

Premissas epistemológicas em (re)construção: novos olhares para o design de ambientes

Epistemological premises under (re)construction: new perspectives on environmental design

24

Isabella Pontello Bahia, Universidade do Estado de Minas Gerais.
isabella.bahia@uemg.br

Resumo

O presente artigo almeja partilhar reflexões teóricas sobre o cerne, a natureza e os limites do design de ambientes. Para tal, parte de notas sobre a epistemologia do design caminhando em direção a um entendimento pós-moderno da atividade projetiva. Também percorre, de maneira conceitual, da noção de ambiente aos estudos sobre ambiências, angariando repertório para revisitar as bases teóricas do design de ambientes. O artigo, desenvolvido a partir da revisão narrativa de literatura, conclui-se com premissas epistemológicas que anseiam (re)formular as estruturas convencionais de leitura e proposição de ambientes a partir de um design para ambiências: político, estético e aberto para as cidades.

Palavras-chave: design de ambientes, epistemologia do design, ambiências, design para ambiências.

Abstract

This article aims to share theoretical reflections on the core, nature, and limits of environmental design. To this end, it begins with notes on the epistemology of design, moving towards a postmodern understanding of the design activity. It also conceptually explores the notion of environment and studies on ambiances, gathering repertoire to revisit the theoretical foundations of environmental design. Developed from a narrative literature review, the article concludes with epistemological premises that seek to (re)formulate conventional structures for reading and proposing environments based on a design for ambiances: political, aesthetic, and open to cities.

Keywords: environmental design, epistemology of design, ambiances, design for ambiances.



Introdução

A tipologia do design de ambientes surgiu para ampliar o escopo de atuação do design em relação aos espaços, que antes era estritamente limitada à ornamentação (decoração) e aos interiores. Design de ambientes, compreende, portanto, não apenas uma nova nomenclatura para uma atuação preexistente mas, principalmente, uma outra atuação (Abreu; Pessoa; Sales, 2025). Nesta, além de investigar as questões referentes aos espaços delimitados pela arquitetura, propõe-se um fazer design (questão que orienta todo um escopo teórico ao qual a área se baseia) a partir do objetivo de abrigar vivências e que, portanto, abre possibilidades para uma arquitetura, uma experiência e demais (des)materializações (Bahia, 2024).

Essa acepção do design de ambientes só se faz possível, e diversa de outras propostas de planejamento do espaço, quando conectada com uma epistemologia do design contemporâneo. Ultrapassam-se os anseios materiais e cartesianos do desenho industrial, àqueles ornamentais da decoração, a proposta de compor vãos livres do design de interiores e tem-se, no entanto, uma abstração conceitual, estratégica e propositiva da ação de design (Moraes, 2020). Se o produto do design se torna a não-coisa, o entendimento de ambiente se expande não somente na escala de ação (abrangendo, por exemplo, o ambiente urbano), mas na escala de atravessamento, consolidando uma superfície do design estritamente ligada às questões sensíveis (Rancière, 2012).

É nesse contexto que este artigo pretende se deparar de modo a promover reflexões teóricas sobre o campo de ação do design de ambientes. Crê-se na necessidade de readaptação e ampliação dos fundamentos empregados na orientação e concepção de projetos em design de ambientes. Evidencia-se que não está em questão o embate etimológico interiores *versus* ambientes já fadado ao fracasso e ao esvaziamento teórico e conceitual (Bahia, 2023), mas a aproximação do fazer em design de ambientes aos demais processos criativos em design, acrescidos ao conceito de ambiências. Nessa adição destaca-se o cuidado com a intangibilidade das vivências, das sensações e abre-se espaço para incorporar tudo aquilo que permeia, orienta e motiva a experiência. Portanto, essa adição abarca as causas e consequências do espaço vivenciado (Augoyard, 2008).

Metodologicamente o artigo se estrutura como uma revisão narrativa de literatura com o objetivo de elucidar a proposição teórica do design para ambiências, cunhada por Bahia (2024), como incremento conceitual ao design de ambientes. Para tal, foram buscadas, em livros acadêmicos e periódicos nacionais indexados, produções sobre “design de ambientes” e “design para ambiências” nas quais há o intuito de teorizar e conceituar a atividade projetiva. Também foi realizada uma pesquisa em livros acadêmicos, periódicos nacionais e internacionais sobre “epistemologia do design” e sobre “ambiências”, a partir de referências clássicas e marcos conceituais. A seleção se deu a partir da existência de espaço para a problematização crítica, somada ao alinhamento com a justificativa argumentativa. Pela natureza da revisão narrativa de literatura (Grant; Booth, 2009), não almejou-se sistematizar as fontes de informação, mas desenvolver amarrações em fundamentos conceituais. O artigo partilha, portanto, uma teorização em curso e lança novos questionamentos capazes não somente de fortalecer o arcabouço teórico e o campo de ação em design de ambientes, mas também, abrir espaço para o próprio enriquecimento conceitual do design para ambiências.

Notas sobre a epistemologia do design

Em que condições o design é possível? Em que constituem as possibilidades e essência do design e do design de ambientes? Como internalizar e promover uma teoria do conhecimento em design que passe da visão crítico-mecanicista para uma visão crítico-dialética? Para Severino (2008), somente um conhecimento significativo, construído a partir de um processo epistêmico, pode ser gerador de conscientização e emancipação. Isso posto, torna-se pertinente refletir sobre o cerne, a natureza e os limites considerados na atividade projetiva do design e suas mudanças e permanências neste século de existência. Em outras palavras, e a partir de Murphy (2017), evidenciar as epistemologias, no plural, que têm projetado o ato de projetar em design.

26

Ao abordar o núcleo comum da ciência e do design, Schaathum (2025) evidencia que as fontes de conhecimento do design nem sempre são transparentes e, aos que o observam de fora da área, pode ser difícil enxergar os méritos e as premissas de uma determinada solução. Crítica semelhante é tecida por Murphy (2017, p.127, tradução nossa) ao elucidar a necessidade da pesquisa em design consistir em uma explicação e não em uma autorrevelação, afinal, “não importa quão interessante possa ser um objeto do design, ele não é pesquisa”, mas artefato. O que nos leva a refletir mais profundamente sobre o arcabouço teórico desse campo que, por sua essência, pauta-se no funcionamento obscuro da imaginação e pretende explicar o ato da criação de modo a orientar o fazê-lo nas mais diversas circunstâncias e interfaces. Consequentemente, não podemos dar vida a espaços e artefatos sem levar em consideração sua estrutura física e sem considerar o contexto da ação humana intencional (Schaathum, 2025), o que faz com que o cerne do design se relacione também a situações únicas. Essa inatingível e instigante resposta ao *zeitgeist*, como proposto por Auernhammer e Ford (2023), ocorre dado que, na medida em que os objetivos do design mudam, seus artefatos (e suas produções) também mudam.

Para Murphy (2017), na medida em que tem se desenvolvido, desde o século passado, o campo do design se baseou extensivamente em três epistemologias essencialmente estéticas: a epistemologia platônica-aristotélica, a epistemologia pragmática e a epistemologia pós-moderna. Esta última, também compartilhada por Branzi (2014) e Moraes (2020), é sobre a qual nos deteremos neste artigo. Antes disso, faz-se pertinente compartilhar um pouco de cada abordagem visto que há um enriquecimento considerável à medida em que o design molda as coisas no mundo enquanto sua epistemologia dá forma aos processos no campo do conhecimento.

A antecipação de formas que se destinam a satisfazer necessidades de uso distintas e almejadas pelas pessoas foi, por muito tempo, uma caracterização da *práxis* em design (Simon, 1970): um processo arquitetado por uma figura criativa e orientado pelas possibilidades e limitações tecnológicas da indústria. Não por menos, ao termo “design” destinava-se o nome de desenho industrial; um plano para o desenvolvimento de projetos. Nessa lógica de projeto, a orientação ao fazer se estruturava, ora a partir de uma rigidez conceitual e projetual oriunda da engenharia (*ethos* das artes industriais), ora de maneira lúdico experimental, apresentada por Murphy (2017) como uma derivação da pedagogia platônica vernacular. Essas epistemologias estéticas referenciavam a teoria, que por sua vez, alimentava a *práxis*.

No âmbito platônico-aristotélico, orientado à experimentação e ao poder estrutural das analogias, destaca-se, além da visão pré-socrática e platônica da criação, a obra “*The Aesthetics*

of *Imagination in Design*” de Mads Nygaard Folkmann (2013) e o detalhamento do papel da imaginação no ato criativo em design. Já no âmbito pragmático, destaca-se John Dewey (1958) com “*Experience and Nature*” e o direcionamento do olhar para não somente a experiência criativa do projetista, mas à filosofia da produção como um todo. Um processo em que há uma orientação detalhada para a conclusão de um curso em ação.

Enquanto um primeiro momento se alimentava de manuais e ferramentas para bom uso da imaginação, no outro, a experiência pragmática consolidava orientações para a ação, e com isso incumbia-se do entendimento da arte como um processo de produção que era precedido pela criatividade. O que se tem em vista, no entanto, é que esta última leitura, com o passar dos anos, foi substituída, no âmbito do ensino – principalmente nos ambientes da pós-graduação, pela epistemologia pós-moderna. Para Murphy (2017), este processo se deu por compreender que não há espaço na vida moderna para finalidade, completude ou autossuficiência, assim como não há espaço para este tipo de processo rígido no design. Schaathum (2025) destaca que o design pós-moderno também abrange artefatos imateriais e, portanto, parte do comportamento para a forma (não o contrário, e não necessariamente à função), permitindo uma deformação e/ou desmaterialização, conceito utilizado por Branzi (2014) e Moraes (2020).

Ainda assim, o que se encontra na literatura acadêmica em design é a busca pela definição de contornos próprios para este campo do conhecimento, possivelmente mais fluidos, não apenas no âmbito da desmaterialização, mas também a partir do incremento teórico de modo a orientar um projetar coerente. Isso posto, para Moraes (2020, p.19) a epistemologia do design contemporâneo abrange uma importante ruptura com os métodos tradicionais e uma releitura do produto industrial visto que “o usuário e o design deixam de atuar em um cenário estático, movendo-se para um terreno onde a mudança passa ser a única constância”.

Ao descrever esse caráter fluido do design, Bahia (2024, p.36) detalha o pensamento de Piqueira (2017) ao crer que “a postura de um designer na contemporaneidade deve se direcionar muito mais à atitude que se tem perante as coisas, ao entendimento da vida das pessoas, do que efetivamente à materialidade da sua ação”. Isso, para a autora, se conecta à orientação projetual de Tim Brown (2020) de que em design não é mais suficiente apenas o projeto de um *hardware*, mas o redesenho de todo o *software*. Em síntese, e direcionando a reflexão para um olhar ampliado, necessário ao se pensar na epistemologia do design contemporâneo, trata-se da ideia de que é preciso projetar verbos e não substantivos.

A abordagem de projetar verbos nos conecta à noção de movimento e de que apesar da existência de um entendimento de que o ambiente (espaço habitado) é muitas vezes compreendido como um elemento rígido e estático ele só se comporta como tal quando é parte, resposta e estímulo à essa ação. Podemos compreender, portanto, que os elementos arquitetônicos e o arranjo do espaço correspondem a uma parcela do ambiente e que este só existe mediante a possibilidade da presença do ser humano e, nesse sentido, engloba seus movimentos, sentimentos, percepções e toda as possibilidades e inconstâncias presentes nessas ocorrências (Bahia, 2024, p.37).

A partir desse entendimento, que permeia as já complexas questões da imaginação, da técnica e da desmaterialização se estrutura o fazer design, mas que as ultrapassa, embutindo à cosmovisão e sofisticadas escolhas filosóficas, iniciamos a reflexão sobre a noção de ambiente e, portanto, sobre uma ideia de design de ambientes.

Da noção de ambiente às ambiências

Em que consiste um ambiente? O que compõe um ambiente? Como se cria um ambiente? Esta subseção almeja responder estas questões e, em consonância a elas, evidenciar uma noção de design de ambientes a partir das ambiências.

A partir da revisão narrativa de literatura, foram catalogadas produções recentes que se propuseram a conceituar o termo ambiente e a atividade profissional do design de ambientes no Brasil. Inicialmente elencadas, Abreu, Pessoa e Sales (2025), Brito (2024), Moreira (2019; 2020) e Rezende (2020), partiram, de maneira semelhante, de análises da trajetória histórica do design de ambientes. Nestas propostas, o ambiente foi lido como demarcação espacial, visto que o design de ambientes foi descrito como uma atividade de planejamento espacial. Em detalhe, para Moreira (2020, p.11) a atividade do designer de ambientes se dedica “à compreensão das relações entre o objeto arquitetônico e o contexto material que estrutura o estilo de vida em diferentes períodos históricos”. Abreu, Pessoa e Sales (2025, p. 140, tradução nossa) corroboram com este pensamento ao afirmarem que o design de ambientes intervém no “ambiente interno construído para além da forma e da função, e aborda as subjetividades”.

De modo geral, o ambiente foi detalhado como espaço físico e a ação do designer como um processo que, pela experiência prática, se organiza em um fazer sistematizado, considerando a subjetividade humana em seu processo. Outro ponto observado nas produções foi a consistência de uma metodologia projetual aplicada ao ambiente, que orienta uma dimensão pragmática da ação. Soma-se a isto a centralidade do ser humano para quem se projeta e, com isto, o distanciamento do designer de uma postura de imposição plástica, ainda que de maneira dissociada de uma abordagem política do projetar.

Apesar de contribuições relevantes para o design de ambientes, as publicações elencadas pautam-se essencialmente na materialidade do ambiente. Em adição, destaca-se o fato de que elas se orientam a partir de uma descrição processual e não teórica, rígida e não aberta, desalinhadas das problemáticas da epistemologia pós-moderna (Moraes, 2020). Isso posto, cabe aqui retomar as reflexões de Brown (2020) e Piqueira (2017) que levam ao entendimento de que, na contemporaneidade, o ambiente pode ser lido como um conglomerado de ações. Quanto a isto, cabe ressaltar outra abordagem possível do ambiente, na qual considera-se o trabalho do designer de ambientes como a viabilização de sistemas, condições ou sistemas de condições, tal qual conjectura Bahia (2024, p.32):

O conjunto das circunstâncias, substâncias ou condições que nos envolvem pode ser entendido como ambiente e, podemos nos referir a partir desse conjunto a um recorte espacial e/ou temporal (como: ambiente de lazer, ambiente de aprendizado, etc.) e até mesmo para criações da artificialidade (como os ambientes virtuais que mesclam as noções de espaço e tempo). Em todos os casos, utiliza-se a mesma palavra e, pode-se fazer alusão a estes ambientes a partir de recursos percebidos a partir dos sentidos, tais como: uma fotografia, uma maquete tátil, uma descrição, um relato, um esquema, um desenho técnico, entre outros. É evidente, portanto, que existem inúmeras complexidades que podem ser a trela das ao termo “ambiente”, mas, simultaneamente, ele pode ser compreendido como a menos complexa unidade de medida na descrição de um projeto de um condomínio residencial, por exemplo.

Essa compreensão, no entanto, tem origem nos estudos em psicologia de Kurt Lewin (1965) que, ao almejarem entender de forma mais aprofundada o comportamento das pessoas,

evidenciaram, de maneira heurística, como tal questão não ocorre dissociada dos ambientes. A partir da equação $C = f(P \times A)$, Lewin (1965) postulou que o comportamento (C) é uma função (f) da pessoa (P) em seu ambiente (A). Essa aceção de ambiente também foi partilhada pelas pesquisas de Ittelson, Proshansky, Rivlin e Winkel (1974), ao desenvolverem “oito pressupostos da experiência ambiental humana”, destacando a natureza bidirecional das relações entre pessoas e ambientes, como apontado por Lewin (1965). Posteriormente, Rivlin (2003) ampliou essa abordagem ao acrescentar três novos pressupostos, reforçando a importância de uma leitura atitudinal, sensível, interpretativa e contextualizada dos ambientes. A proposição final evidencia que:

1. O ambiente é experienciado como um campo unitário;
2. A pessoa tem propriedades ambientais tanto quanto características psicológicas individuais;
3. O ambiente físico está envolvido pelos sistemas social, econômico, político e cultural nos quais se encontra e é inseparavelmente relacionado a eles;
4. O grau de influência do ambiente físico no comportamento varia de acordo com o comportamento em questão;
5. O ambiente frequentemente opera abaixo do nível da consciência;
6. O ambiente ‘observado’ não é necessariamente o ambiente ‘real’;
7. O ambiente é organizado como um conjunto de imagens mentais;
8. O ambiente tem valor simbólico;
9. O aumento da quantidade de tecnologia na vida das pessoas criou novas dimensões ambientais que têm impacto nas atividades diárias;
10. Os aspectos éticos da pesquisa e das práticas ambientais exigem uma reflexão contínua;
11. A experiência ambiental tem natureza holística (Rivlin, 2003, p.219).

Os pressupostos de Rivlin (2003) nos levam ao entendimento de que a noção de ambiente é sempre circunstancial, individual e coletiva. Apesar da baixa complexidade na ação de identificação de um ambiente (que opera abaixo do nível de consciência), as relações estabelecidas abrangem novas e mutáveis variáveis. “Ainda em um mesmo ambiente, composto pelos mesmos materiais, cores, texturas, dimensões e objetos, a maneira como as pessoas irão percebê-lo será diferente” (Bahia, 2024, p.34), afinal, o ambiente observado não é necessariamente o ambiente real visto que este é organizado a partir de um conjunto de imagens mentais e de circunstâncias atitudinais.

Em outra análise dos pressupostos da experiência ambiental humana, Elali (2009, p.3), além de comprovar a associação do comportamento humano ao espaço, evidencia a “dificuldade em conseguirem indicar claramente quais aspectos do meio sócio físico têm maior ou menor alcance em suas ações”. Esse entendimento é corroborado por Thibaud (2005), ao enfatizar que a incorporação da dimensão humana conferiu maior complexidade aos estudos sobre os ambientes, ampliando seus contornos e perspectivas. Para o autor, as investigações ambientais devem emergir a partir dos estímulos vivenciados, isto é, as análises efetivas do ambiente só se concretizam quando sua inteligibilidade é considerada em articulação com as subjetividades humanas e espaciais. Nesse sentido, observa-se uma mudança de paradigma, em que a dimensão física do ambiente deixa de ocupar posição predominante nos estudos em design, abrindo espaço para uma abordagem que valoriza igualmente as experiências sensoriais, simbólicas e dos serviços que nele e com ele se manifestam. A partir dessa concepção, delinea-se o aprofundamento da noção de design de ambientes.

A partir desse ponto de vista nos vem a calhar o entendimento da atividade do designer como um tipo de desenvolvimento de projeto que incorpora a perspectiva, que abre espaço para a experiência, que compreende o olhar de e para o outro e, portanto, propõe uma interferência em uma interface. Assim, nesta superfície do design, podemos encontrar, entre várias criações, o que se pode chamar de ambiente. Assim, aquele que se dedica a este recorte de ação, dá-se o nome de designer de ambientes (Bahia, 2024, p.36).

Ao permitir a ampliação do entendimento de ambiente, assim como de seus aparatos teóricos, a atividade profissional do designer de ambientes demanda novas abordagens atreladas a este novo produto do design, tal como orienta Murphy (2017). Quanto a isto, a proposição de Bahia (2024) conduz a aproximação do design ao campo das ambiências, a partir de Jean-François Augoyard (2002) e Jean-Paul Thibaud (2014), ancorada pelos estudos filosóficos sobre estética e política, principalmente a partir de Jacques Rancière (2012).

Na obra “O destino das imagens”, Jacques Rancière (2012, p. 101) apresenta o conceito de “superfície do design” que pode ser compreendido como a circunstância na qual “traçando linhas, dispondo palavras ou repartindo superfícies, desenham-se também partilhas do espaço comum”. Tem-se, portanto, que nessa realidade os projetistas impactados pela criação, e também absorvidos por certo estranhamento, se tornam aptos a repensar e ressignificar não somente os ambientes, mas também as suas existências em relação a estes ambientes e ao mundo. Dessa forma, a prática e a ideia de uma superfície do design a partir das ambiências passa a ser essencial para conceber o mundo sensível compartilhado por destinar ao designer, além do papel de criador/reprodutor, o de intérprete.

Tal ambivalência não marca uma captura do artístico pelo político. As formas abreviadas são, em seu princípio mesmo, um recorte estético e político do mundo comum: desenham a figura de um mundo sem hierarquia em que as funções deslizam umas sobre as outras (Rancière, 2012, p.117).

O entendimento que orienta os escritos sobre ambiências parte da produção de Rancière (2009), sobre a partilha do sensível, como uma reflexão que caracteriza os desdobramentos das questões espaciais posteriores ao movimento moderno. Quanto a isso, Bahia (2024, p.42) detalha a leitura de Augoyard (2002; 2008) na qual a “ambiência vivenciada e o estudo das ambiências são um desafio ontológico a uma concepção de mundo”. Augoyard (2008), apoiando-se nas reflexões de Hermann Schmitz (1964), explica que, no processo de descoberta do mundo, o ser humano inicialmente se comportou como refém de um espaço animado, reagindo de forma instintiva e guiada essencialmente por aspectos emocionais. Ao buscar controlar seus impulsos, o indivíduo passou a desenvolver processos mentais voltados à compreensão do entorno e, posteriormente, à capacidade de interagir de maneira consciente com o espaço. Segundo Schmitz (1964), esse movimento teve início com a noção de contraste, quando se formou a ideia de distinção entre sujeito e objeto. A partir dessa diferenciação, tornou-se possível decompor o ambiente em elementos menores, os quais puderam ser nomeados e quantificados. Esse avanço permitiu o surgimento de uma ciência da natureza desvinculada dos sentimentos, orientada pelo desejo de dominar o mundo externo. Paralelamente, o ser humano desenvolveu também uma ciência voltada ao controle do mundo interno, que, assim como a primeira, se estruturou de forma fragmentada e dissociada da realidade exterior.

Desse modo, Augoyard (2008) retoma os estudos de Schmitz (1964) para sustentar que, dentro dessa fenomenologia da natureza, as ambiências se configuram como um paradigma perdido, uma

vez que se situam antes, durante e depois dessa categorização do mundo. Por abarcarem a interface entre o mundo interior e o mundo exterior, as ambiências não se ajustam plenamente a nenhuma das abordagens tradicionais que opõem esses domínios. Além disso, a ciência da natureza contemporânea se fundamenta na abstração de um espaço desanimado, uma visão ilusória que dificulta a internalização e a exploração de um conceito multifacetado como o das ambiências. Para Augoyard (2008, p.23, tradução nossa):

Toma-se então difícil pensar, por exemplo, em corpos sem superfícies que escapem à tridimensionalidade, ao cálculo geométrico e à definição de espaço tal como é apresentada por Descartes, Leibniz, Kant. O som, o silêncio, o cheiro, o vento, a amplitude de um movimento, o espaço da ação de nadar: essas coisas não têm realmente um lugar fixo, nem estabilidade, nem limites definidos; são polimórficas, não primariamente coisas do espaço, mas coisas do tempo cuja mudança não se reduz a uma simples sucessão de posições ou estados. Eles têm uma extensão, mas seu lugar é “absoluto”, isto é: unívoco, independente de lugares relativos (posições e distâncias) e único para a singularidade sensível que os percebe.

Isso posto, compreender o design de ambientes a partir das ambiências se torna uma ousada proposta teórica que almeja abraçar todas essas complexidades de uma maneira integrada e crítica (Augoyard, 2002; Thibaud, 2014; Thomas, 2018).

Revisitando as bases do design de ambientes a partir da proposta de um design para ambiências

Propor um design em diálogo com as ambiências nos aproxima de um entendimento sobre os ambientes subjetivos das mais diversas interfaces vivenciadas. Questão que para Thibaud (2010, p. 4) “nos parece evidente que a percepção sensível seja o caminho não só possível, mas, de fato, inevitável para os pesquisadores que buscam captar e restituir a concretude da experiência”. Nesta nova epistemologia almeja-se, portanto, a decomposição simultânea e integrada da materialidade e da imaterialidade, do diálogo entre a arquitetura e os sentidos com os serviços e do virtual com a experiência percebida. Assim, a partir do design para ambiências nos cabe questionar: o que vem a ser um problema de design de ambientes? Quais pesquisas aplicadas devem alimentar o processo criativo? E quanto ao projetista, como criar tendo à frente um horizonte de possibilidades?

A partir da tríade conceitual 1) abordagem estética; 2) potência política e 3) abertura para a cidade, Bahia (2024) desenha o ponto de partida desse design para ambiências. Para a autora, ancorada por Bomfim (2014) e Pater (2020), embora o design esteja tradicionalmente associado a um ideal moderno de materialidade, sua existência depende necessariamente da presença de um sujeito, uma vez que os arranjos espaciais adquirem sentido apenas por meio das interpretações que lhes são atribuídas. Assim, o fazer projetual envolve a incorporação de um material simbólico que se manifesta a partir de uma abordagem estética dentro de uma determinada ordem social. Portanto, o design atua sempre em relação a estruturas de poder e modos de vida, podendo reforçá-los, ou questioná-los. Nesse contexto, a prática do designer de ambientes baseia-se em uma leitura sensível e interpretativa das interfaces espaciais, considerando as experiências dos indivíduos e propondo respostas que orientem as interações entre pessoas e ambientes.

Isso posto, os problemas do design de ambientes podem tangenciar todas as interfaces entre pessoas e ambientes a partir da imersão em uma experiência sensível. Para Bahia (2024), a partir

de Rancière (2009; 2012), apesar do sensível ser o fruto de uma partilha em disputa, ele se dá como o motor, parte do processo e produto das ações de design mediadas pela estética. “Em todos esses casos, caminham juntas a pureza da arte e a associação de suas formas com as formas de vida” (Rancière, 2012, p.118). Para tal, a abrangência da atuação pode ser incorporada em toda ambientação que, alimentada pelas reflexões contemporâneas do design, nos orienta sobre uma demanda atitudinal, destinada a responder ações: compreender, propor e abrigar o movimento. Deixa-se de projetar, por exemplo, o design de uma escola e passa-se a desenvolver a interface adequada para educar. Neste processo, joga-se luz à imersão dos designers nos cenários de projeto e à realização de um detalhado diagnóstico antecedendo etapas criativas. Nesta proposição, Bahia (2024, p.289) evidencia “a relevância do designer (profissional) no processo de (re)descoberta das subjetividades presentes nos movimentos ordinários de conexão entre pessoas e ambientes”.

Para isso, a prática projetual em design de ambientes na contemporaneidade, teoricamente, só existe de maneira efetiva quando responde às questões técnicas e funcionais (já almeçadas pelo pragmatismo), de modo peculiar e particular (ancorado pelas técnicas criativas e imaginativas centradas na subjetividade humana), mas também as ultrapassa. Crê-se em um design que é, etapa a etapa estratégico, sistêmico e iterativo e que é, portanto, desvinculado de rígidos procedimentos e fluxos metodológicos exatamente por precisar ser altamente adaptável à realidade de projeto em questão. Se voltarmos ao exemplo do projeto da interface adequada para educar, podemos vislumbrar respostas advindas do design de ambientes que partem do projeto de salas de aula, do desenho de um ambiente virtual de ensino, da criação de um serviço educacional, ou mesmo da criação e promoção de um evento para educadores. Almeja-se, portanto, que para cada uma dessas alternativas deve haver um procedimento mais adequado de experimentação e resposta projetual.

Assim, as pesquisas aplicadas a um processo criativo em design de ambientes podem abranger uma ampla gama de variáveis que extrapolam a complexa decomposição dos interiores já tão bem explorados por este profissional. Neste ponto, destaca-se a proposição de Bahia (2024, p.289) de um design aberto para a cidade, mas, também e principalmente, de um design aberto para a sociedade em que “vislumbra-se a potencialidade das ações de design que ocorrem nos pontos de contato entre interiores e exteriores e em todos os recortes da vida urbana [e humana] na qual são previstas áreas de vivência e convivência”.

Questão que nos leva a um segundo ponto: compreender e considerar a potência política de toda e qualquer ação de design. Essa leitura parte dos escritos de Papanek (1985), em diálogo ao entendimento da superfície do design descrito por Rancière (2012) como uma empreitada na qual assume-se um compromisso político de criação de signos capazes de comunicar o comum. Para tal, construir um ambiente diz de empregar sentido a uma situação e/ou interface existente. Neste processo, o design de ambientes pode promover o diálogo e a condição de interpretação entre as mais diferentes pessoas, além de portar postura ética em relação ao patrimônio material e imaterial imbuído ao briefing de projeto. Soma-se a isto o respeito à memória, à natureza, à fauna e até mesmo à laicidade da vida em sociedade. A ação de design de ambientes enquanto potência política pode ser capaz de formar e deformar preconceitos e estigmas, embutindo ao profissional uma grande responsabilidade que se amplia também ao campo semântico: do que é interno ao ambiente coletivo.

Quanto às oportunidades de ação do projetista, não nos cabe o desenho de um leque de possibilidades informativas que valida onde o design de ambientes pode ser aplicado, mas o entendimento deste design como uma ação ampla e complexa que se estrutura de maneira inclusiva e nas mais diversas realidades, de modo a orientar a reflexão acerca dos ambientes de vivência e de como são importantes ações para modificá-los para promover resultados resolutivos, éticos e contemporâneos. Identifica-se aqui outro ponto de convergência com a teoria das ambiências, uma vez que o foco não reside na delimitação conceitual do termo ou de suas esferas de análise, mas na compreensão de como as realidades podem ser afetadas, exploradas e transformadas por meio de uma perspectiva sensível, receptiva e atenta do design.

Considerações finais

A reflexão teórica em questão é relevante por propor o enriquecimento conceitual da teoria do conhecimento em design de ambientes. Destaca-se, como contribuição epistemológica, um alinhamento com pesquisas contemporâneas, nas quais há uma forte amarração teórico-reflexiva sobre a ação de design, garantindo distanciamento de um pragmatismo orientado apenas por leituras (históricas e/ou contextuais) da *práxis*. Outra contribuição reside na elucidação da potência política da prática em design de ambientes. Compreender o design de ambientes a partir das ambiências direciona a um entendimento mais profundo e próximo das realidades que o design impacta que, por consequência, implica em considerar estes impactos nos projetos.

No âmbito propositivo, ganha-se espaço para o desenho de cenários (que se ampliam para serviços e negócios), garantindo o alargamento das possibilidades do que vema ser compreendido como o ambiente em um processo projetual para além de seu escopo. Soma-se a isto a criação de sistemas de verificação e até mesmo zonas experimentais, nas quais abrem-se para a cidade e comunidade o processo e o projeto. Vislumbra-se, a partir da reflexão teórica apresentada, o desdobramento de movimentos processuais, tais como a criação de etapas de sensibilização aos cenários de estudo e a ampliação das fases de pesquisa, permitindo angariar informações teóricas e vivenciais antes mesmo das etapas de criação.

Assim, crê-se em um caminho frutífero para os projetos de ambientes capaz de readaptar antigas práticas de concepção enrijecidas e atreladas a um escopo de projeto pré-definido e estático (os interiores). Nesta proposição teórica, ao começar do ambiente a partir das ambiências, as possibilidades de ação e fundamentação ampliam-se e o fazer design passa, obrigatoriamente, a ser uma jornada imersiva que almeja fazer sentido. E, ainda, partilhá-lo.

Finalmente, destaca-se a relevância da pesquisa em design para alimentar uma prática coerente e atualizada às demandas da vida real. Almeja-se, portanto, caminhar pelas premissas epistemológicas em design de ambientes em paralelo à experiência pedagógica do ensino e do projeto a partir das ambiências.



Referências

- ABREU, Simone Maria B. Marques; PÊSSOA, Sâmela Suélen M. Viana; SALES, Rosemary do Bom Conselho. The meaning of Environment Design: the uniqueness of the human being in a scenario of transformations. **Estudos em Design**. Revista (online), Rio de Janeiro, v. 33, n. 1, p. 139–154, 2025.
- AUERNHAMMER, Jan; FORD, Chris. What is design?: A semantic analysis of definitions of design. In: Goldschmidt, Gabriela; Tarazi, Ezri (Orgs.). **Expanding the Frontiers of design: Critical Perspectives**. London: Taylor & Francis Group, 2023.
- AUGOYARD, Jean-François. Esthétique des ambiances. Communication orale enregistrée et transcrite. In: **Séminaire Ambiance**. Grenoble: Cresson, 2002.
- AUGOYARD, Jean-François. **Faire une ambiance** : actes du colloque international. Bernin: À la Croisée, 2008.
- AUGOYARD, Jean-François. **Pas à pas** : essai sur le cheminement quotidien en milieu urbain. Bernin: À la Croisée, 2010.
- BAHIA, Isabella Pontello. **Design, Ambiências e Carnaval**: práticas e percepções nas ruas da cidade de Belo Horizonte – Brasil. 2024. Tese (Doutorado em Design) – Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.
- BAHIA, Isabella Pontello. Considerações sobre o valor do Design de Ambientes. In: REZENDE, Edson José Carpintero; SAFAR, Giselle Hissa; ALMEIDA, Marcelina das Graças. (org.). **Caderno aTempo** - Histórias em Arte e Design. Belo Horizonte: Editora Atafona, v. 6, p. 226-248, 2023.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Gustavo Amarante Bomfim**: uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.
- BRANZI, Andrea. **Una generazione esagerata**: dai radicali italiani ala crise dela globalizzazione. Milano: Baldini & Castoldi Editori, 2014.
- BRITO, Tháбата Regina de Souza. **Projetar em design para ambientes**: o processo projetual no ensino superior na perspectiva docente. 2024. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.
- BROWN, Tim. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.
- DEWEY, John. **Experience and Nature**. New York: Dover, 1958.
- ELALI, Gleice A. Relações entre comportamento humano e ambiências: uma reflexão com base na Psicologia Ambiental. In: **Colóquio Internacional Ambiências compartilhadas: cultura, corpo e linguagem**, 2009, Rio de Janeiro. Anais do Colóquio Internacional Ambiências Compartilhadas. Rio de Janeiro, ProArq-UFRJ, p. 1-17, 2009.
- FOLKMANN, Mads Nygaard. **The Aesthetics of Imagination in Design**. Cambridge MA: MIT Press, 2013.
- GRANT, Maria. J.; BOOTH, Andrew. A typology of reviews: an analysis of 14 review types and associated methodologies. **Health Information & Libraries Journal**. v. 26, n. 2, p. 91-108, 2009.
- ITTELSON, William; PROSHANSKY, Harold; RIVLIN, Leanne; WINKEL, Gary. **An introduction to environmental Psychology**. Nova York: Holt McDougal, 1974.
- LEWIN, Kurt. **Teoria de campo em Ciência Social**. São Paulo: Pioneira, 1965.

MORAES, Dijon de. Fenomenologia do design contemporâneo. **Design Art and Technology Journal**, DATJournal, São Paulo, v.5 n.2, p. 7-24, jun. 2020. Disponível em: <https://datjournal.anhembibr/dat/article/download/188/151>. Acesso em: 17 de abr. de 2026.

MOREIRA, S. C. O. **Formação, atuação e identidade profissional no campo do Design de Ambientes**. Tese (Doutorado em Design) – Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MOREIRA, Samantha Cidaley de Oliveira. Prefácio. In: REZENDE, Edson José Carpintero (org). **Design de Ambientes em pauta**. Curitiba: CRV, 2020.

MURPHY, Peter. Design Research: Aesthetic Epistemology and Explanatory Knowledge. **The Journal of Design, Economics, and Innovation**. Tongji University Press, v.3, n. 2, p.117–132, 2017.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change**. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.

PATER, Ruben. **Políticas do Design: um guia (não tão) global de comunicação visual**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

PIQUEIRA, Gustavo. Repensando o Design. In: PIRONDI, Leonardo. CREATIVE MINDS EP01 S03, 2017. 1 vídeo (26 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZCctek90GkM&t=1s&ab_channel=LeonardoPirondi. Acesso em: 17 de abr. de 2026.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

REZENDE, Edson José Carpintero (org). **Design de Ambientes em pauta**. Curitiba: CRV, 2020.

RIVLIN, Leanne. Olhando o passado e o futuro: Revendo pressupostos sobre as inter-relações pessoa-ambiente. **Estudos de Psicologia**, v. 8, n. 2, p.215-220, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/L4YJB4qcPyw8M8LS6T8TJKF/>. Acesso em: 17 de abr. de 2026

SCHAATHUN, Hans Georg. On the common core of science and design. **Design Studies**, Elsevier Ltd, v. 98, p.1–23, may, 2025.

SCHMITZ, Hermann. **System der Philosophie**. Studienausgabe: Bonn, 1964.

SEVERINO, Antônio. Ensino e pesquisa na docência universitária: caminhos para a integração. **Cadernos Pedagogia Universitária**, São Paulo, USP, n. 3, 2008.

SIMON, Herbert. **As ciências do artificial**. Coimbra: Press Paperback Editions, 1970.

THIBAUD, Jean-Paul. A cidade através dos sentidos. In: COUTARD, Olivier; LÉVY, Jean-Pierre. **Ecologies urbaines**. Editions Economica: Paris, 2010.

THIBAUD, Jean-Paul. Petite histoire de la notion d’ambiance. **Revista Rua**, Campinas, v. 1, p. 223-257, nov. 2014. Disponível em: https://www.labeurb.unicamp.br/rua/artigo/capa?publicacao_id=14. Acesso em: 17 de abr. de 2026.

THIBAUD, Jean-Paul. Psicologia ambiental e política ambiental: estratégias de construção do futuro. **Psicologia USP**, São Paulo, v.16, p.205-212, 2005. Disponível em: <https://revistas.usp.br/psicousp/article/view/41851>. Acesso em: 17 de abr. de 2026.

THOMAS, Rachel. **Une critique sensible de l’urbain**. HDR (Doctorale) Sciences de l’homme, du politique et du territoire. Architecture, aménagement de l’espace. Université Grenoble Alpes, Grenoble, 2018.



Sobre a autora

Isabella Pontello Bahia

Designer de Ambientes, Mestre e Doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Professora da Escola de Design da UEMG, pesquisadora do Centro de Estudos em Design de Ambientes (CEDA) e líder do grupo de pesquisa *Ambiências, Design e Ambientes* (ADA). Integrante do *Réseau International Ambiances*. Investiga design estratégico e design para ambiências sob perspectivas estética e política.

ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0003-0152-006X>