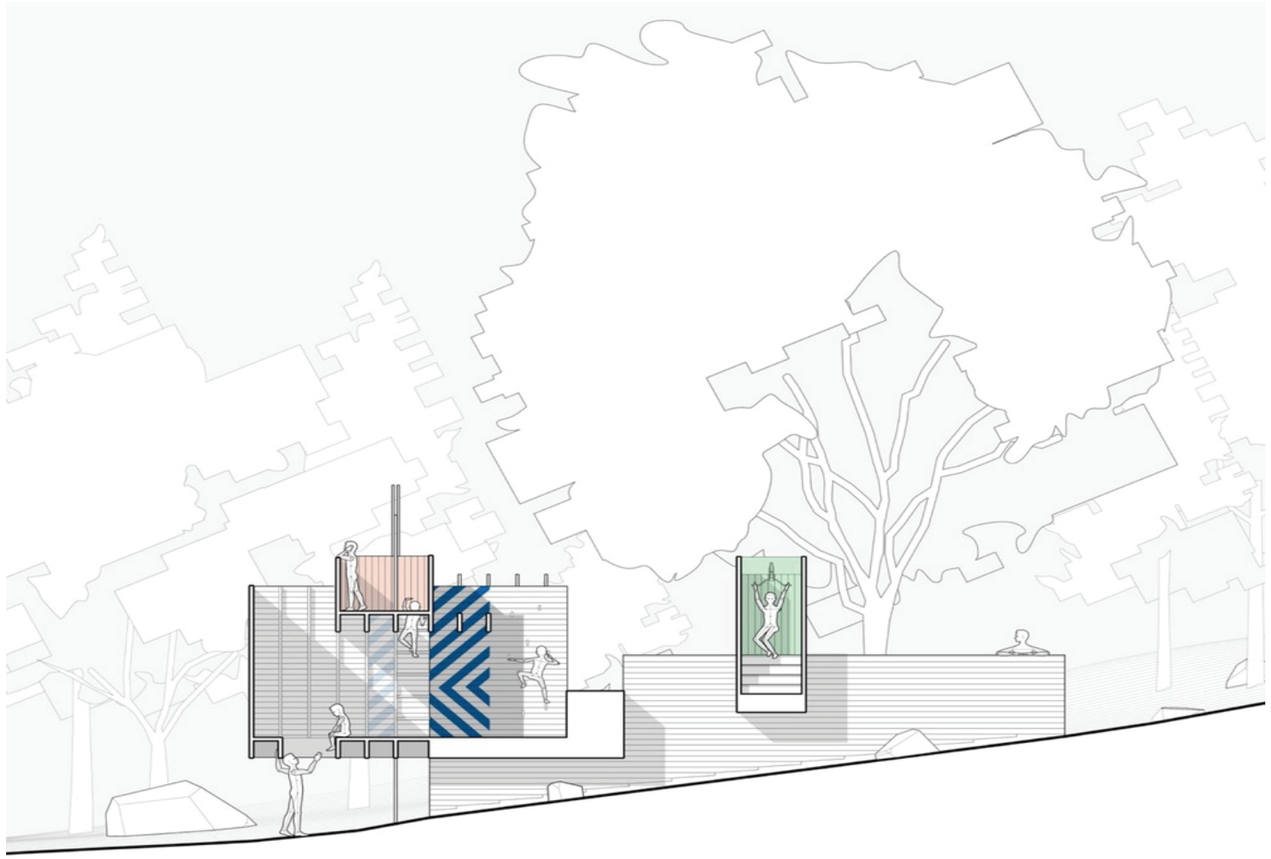


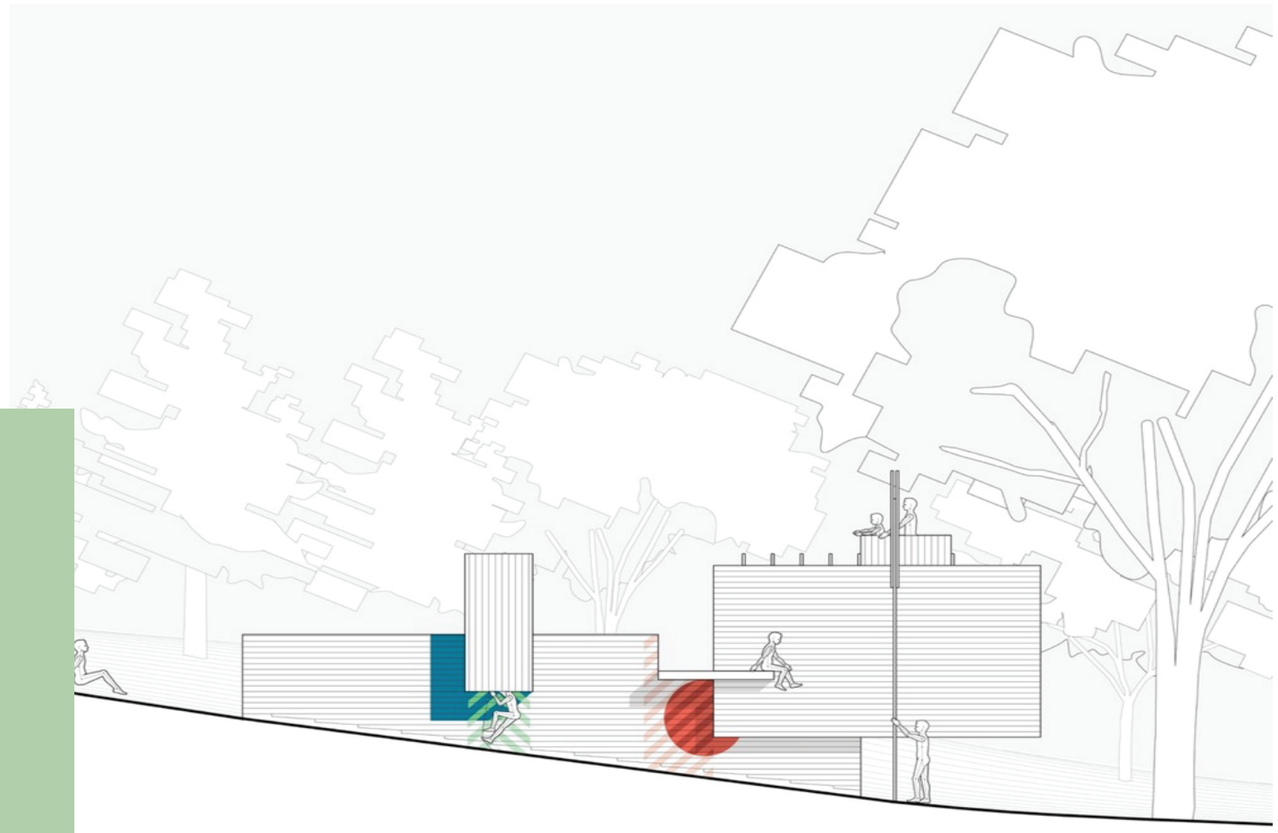
54. Vista pormenorizada de uma das zonas da "Estrutura de Jogos Five Fields"



55. Vista pormenorizada de uma das zonas da "Estrutura de Jogos Five Fields"

O projeto também se dedica à imaginação, resistindo a leituras literais. Os elementos verticais de dois metros de altura contribuem à estrutura - num momento - mas se estendem para a paisagem; desde o funcional ao caprichoso. Os gráficos coloridos sugerem entradas e momentos chave, sem um rótulo explícito. Elementos arquitetónicos pré-concebidos como portas e escadas existem, mas não conduzem a nenhuma parte. Outro princípio da estratégia de desenho foi produzir desafios cada vez maiores para as crianças, diminuindo o risco e assegurando o acesso. As crianças mais novas ficam apenas em baixo e as maiores já conseguem subir pela estrutura.





56./57. Alçados ilustrados da "Estrutura de Jogos Five Fields"

3. Creche Sinnewandel, Baukind, 2013

Desde dezembro de 2013, 65 crianças surdas e ouvintes foram atendidas na creche Sinneswandel, em Berlim. A disponibilidade da Escola Helen Keller de 750 m² possibilitou que a visão desse jardim de infância bilíngue e integrador se tornasse realidade. Ao longo de um total de 14 meses de conceção, planeamento, remodelação e montagem, o jardim de infância de três andares foi projetado com amor e inspiração para atender às necessidades especiais das crianças com dificuldades auditivas.

O primeiro andar é decorado em tons quentes de amarelo e laranja e simboliza o tronco da árvore, que ainda está conectado à terra. A pintura de parede da raposa na área de jogo torna-se parte da plataforma onde as crianças podem relaxar, descansar, construir e brincar com elementos de espuma móveis.

No segundo andar, tons frescos de verde e turquesa dominam a sala para criar a coroa fofa da árvore. A imagem da coruja e do esquilo é atribuída às duas salas de grupo. Aqui, as crianças mais velhas podem brincar e aprender em ambientes inspiradores.





58. Primeiro Piso da Creche Sinnewandel, em tons quentes, onde se pode observar a figura de uma raposa



59/60. Segundo andar da Creche Sinnewandel, em tons de verde e turquesa

Em colaboração com o estúdio Perelà, a baukind desenvolveu o conceito de design de um sistema de guia de rota baseado no símbolo de uma árvore, para as diferentes fases de desenvolvimento. Cada um dos três andares do edifício representa um elemento de uma árvore. Para corresponder a isso, seis personagens animais, cada um com uma paleta de cores atribuída, representam os diferentes grupos de idade.

O andar térreo simboliza a raiz da árvore com seus tons terrosos, vermelho-quente e violeta. As salas do grupo têm o nome dos animais terrestres, o verme e o coelho. Eles são os animais escolhidos para representar as crianças da creche que ainda precisam de cuidados particularmente próximos e protetores.



61. Vista para um dos espaços de banho do andar térreo, em topns terrosos



62.. Vista de uma das salas pertencente ao andar inferior, pintada em tons de vermelho-quente e violeta

Capítulo IV

Projeto

Consultório de Psicologia Infantil

O "Consultório de Psicologia - As Crianças e a Perceção do Espaço", surge a quando da chegada de um pedido da Dra. Cláudia Andrade, ao escritório da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras, a empresa onde se realizou o estágio. A Dra. Cláudia Andrade pretendia a realização de um consultório de psicologia num espaço localizado na Rua do Godinho, 703, Matosinhos. Sendo este um *open space*, onde a única compartimentação existente é para os espaços de banho, a cliente pretendia a criação de divisórias de modo a definir dois compartimentos diferentes, um espaço de receção e outro onde se iria localizar o consultório.

O desejo da Dra. Cláudia era a criação de um gabinete psicológico dito comum, mas através desse pedido e após descoberta da parceria existente entre este gabinete de psicologia e a Escola Primária do Godinho, onde estudam crianças com idades compreendidas entre os 5 e os 10 anos, levantaram-se as seguintes questões: "Estarão os consultórios de psicologia adequados às crianças? Será que elas se sentem confortáveis?". Foi a partir daí que surgiu a necessidade de projetar um consultório de psicologia vocacionado para as crianças, pois tal como se refere no estudo previamente realizado e aprofundado acerca do tema, elas têm necessidades diferentes das dos adultos. Um adulto pode perfeitamente adaptar-se a viver num ambiente para crianças, já as crianças, têm maior dificuldade em adaptar-se ao mundo dos adultos.

Através desse estudo, foi possível chegar a algumas conclusões e tomar decisões relativamente à organização do espaço, cores, materiais, etc..

Antes da realização do projeto, criou-se um mapa de conceito, onde se apresentam algumas imagens de inspiração para a criação do mesmo, tendo também como base o estudo realizado anteriormente. Através destas imagens, é possível verificar a constante existência de cor que é comum a todas elas. É possível também observar que existe a criação de patamares que surgem através do chão (imagens 64 e 66), onde as crianças podem subir e saltar entre eles.

A imagem 63 apresenta um espaço em que a cor existente no chão se prolonga para o armário e consequentemente para o teto, criando assim uma ilusão de continuidade entre eles.

Podemos ver na imagem 65 a existência de umas janelas circulares coloridas que dão do pátio para o interior da escola e criando um interessante e lúdico efeito de luzes.



63. Escola Primária "Valkstone" em East Bentleigh, Austrália



64. Uma das salas de uma creche em Buhl, França



65. Berçário em Velez-Rubio, Espanha



66. Creche "Sinneswandel", dedicada a crianças com problemas de audição, em Berlim

O “Consultório de Psicologia – As Crianças e a Perceção do Espaço” tem como objectivo principal proporcionar o bem-estar, conforto físico e psicológico das crianças. Logo, para tal procura-se criar um espaço onde elas possam sentir-se confiantes e à vontade para que possam aproveitar da melhor forma a consulta no psicólogo sem sentirem que estão a ser um “objeto de estudo”. Facto que logo à partida as poderia fazer retraírem-se e nem elas nem o profissional terão uma boa experiência. Neste contexto, este projeto foi criado de forma a melhorar e facilitar as visitas ao psicólogo, reinventando-as.

Usufruindo do estudo realizado, decidiu-se dividir o espaço em duas zonas, uma sala de espera e a sala onde se realizam as consultas.

No que toca à escolha do piso para espaços infantis, a decisão revela-se extremamente importante e mais complexo do que num espaço frequentado maioritariamente por adultos. A escolha do piso certo ou errado influencia vários fatores tais como o conforto, a temperatura, a acústica, etc.

As crianças precisam de um espaço ideal para poderem divertir-se e brincar em segurança, e tendo em conta que elas costumam brincar muito no chão, é importante que o piso esteja sempre limpo e ainda transmita conforto para os mais pequenos. Tomando em atenção todos estes aspetos, a decisão recaiu sobre o piso vinílico, que acarreta todas estas vantagens. O vinílico é muito prático para limpar e por isso muito mais higiénico. Também traz conforto térmico para o ambiente, sendo muito agradável de pisar, mesmo descalço, o que geralmente acontece com as crianças. Além desse conforto térmico, o piso vinílico ainda ajuda a minimizar o impacto da queda, tornando-se ideal para a faixa etária em que este projeto se foca, que compreende crianças entre os 3 e os 10 anos de idade, idades em que as crianças se distraem com facilidade e os tombos são frequentes. A estrutura e composição do piso vinílico dão a impressão de caminhar sobre amortecedores, que tornam o piso menos rígido. Assim, quando a criança cai, a sua queda é amortecida. Além disso, o piso vinílico não escorrega como os porcelanatos, por exemplo.

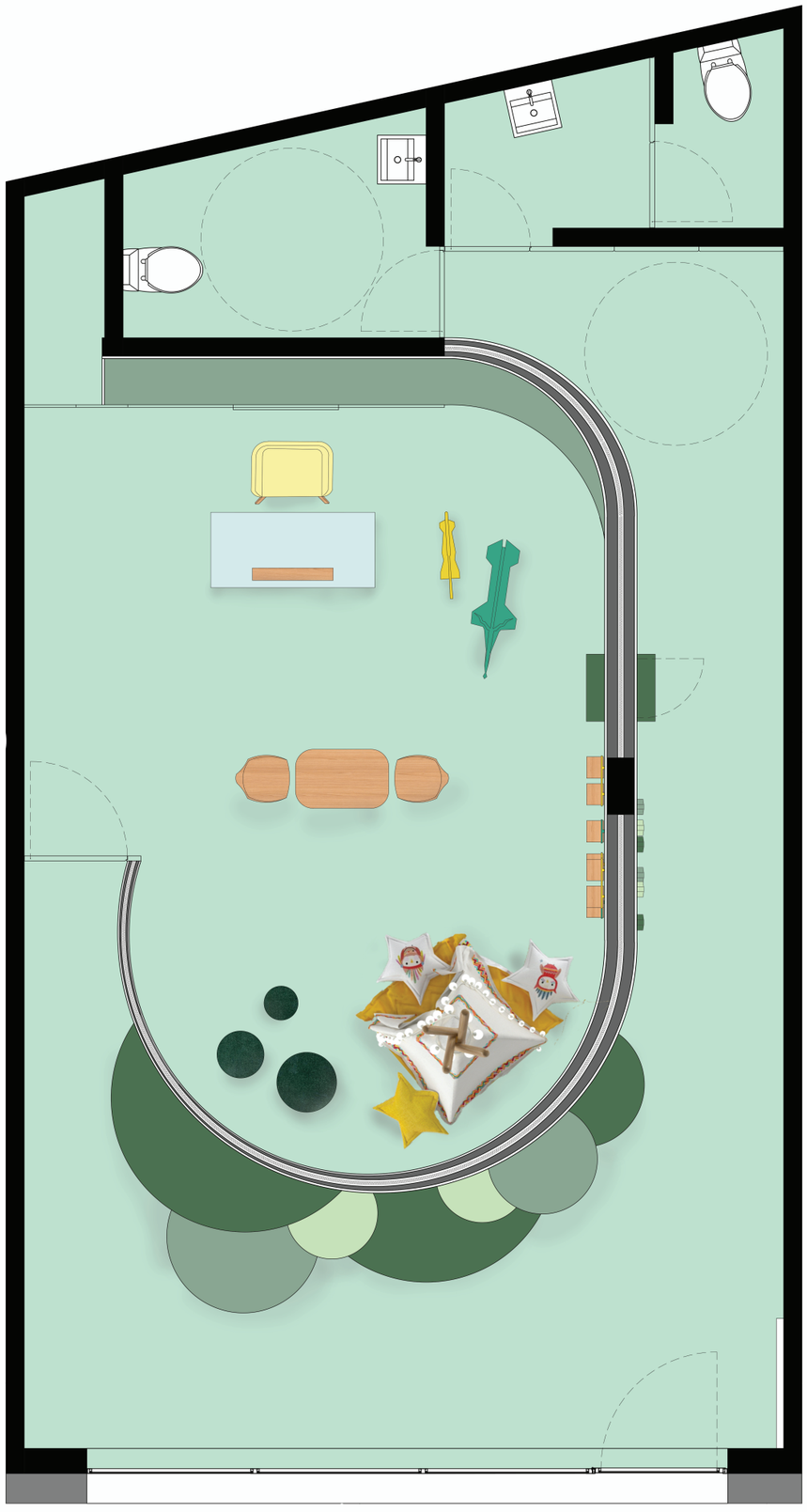
Quanto à cor escolhida para o piso, decidiu-se que seria um tom de verde água claro, criando assim ligação com as plataformas que são também em diversos tons de verde. Existem mais de 100 tons de verde. Esta é a cor do crescimento, da renovação e do renascimento. E ela está associada à saúde, natureza e paz.

O verde é a cor que mais nos aproxima do ambiente natural com sua fauna e flora. É um tom reservado e esplendoroso, relacionado à alma e que na natureza faz a transição entre o azul do céu e o amarelo do sol. Nas emoções do observador, segundo a psicologia das cores, os tons de verde têm o poder de transmitir equilíbrio, calma, esperança, bem-estar, segurança etc.

O contato das crianças com brinquedos em todas as nuances do verde pode ajudar a equilibrar pensamentos e ideias. É indicado para atividades menos enérgicas e que ao mesmo tempo não exigem grande concentração. Como é a cor da perseverança, também pode auxiliar os pequenos na execução de tarefas novas e desafiadoras.

Os tons de verde promovem a resolução de problemas, transmitem liberdade, cura e paz. Os tons intermédios estimulam o humor. Além disso, é uma cor que ajuda relaxar e é muito útil para pessoas que estão tentar ultrapassar uma depressão.

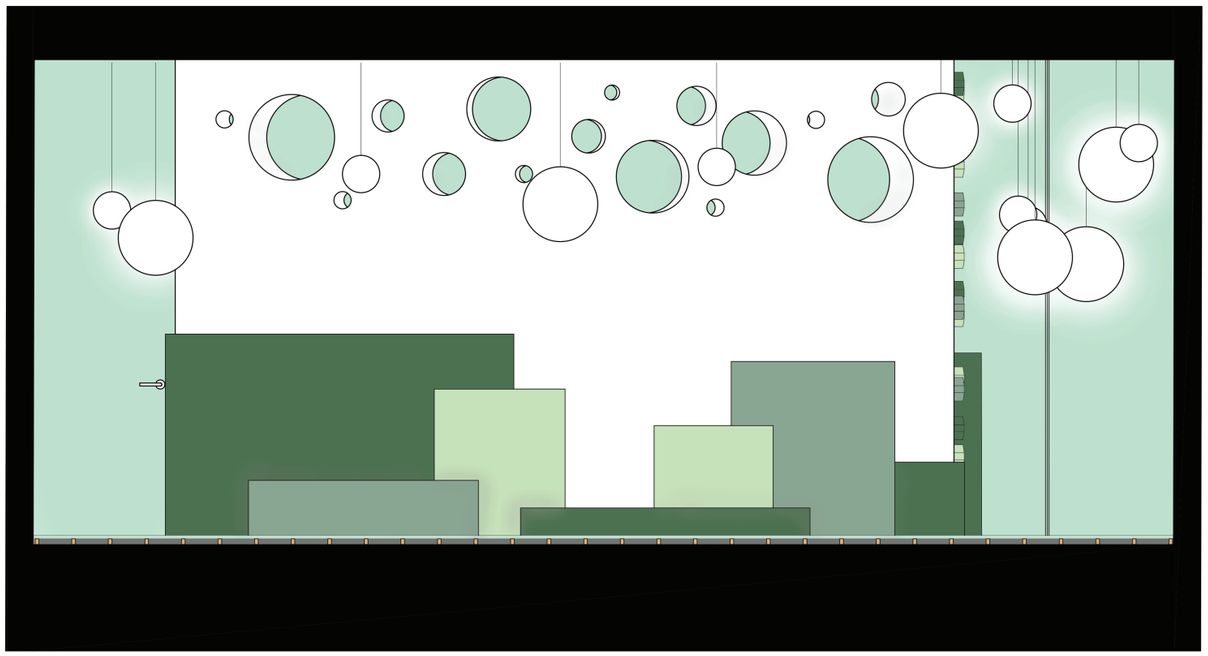
Este tom prolonga-se pela parede da porta de entrada do consultório e também pela parede onde se encontram as portas de acesso aos espaços de banho através de painéis que se estendem do chão até ao teto, criando-se um efeito de harmonia e profundidade, prolongando o espaço.



67. Planta ilustrada do projeto “Consultório de Psicologia – As Crianças e a Perceção do Espaço”

Na zona de espera foi decidida a criação de sete plataformas cilíndricas contruídos em contraplacado e pintados em três tons de verde diferentes. Estas plataformas possuem tamanhos e diâmetros diferentes, de modo a que as crianças usem a sua imaginação e possam trepar, sentar-se, saltar entre elas, etc. Também permitem que adultos que os acompanham se possam sentar enquanto aguardam pela entrada da criança na consulta. Ainda na zona da sala de espera existe também uma parede onde foram colocados pinos de escalada onde as crianças de podem distrair e divertir, trepando a parede.

O espaço destinado às consultas de psicologia tornou-se o ponto central do projeto, através do seu formato visivelmente arredondado, que confere ao local uma atmosfera mais acolhedora e confortável. É em volta desta estrutura que surge tudo o resto. Todos os elementos da zona de espera se encontram interligados a ela, as plataformas, a parede de escalada e até uma pequena porta que serve para dar entrada às crianças no consultório de uma forma mais lúdica e até mágica. Foi através do seu formato arredondado que se tomou a decisão de criar plataformas cilíndricas a partir do chão.



68. Corte transversal ilustrado, zona de espera



69. Imagem renderizada da zona de espera

Outro fator que lhe confere alguma relevância é a presença de algumas janelas circulares, que se assemelham às vigias dos navios e ao mesmo tempo parecem bolhas de sabão que pairam no ar devido aos seus diâmetros de diferentes tamanhos, conferindo-lhe um aspeto divertido e fantasista. Estas aberturas foram criadas no topo da estrutura de modo a que seja possível entrar a luz solar no gabinete, mas que ao mesmo tempo não interfira com a privacidade que é necessária existir neste espaço.

No interior desta área, foram criadas três áreas distintas. Um espaço mais aconchegante, dedicado à leitura, montagem de puzzles, jogos etc. Aqui foi decidida a colocação de uma tenda com almofadas e uns puffs, dando à criança a sensação de conforto de um lar e a opção de ter a liberdade de se sentar no chão da forma que lhe for mais cómoda. Colocaram-se também umas estantes a um nível que possa ser alcançado pela crianças de modo a que esta



70. Corte transversal ilustrado, área dedicada à leitura, etc. do interior consultório



71. Imagem renderizada da área do consultório dedicada aos trabalhos manuais (em primeiro plano) e da zona direcionada à leitura, etc. (em segundo plano)

A zona central do espaço destina-se às artes manuais. Assim, decidiu-se a colocação de uma mesa que pudesse servir de apoio à realização destes trabalhos tais como, desenhos, colagens, recortes, etc.

As peças escolhidas para este espaço foram as "Elephant Chair & Table", de Mark Venot, uma mesa de apoio com duas cadeiras em formato de cabeça de elefante, com uma aparência amigável e acolhedora, que seduzirá os mais jovens e estimulará a narrativa e a aventura. Esta peça é a mistura perfeita de forma e função. As cadeiras e a mesa são feitas de madeira de faia europeia fina com acabamento em laca fosca.



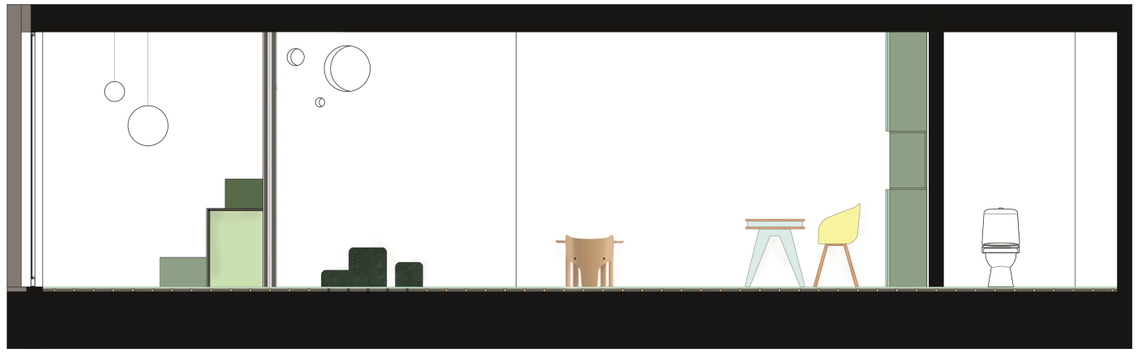




73. "Elephant Chair & Table", de Mark Venot



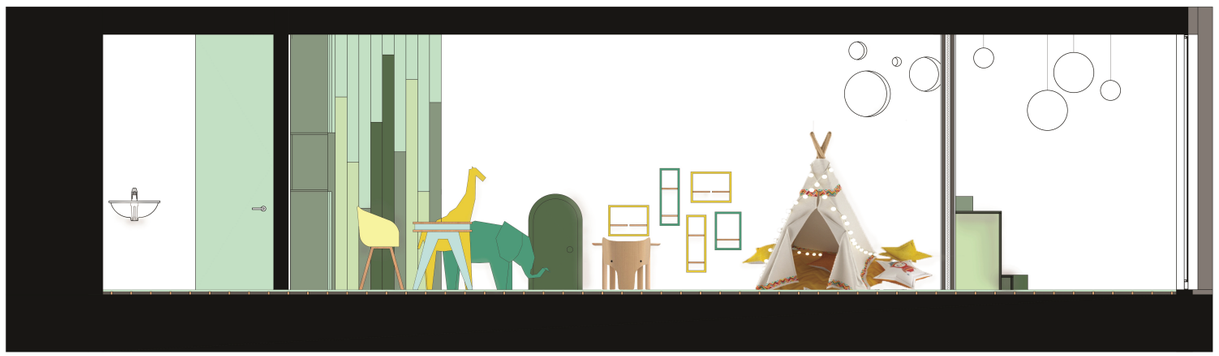
72. Criança sentada na "Elephant Chair", de Mark Venot



74. Corte longitudinal ilustrado, onde é possível verificar a "Elephant Chair & Table" ao centro

Por fim, criou-se uma área de trabalho, onde o profissional da área possa trabalhar nos intervalos entre consultas. Nesta zona, colocou-se uma secretária com uma cadeira, desta vez com as medidas habitualmente utilizadas no mobiliário para adultos, mas com um design leve e adequado, de forma a não descaracterizar o meio envolvente que se destina às crianças.

Neste género de emprego existem muitos documentos que precisam de ser arquivados, para este efeito, tomou-se a opção de criar um armário na parede que se posiciona atrás da secretária. Este armário tem a mesma caraterística dos painéis das portas, é pintado com o mesmo tom utilizado no chão vinílico e acompanha a curvatura da parede lateral. É composto por duas portas de abrir que dão acesso a uns pequenos arrumos, seis portas de correr, oito prateleiras centras pintadas num tom de verde mais escuro. Na parte curva é composto por portas disfarçadas com ripas de madeira verticais, pintadas intervaladamente com os mesmos tons de verde utilizados nas plataformas da zona de espera, que criam um efeito interessante e divertido.



75. Corte longitudinal ilustrado, onde é possível ver o pormenor das ripas em diferentes tons de verde no armário



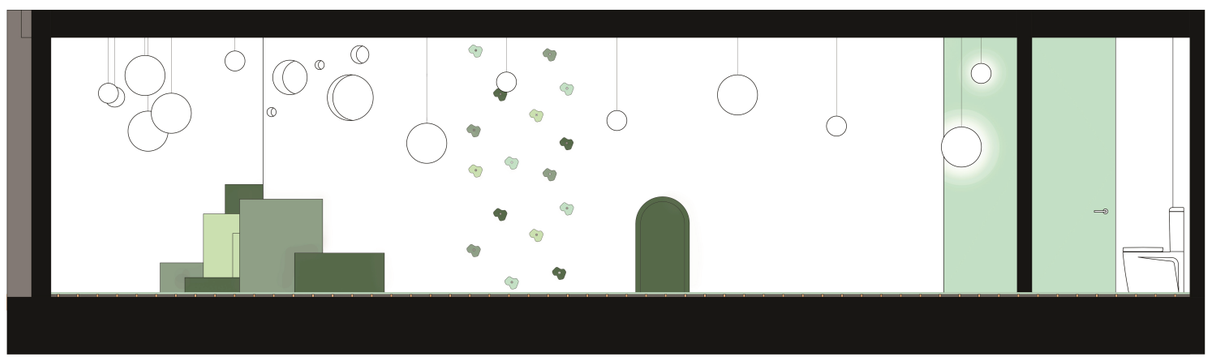
76. Imagem renderizada da área de trabalho, onde se vê na totalidade o armário criado para este espaço

Relativamente à iluminação utilizada para este espaço, para a sala de espera, foi escolhido o candeeiro "Eglo Rondo", de Matt White, um moderno e único globo luz de teto pendente, em dois tamanhos diferentes, uns maiores com 200mm de diâmetro e outros menores, com diâmetro correspondente a 100mm. Estes candeeiros são instalados intervaladamente a distâncias diferentes do teto, criando assim um efeito extremamente interessante, remetendo de novo à sensação das bolhas de sabão que pairam no ar, tal como acontece com as janelas na parede, fazendo com que as crianças se sintam quase como se estivessem inseridas num universo mágico.

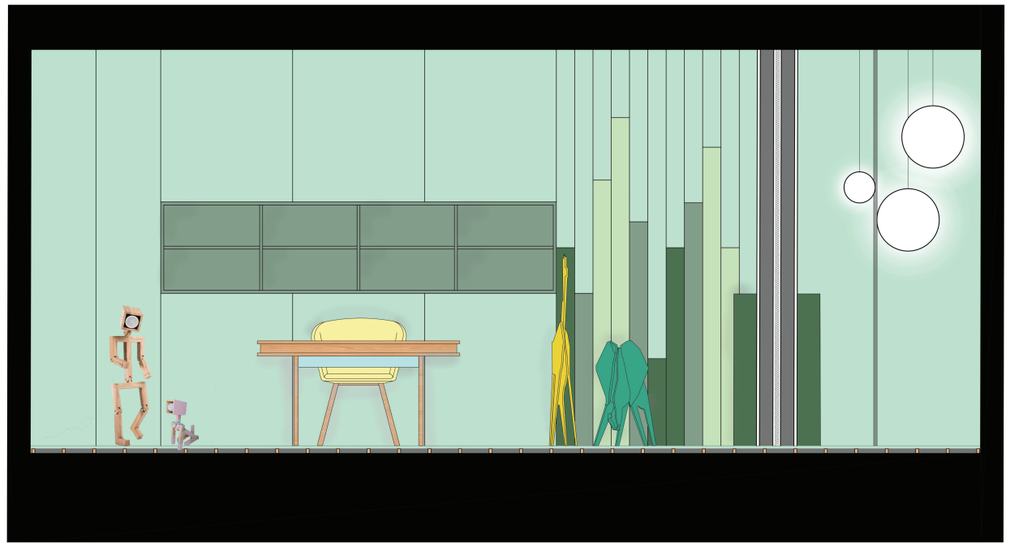
Já no espaço dedicado às consultas, optou-se pela utilização de focos de luz no teto. De modo a criar uma atmosfera mais acolhedora e confortável, foram inseridos alguns apontamentos de luz ao longo deste local, como é o caso do fio com luzes pendentes que se encontra em volta da tenda.



78. Candeeiros "Eglo Rondo", de Matt White



77. Corte longitudinal ilustrado, onde se pode ver a disposição dos candeeiros "Eglo Rondo"



79. Corte transversal ilustrado, onde se verifica a localização dos candeeiros "JAFFU" e "Candeeiro Cão"



80. Candeeiro Cão,
da marca "Xadrez às Riscas"

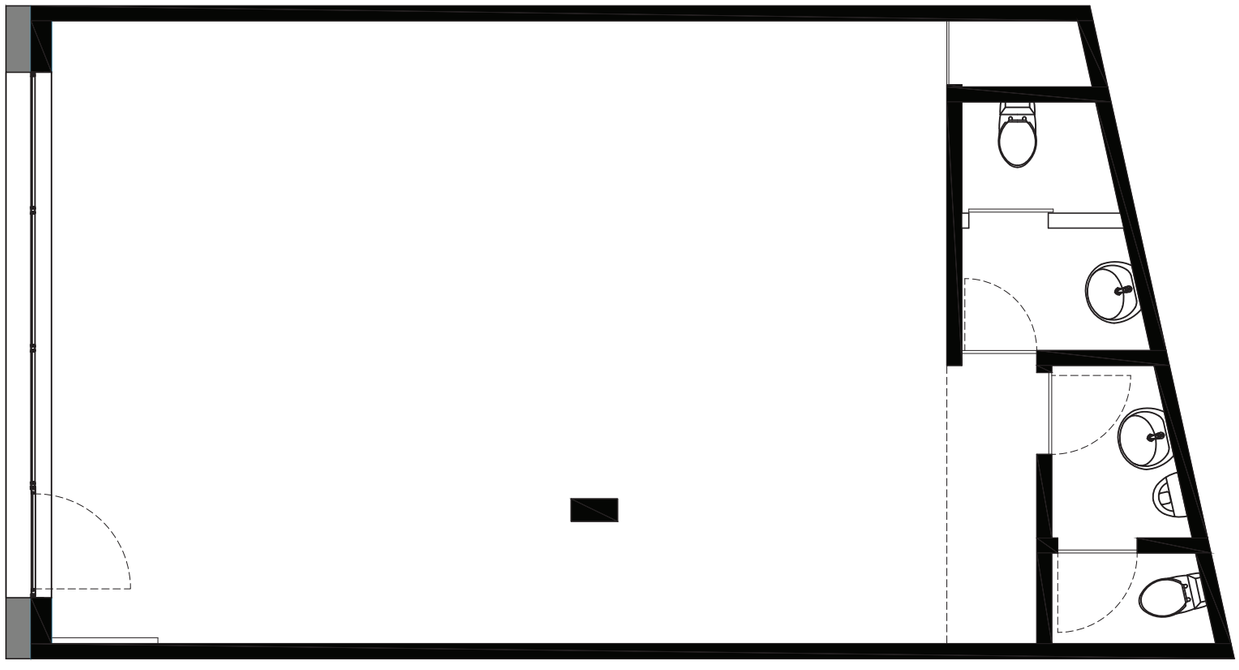


81. Candeeiro "JAFFU"

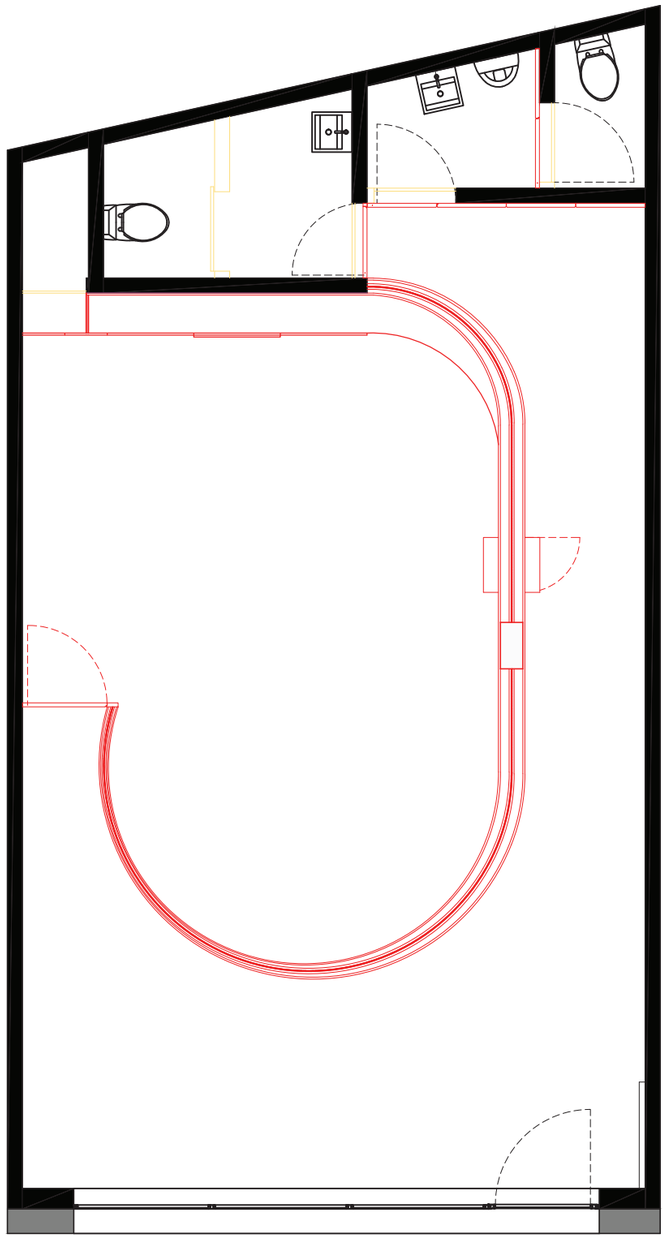
Outro exemplo é o candeeiro em formato de cachorro, um dos candeeiros de mesa mais originais da marca "Xadrez às Riscas", que apesar do design minimalista, surpreende pelas várias formas que pode adotar.

Por fim, o "JAFFU", um candeeiro de design articulado em forma de personagem, uma lâmpada divertida, extremamente adequada a espaços infantis, esta peça tem a capacidade de tomar várias posições, o que se torna muito divertido para as crianças. É composta por madeira de carvalho reciclada, iluminação LED com controle remoto de modo a que seja permitido alterar a cor e intensidade da mesma, desenhada por Lune et Animo.

Desenhos Técnicos



82. Planta pré-existência

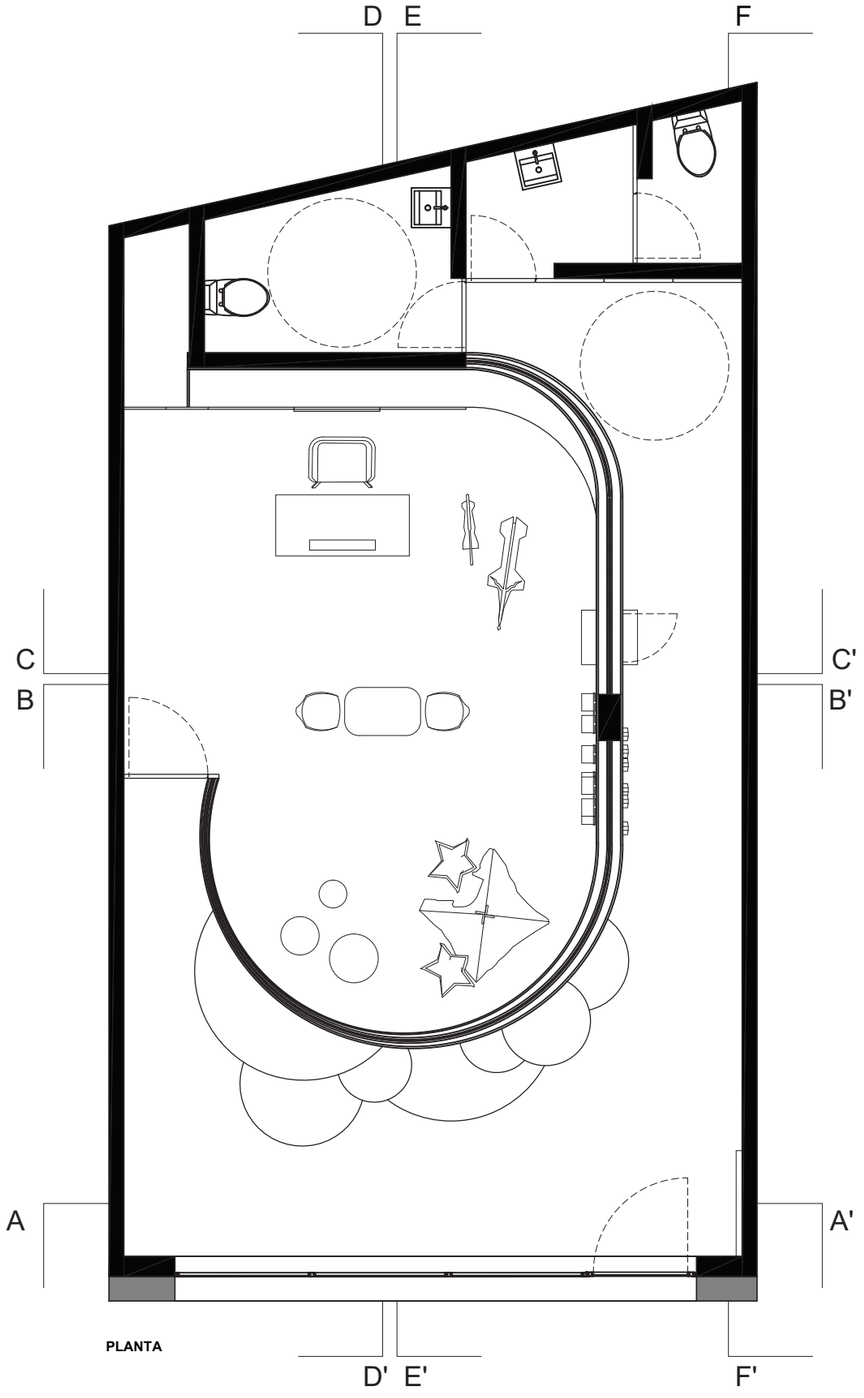


83. Planta de Demolições/Construções

PLANTA DE DEMOLIÇÕES E CONSTRUÇÕES

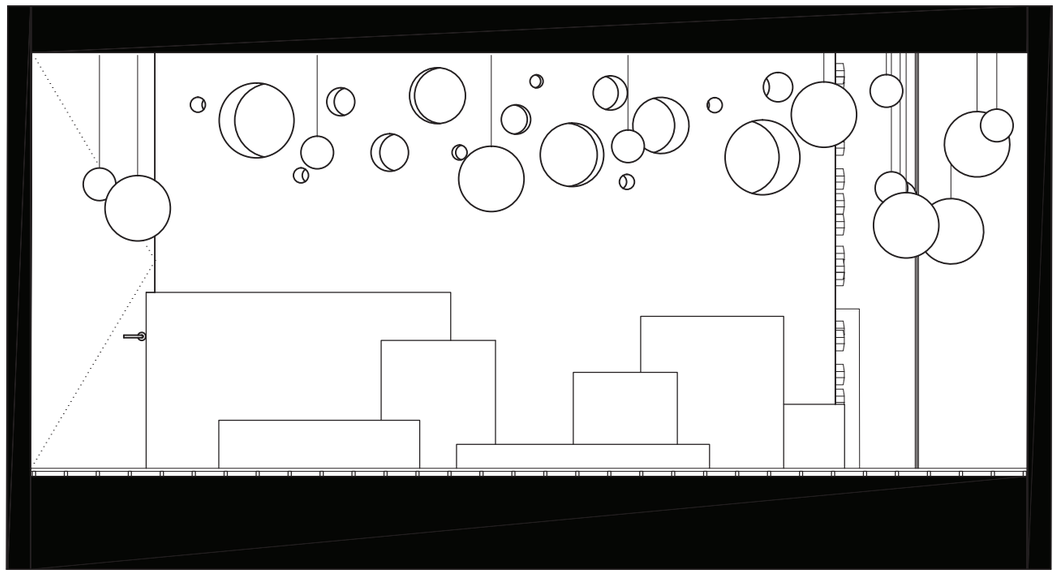
a demolir

a construir

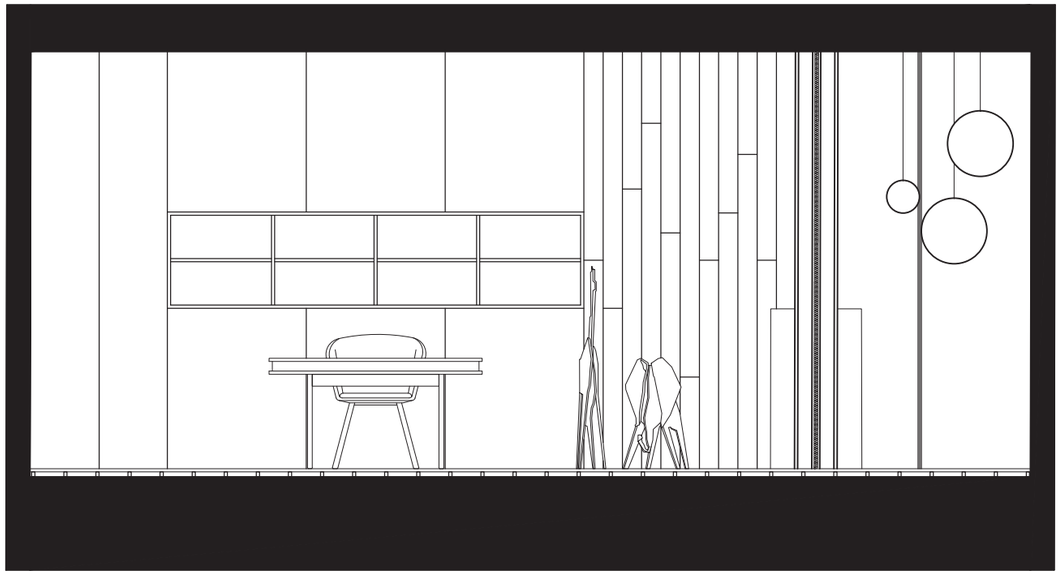


84. Planta, "Consultório de Psicologia – As Crianças e a Perceção do espaço"

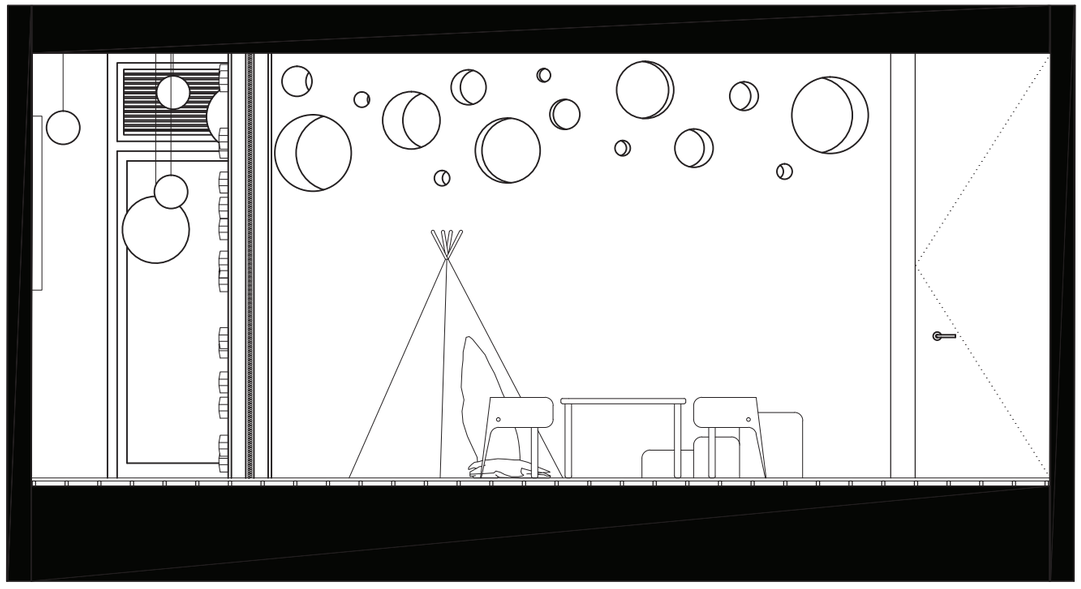
PLANTA



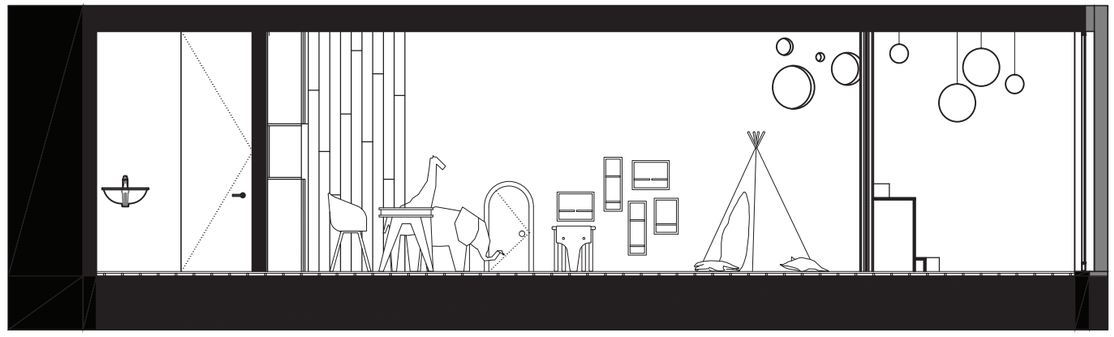
85. Corte Transversal AA’



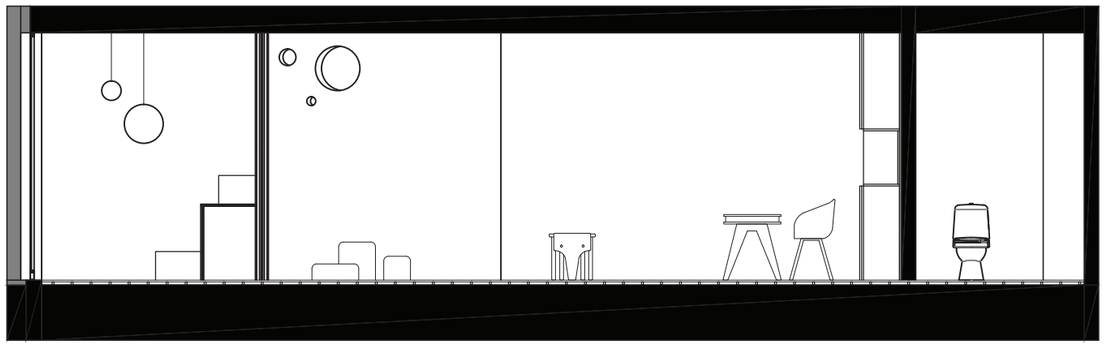
86. Corte Transversal BB’



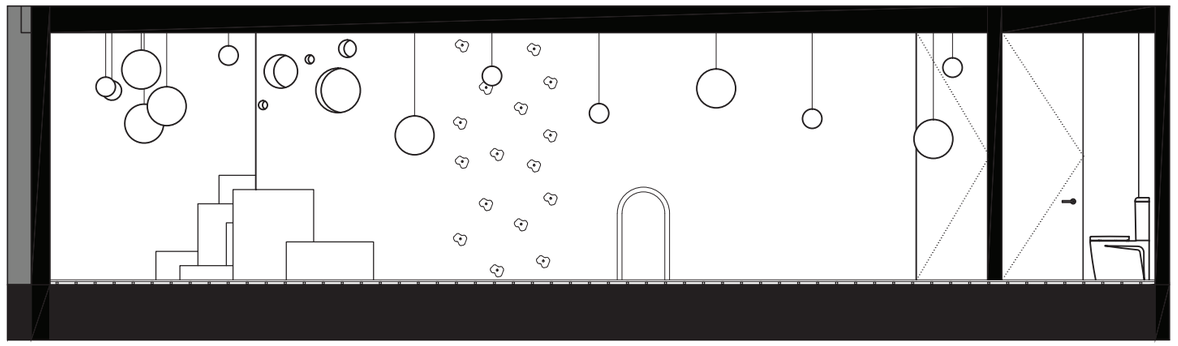
87. Corte Transversal CC’



88. Corte Longitudinal DD’



89. Corte Longitudinal EE’

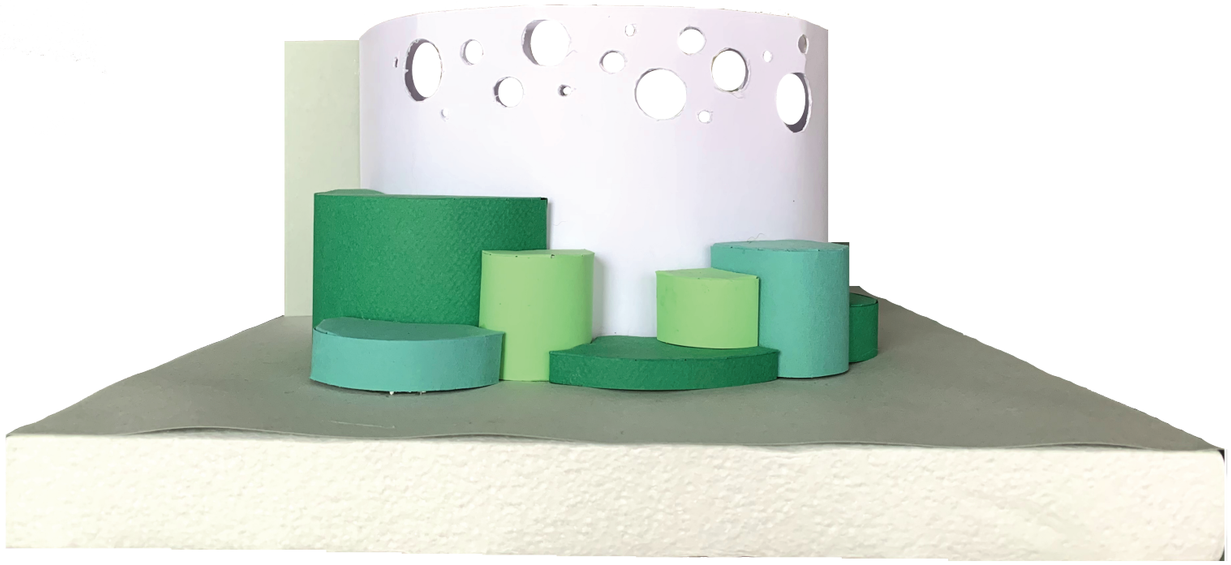


90. Corte Longitudinal FF’

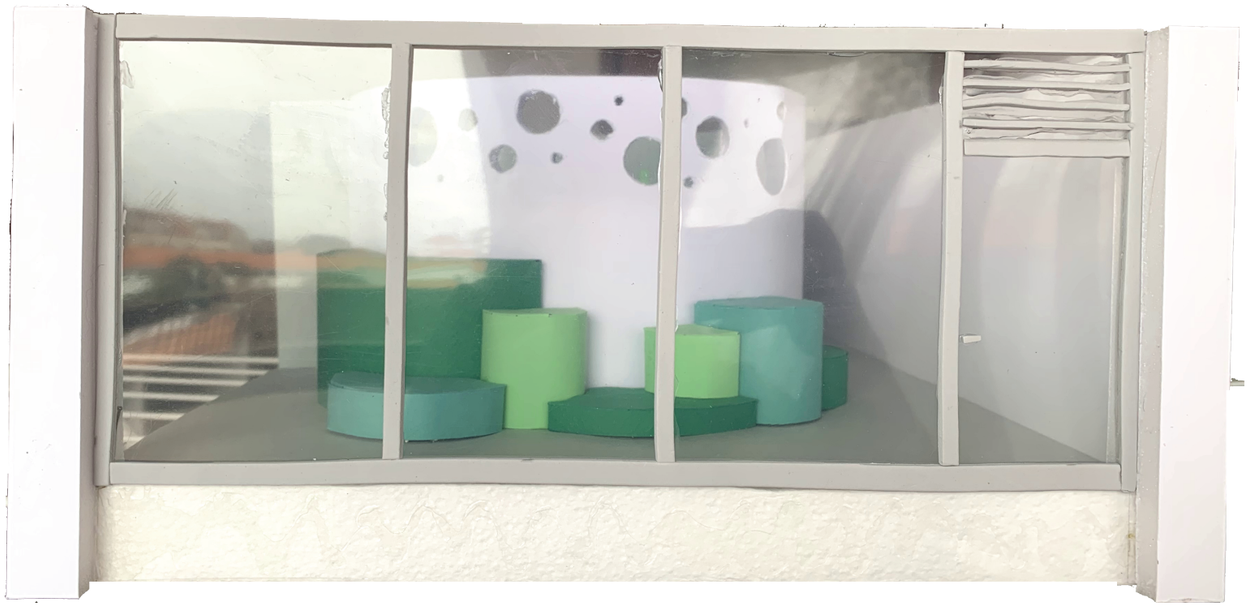
Maquete



91. Vista da maquete sem parede para que fosse possível ver mais pormenores



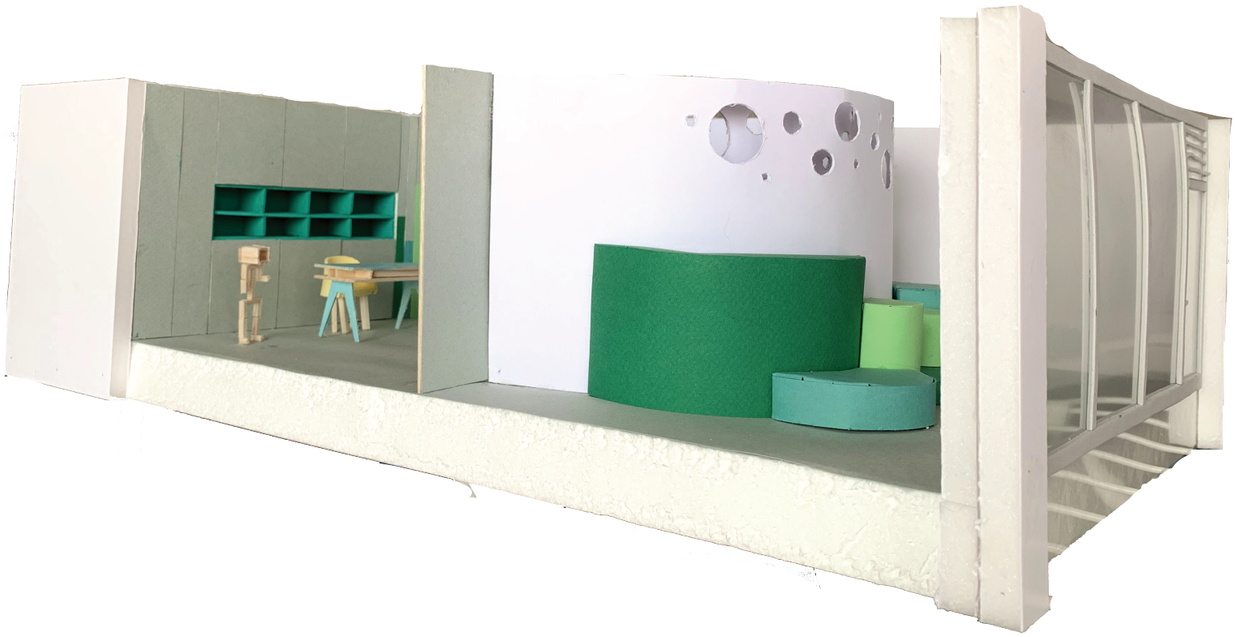
92. Vista frontal da maquete sem fachada



93. Vista frontal da maquete já com fachada



94. Vista lateral da maquete



95. Vista da maquete em prespetiva



96. Vista pormenorizada da maquete



97. Vista pormenorizada da maquete

Considerações Finais

A integração no gabinete de Arquitetura da empresa Esplendor Contemporâneo/Urban Obras, ao longo de 6 meses, sob a supervisão dos elementos que integram a equipa, foi crucial para a aquisição de conhecimento acerca dos ritmos e métodos de trabalho implementados na empresa.

Durante a realização do estágio, foi permitida a aplicação de competências pessoais e profissionais, adquiridas no decorrer da formação académica desenvolvida.

As habilidades mais utilizadas foram a capacidade de realização de desenhos técnicos em Autocad e a execução de modelagem e renderização em 3D Studio Max. No tempo de duração do estágio, não existiu nenhum outro elemento integrante da equipa da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras que tivesse formação em renderização 3D, o que acabou por tornar esta competência numa mais valia significativa na fase de apresentação dos projetos.

Através do primeiro projeto realizado no âmbito do estágio, surgiu posteriormente o tema "Consultório de Psicologia - As Crianças e a Perceção do Espaço", visto que, o pedido da Dra. Cláudia Andrade se destinava à execução de um consultório de psicologia comum. Após descoberta da parceria existente entre este gabinete de psicologia e a Escola Primária do Godinho, onde estudam crianças com idades compreendidas entre os 5 e os 10 anos, levantaram-se as seguintes questões: "Estarão os consultórios de psicologia adequados às crianças? Será que elas se sentem confortáveis?".

De modo a dar resposta a estas questões, surgiu a necessidade de projetar um consultório de psicologia vocacionado para as crianças.

Em virtude da realização do projeto, realizou-se um aprofundado estudo relacionado com o tema. Este estudo possibilitou um conhecimento mais abrangente daquilo que são as necessidades das crianças no que diz respeito ao meio envolvente e também de que modo é que a maneira como elas percecionam o espaço pode influenciar positiva ou negativamente a sua experiência em determinado local. É aí que o design de interiores tem um papel fundamental, um espaço mal projetado pode influenciar e muito na atitude das crianças, deixando-as até mais inquietas. Assim como acontece ao contrário, quando estas se encontram num local adequado às suas necessidades, a sua maneira de agir e o estado de espírito melhoram.

Em suma, através de todo o processo projetual da solução encontrada para dar resposta às questões levantadas inicialmente, é possível concluir que o principal objetivo deste projeto foi bem sucedido. Conseguiu-se a criação de um espaço agradável, confortável, acolhedor e seguro, onde não só as crianças se possam sentir livres para brincar, mas também o profissional da área possa cumprir o seu papel de forma mais lúdica e descontraída para ambos, o que acaba por facilitar todo o processo.

Referências Bibliográficas

Baudrillard, J. (1993, p.22). O Sistema dos Objetos. São Paulo: Perspectiva.

Berger, J. (1999). Modos de Ver. Rio de Janeiro: Rocco.

Bestetti, M. L. (2014). Ambiência: espaço físico e comportamento. Rio de Janeiro.

Bigal, S. (2001, p.82). O Design e o Desenho Industrial. São Paulo: Annablume.

Botton, A. d. (2013). The Architecture of Happiness. Alfragide, Portugal: Dom Quixote.

Buys, R. C. (2006, p. 339-348). "A psicologia humanista". In: JACÓ-VILELA, Ana Maria; FERREIRA, Arthur Arruda Leal; PORTUGAL, Francisco Teixeira (orgs). História da Psicologia: Rumos e percursos. Rio de Janeiro: Nau Ed.

Castro, F. F. (2000). Relação espaço-aprendizagem: uma análise do ambiente pré escolar. Dissertação de mestrado .

Corbusier, L. (1927). Towards a New Architecture. Nova Iorque: Dover Publications, Inc.

Couto, H. d. (1995). Ergonomia aplicada ao trabalho: manual técnico da máquina humana. Belo Horizonte: ERGO Editora.

Damásio, A. (1996). O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras.

Damázio, V., & Mont'alvão, C. &. (2008). sit in: Norman, Donald A. "Emotional Design".

Eco, U. (1996, p.196). A estrutura ausente: introdução a pesquisa semiológica. São Paulo: Perspectiva.

Fuchs, A. H., & Milar, K. S. (2001, p. 27-46). "Psychology as a Science". In: ELCOCK, Jonathan; JONES, Dai. HISTORY AND THEORIES OF PSYCHOLOGY: A Critical Perspective. p. 27-46. New York: Oxford University Press Inc.
Jones, D., & Elcock, J. (2001). HISTORY AND THEORIES OF PSYCHOLOGY: A Critical Perspective.. New York: Oxford University Press Inc.

Lima, M. W. (1989). A cidade e a criança. São Paulo: Nobel.

Luria, A. R. (1979).

Norman, D. (2008). Emotional Design. Cambrige: Basic Books.

Okamoto, J. (1996). Percepção ambiental e comportamento. São Paulo : Plêiade.
Piaget, J. (1970). A epistemologia genética. Tradução de Nathanael C. Caixeiro, traduzido do original francês L'épistémologie génétique, Paris, Presses Univer-sitaires de France. Abril Cultural.

Scárdua, A. C. (2009). Psicologia do Design de Interiores: em busca de uma arquitetura da felicidade. , artigo escrito em https://grupopapeando.wordpress.com/2009/03/26/psicologia-do-design-de-interiores-em-busca-de-uma-arquitetura-da-felicidade/., acedido a 14 de novembro de 2019

Scopel, V. G. (2015). Percepção do ambiente e a influencia das decisões arquitetónicas em espaços de trabalho. Dissertação de mestrado.

Psicologia infantil, https://www.psicologiaecoaching.pt/para-que-serve-a-psicologia-infantil.html, acedido a 20 de outubro de 2019

Índice de Figuras (Volume I)

01. Logótipo da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras;

02. Fachada do Consultório de Psicologia da Dra. Cláudia Andrade, em Matosinhos;

03. Planta da preexistência;

04. Planta do projeto realizado no gabinete de arquitetura da Esplendor Contemporâneo/Urban Obras;

05. Imagem renderizada do espaço de sala de espera do consultório;

06. Imagem renderizada do espaço destinado às consultas;

07. Imagem renderizada de outra vista do espaço de sala de espera do consultório;

08. Imagem renderizada e outra vista do espaço destinado às consultas;

09. Imagem renderizada do pormenor do armário realizado à medida para o espaço;

10. Planta do espaço de banho;

11. Imagem renderizada do projeto do espaço de banho;

12. Imagem renderizada do projeto da cozinha;

13. Imagem renderizada de uma vista do espaço de refeições;

14. Imagem renderizada de outra perspetiva do espaço de refeições;

15. Planta pormenorizada do espaço de banho adaptado a pessoas com mobilidade reduzida;

16. Imagem renderizada do espaço de banho onde é possível ver o armário realizado e desenhado à medida para o espaço e as suas necessidades;

17. Imagem renderizada de outra perspetiva do espaço de banho adaptado a pessoas com mobilidade reduzida;

18. Imagem renderizada do quarto de casal;

19. Imagem renderizada do quarto da criança;

20. Imagem renderizada da zona da sala de estar e de jantar com vista para a kitchnette;

21. Imagem renderizada da zona da cozinha;

22. Imagem renderizada da zona da sala de estar e de jantar;

23. Fotografia de Lilia Alvarado Photography, retirada de https://fstoppers.com/-photo/206266 a 11 de outubro de 2019;

24. Wilhelm Wundt e a sua equipa, retirada de https://www.britannica.com/biography/Wilhelm-Wundt a 11 de outubro de 2019;

25. Wilhelm Wundt, fundador do primeiro gabinete psicológico, retirada de https://www.britannica.com/biography/Wilhelm-Wundt a 11 de outubro de 2019;

26. "Little Stories", uma loja de calçado infantil em Valência, fotografia de Daniel Rueda , da, retirada de https://www.contemporist.com/bright-white-facade-stands-out-in-this-neighborhood/ a a 11 de outubro de 2019;

27. Escola em Nova Iorque, projetada pelo Bjarke Ingels Group, fotografia de Dave Burk e Laurian Ghinitoiu, retirada de https://www.archdaily.com.br/br/905083/-wegrow-big?ad_medium=gallery, a 13 de outubro de 2019;

28. Zona infantil da biblioteca "Aldinga", na Austrália, retirada de https://brown-falconer.com.au/projects/aldinga-library/ a 14 de outubro de 2019;

29. Creche "Sinneswandel", dedicada a crianças com problemas de audição, em Berlim, retirada de https://www.baukind.de/en/projects/daycare-centre-sinneswandel/?lang=en a 11 de outubro de 2019;

30. Jardim de Infância "Kita Hisa", em Berlim, na Alemanha, retirada de https://www.contemporist.com/kita-hisa-by-baukind/ a 14 de outubro de 2019;

31. Espaço de atividades para crianças e jovens, "David Citadel Hotel", em Jerusalém, projeto de Sarit Shani Hay, retirada de https://www.design-boom.com/readers/activity-space-for-children-and-youth-david-citadel-hotel-jerusalem-by-sarit-shani-hay-2/ a 13 de outubro de 2019;

32. Jardim de Infância "Kita unterm Regenschirm", em Berlim, retirada de https://www.baukind.de/de/projects/kita-unterm-regenschirm/ a 14 de outubro de 2019;

33. Espaço criativo do colégio "Erika Mann Grundschule II", em Berlim, retirada de https://www.i-decoracao.com/curiosidades/espaco-creativo-colegio-berlin a 11 de outubro de 2019;

34. Galeria de um Jardim de Infância projetado por Bojan Mrežar, Renato Rajnar e Peter Rijavec, em Ribnica, na Eslovénia, fotografia de Jorg Ceglar, retirada de https://www.archdaily.com.br/br/762364/jardim-de-infancia-em-ribnica-arhi-tura-doo?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

35. Fotografia de Paul Richer, retirada de https://www.instagram.com/p/BpFG6P9AhXb/ a 10 de outubro de 2019;

36. Fotografia de Anne Deppe para promoção da marca de móveis infantis "Lable papoq", retirada de https://papoq.de/ a 10 de outubro de 2019;

37. Escola em Nova Iorque, projetada pelo Bjarke Ingels Group, fotografia de Dave Burk e Laurian Ghinitoiu, retirada de https://www.archdaily.com.br/br/905083/wegrow-big?ad_medium=gallery, a 13 de outubro de 2019;

38. Jardim de Infância "Kita Hisa", em Berlim, na Alemanha, retirada de https://www.contemporist.com/kita-hisa-by-baukind/ a 14 de outubro de 2019;

39. Escola para crianças refugiadas reformada para melhorar a sensação de abrigo, em Tel Aviv, Israel, retirada de https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Arquitetura/noticia/2019/02/escola-para-criancas-refugiadas-e-reformada-para-melhorar-sensacao-de-abrigo-entre-os-pequenos.html a 20 de outubro de 2019;

40. Vista exterior pormenorizada de um dos corredores coloridos do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", em Seoul, na Coreia do Sul, retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

41. Vista do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

42. Uma das salas de convívio do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

43. Planta extrudida do "Flower + Kindergarten", que demonstra a movimentação existente entre pisos, retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

44. Um dos vãos de escada do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", que são aproveitados como espaços para as crianças, retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

45. Demonstração da influência da luz solar nas cores e no ambiente do edifício escada do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

46. Vista exterior das saliências existentes numa das paredes do edifício do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", que servem para que as crianças possam plantar flores, retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

47. Vista das saliências existentes numa das paredes do edifício do Jardim de Infância "Flower + Kindergarten", onde já foram plantadas flores, retirada de https://www.archdaily.com/782889/flower-plus-kindergarten-oa-lab?ad_medium=gallery a 10 de outubro de 2019;

48. Vista noturta de uma das zonas do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland", localizado no distrito de Xin Zhan, retirada de http://landezine.com/index.php/2018/01/hefei-wantou-vanke-paradise-art-wonderland-by-aspect-studios/ a 13 de outubro de 2019;

49. Vista diurna de uma das zonas do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland", retirada de http://landezine.com/index.php/2018/01/hefei-wantou-vanke-paradise-art-wonderland-by-aspect-studios/ a 13 de outubro de 2019;

50. Planta ilustrada do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland", retirada de http://landezine.com/index.php/2018/01/hefei-wantou-vanke-paradise-art-wonderland-by-aspect-studios/ a 13 de outubro de 2019;

51. Zona infantil do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland", de http://landezine.com/index.php/2018/01/hefei-wantou-vanke-paradise-art-wonderland-by-aspect-studios/ a 13 de outubro de 2019;

52. Zona infantil do parque "Hefei Wantou & Vanke Paradise Art Wonderland", retirada de http://landezine.com/index.php/2018/01/hefei-wantou-vanke-paradise-art-wonderland-by-aspect-studios/ a 13 de outubro de 2019;

53. Vista da "Estrutura de Jogos Five Fields", em Lexington, Estados Unidos, retirada de https://www.archdaily.com/806182/five-fields-play-structure-matter-design-plus-fr-sch a 11 de outubro de 2019;

54. Vista pormenorizada de uma das zonas da "Estrutura de Jogos Five Fields", retirada de https://www.archdaily.com/806182/five-fields-play-structure-matter-design-plus-fr-sch a 11 de outubro de 2019;

55. Vista pormenorizada de uma das zonas da "Estrutura de Jogos Five Fields", retirada de https://www.archdaily.com/806182/five-fields-play-structure-matter-design-plus-fr-sch a 11 de outubro de 2019;

56./57. Alçados ilustrados da "Estrutura de Jogos Five Fields", retirada de https://www.archdaily.com/806182/five-fields-play-structure-matter-design-plus-fr-sch a 11 de outubro de 2019;

58. Escola Primária "Valkstone" em East Bentleigh, Austrália, retirada de https://aducation45.zekayapay.com/93-mentions-jaime-2-commentaires-clarkehopkinsclarke-architects-clarke-hopkins-clarke-sur-instagram-valkstone-primary-school-east-bentlei/ a 26 de novembro de 2019;

59. Uma das salas de uma creche em Buhl, França, projetada por Dominique Coulon & associés, retirada de https://www.archdaily.com/784433/nursery-in-buhl-dominique-coulon-and-associes a 26 de novembro de 2019;

60. Berçário em Velez-Rubio, Espanha, retirada de http://marjoriekaroline.blogspot.com/2012/02/bercario-velez-rubio-espanha.html a 26 de novembro de 2019;

61. Creche "Sinneswandel", dedicada a crianças com problemas de audição, em Berlim, retirada de https://www.baukind.de/en/projects/daycare-centre-sinneswandel/?lang=en a 11 de outubro de 2019;

62. Planta ilustrada do projeto "Consultório de Psicologia – As Crianças e a Perceção do Espaço"

62. Corte transversal ilustrado, zona de espera;

63. Imagem renderizada da zona de espera;

64. Corte transversal ilustrado, área dedicada à leitura, etc. do interior consultório;

65. Imagem renderizada da área do consultório dedicada aos trabalhos manuais (em primeiro plano) e da zona direcionada à leitura, etc.(em segundo plano);~

66. Criança sentada na "Elephant Chair", de Mark Venot, imagem retirada de https://eo.dk/elephant-chair-table/h9wlyhabisdhje42qs2jh2pin8ssms a 17 de dezembro de 2019;

67. "Elephant Chair & Table", de Mark Venot, imagem retirada de https://eo.dk/elephant-chair-table/h9wlyhabisdhje42qs2jh2pin8ssms a 17 de dezembro de 2019;

68. Corte longitudinal ilustrado, onde é possível verificar a "Elephant Chair & Table" ao centro;

69. Corte longitudinal ilustrado, onde é possível ver o pormenor das ripas em diferentes tons de verde no armário;

70. Imagem renderizada da área de trabalho, onde se vê na totalidade o armário criado para este espaço;

72. Candeeiros "Eglo Rondo", de Matt White, imagem retirada de https://www.fruugo.pt/rondo-eglo-moderno-unico-matt-white-globo-luz-de-teto-pendente-200mm/p-11556955-23601647?language=pt&ac=croud&gclid=Cj0KCQiA0NfvBRCVARIsAO4930nOYrghrtKuvFfOzEI3N6UisBLklzBUfK3bCh0phmYhGDEv7DimuZQaAsxKEALw_wcB a 16 de dezembro de 2019;

73. Corte longitudinal ilustrado, onde se pode ver a disposição dos candeeiros "Eglo Rondo";

74. Corte transversal ilustrado, onde se verifica a localização dos candeeiros "JAFFU" e "Candeeiro Cão";

75. Candeeiro Cão, da marca "Xadrez às Riscas", imagem retirada de https://lojanicho.com/product/candeeiro-puppy/ a 16 de dezembro de 2019;

76. Candeeiro "JAFFU", imagem retirada de https://www.etsy.com/listing/514929923/jaffu-wooden-articulated-design-lamp-in?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=lamp&ref=sr_gallery_1 a 16 de dezembro de 2019;

77. Planta preexistência;

78. Planta de Demolições/Construções;

79. Planta, "Consultório de Psicologia – As Crianças e a Perceção do espaço";

80. Corte Transversal AA';

81. Corte Transversal BB';

82. Corte Transversal CC';

83. Corte Longitudinal DD';

84. Corte Longitudinal EE';

85. Corte Longitudinal FF';

86. Vista da maquete sem parede para que fosse possível ver mais pormenores;

87. Vista frontal da maquete já com fachada;

88. Vista frontal da maquete já com fachada;

89. Vista lateral da maquete;

90. Vista da maquete em prespetiva;

91. Vista pormenorizada da maquete;

92. Vista pormenorizada da maquete;

Índice de Figuras (Volume II-Anexos)

93. Imagem renderizada do pormenor do toucador;

94. Imagem renderizada do toucador aberto, com banqueta;

95. Imagem renderizada do toucador fechado, com banqueta;

96**.** Desenho técnico Poltrona WD-CH-11;

97. Imagem renderizada, Poltrona WD-CH-11;

98. Desenho técnico Poltrona WD-SF-13;

99. Imagem renderizada, Poltrona WD-SF-13;

100. Desenho técnico Poltrona WD-CH-21;

101. Imagem renderizada, Poltrona WD-CH-21;

102. Desenho técnico Poltrona WD-CH-04;

103. Imagem renderizada, Poltrona WD-CH-04;

104. Desenho técnico Buffet Table;

105. Imagem renderizada, Buffet Table;

106. Desenho técnico Chaise Longue;

107. Imagem renderizada, Chaise Longue;

108. Desenho técnico Coffe Table;

109. Imagem renderizada, Coffe Table;

110. Desenho técnico Poltrona WD-CH-20;

111. Imagem renderizada, Poltrona WD-CH-20;

112. Desenho técnico Sofá Kidney;

113. Imagem renderizada, Sofá Kidney;

114. Desenho técnico Banco e Mesa de Centro Bench;

115. Imagem renderizada, Banco e Mesa de Centro Bench;

116. Desenho técnico Aparador;

117. Imagem renderizada, Aparador;

118. Desenho técnico Trolley Table;

119. Imagem renderizada, Trolley Table;

120. Desenho técnico Sofá WF-SF-30;

121. Imagem renderizada, Sofá WF-SF-30;

122. Desenho à mão levantada Sofá WD-SF-28;

123. Imagem renderizada, Sofá WD-SF-28;

124. Desenho à mão levantada Sofá WD-SF-02;

125. Imagem renderizada, Sofá WD-SF-02;