



INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA
CAMPUS SAMAMBAIA
TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO

**PROJETAR A PARTIR DE SI:
VIVÊNCIA, FORMAÇÃO E REPERTÓRIO NO DESIGN DE PRODUTO
EM BRASÍLIA**

Raíssa Barros de Lima
Prof^ª. Daniela Barbosa Caparelli

RESUMO

O design de produto contemporâneo configura-se como uma atividade complexa e interdisciplinar, cujas dimensões ultrapassam a articulação formal e utilitária para envolver aspectos sociais, simbólicos e identitários. No contexto do Distrito Federal, a identidade visual é historicamente associada à vanguarda e à escala monumental da arquitetura modernista do Plano Piloto, narrativa oficial que frequentemente obscurece a pluralidade de produções nascidas nas demais regiões do território. Diante desse cenário, este trabalho teve como objetivo geral investigar de que maneira os aspectos socioculturais, as trajetórias de vida e os percursos formativos influenciam as práticas projetuais de designers de produto que atuam em Brasília. Metodologicamente, a pesquisa ampara-se em uma abordagem qualitativa de cunho exploratório e explicativo, estruturada por meio de revisão bibliográfica e da realização de entrevistas semiestruturadas com quatro profissionais locais de diferentes origens e bagagens acadêmicas. Os dados coletados foram organizados em matrizes visuais (moodboards) e submetidos a uma análise comparativa cruzada. Os resultados evidenciam que o cenário produtivo local constitui um território de convergência interdisciplinar, onde profissionais oriundos da arquitetura projetam a partir do rigor formal, do conceito abstrato e de programas de necessidades estruturados, enquanto projetistas vindos da engenharia florestal e da administração operam a partir das restrições materiais, da viabilidade de mercado e do pragmatismo da usabilidade. Ademais, a investigação revela a coexistência de “outras Brasília” na cultura material da região, evidenciando desde relações de afeto com a utopia geométrica do plano urbanístico até manifestos de resistência, centralizados na realidade periférica. Conclui-se que a identidade do design local não é homogênea, mas sim

disputada continuamente pelas memórias e vivências individuais dos sujeitos, desafiando os referenciais hegemônicos consolidados.

Palavras-chave: design de mobiliário; processo criativo; metodologia projetual; função simbólica; trajetória profissional.

ABSTRACT

Contemporary product design is a complex and interdisciplinary activity, whose dimensions go beyond formal and utilitarian articulation to encompass social, symbolic, and identity-related aspects. In the context of the Federal District, visual identity is historically associated with the avant-garde and monumental scale of the modernist architecture of the Plano Piloto (Pilot Plan), an official narrative that often obscures the plurality of productions originating in other regions of the territory. Given this scenario, this work aimed to investigate how sociocultural aspects, life trajectories, and educational paths influence the design practices of product designers working in Brasília. Methodologically, the research is based on a qualitative, exploratory, and explanatory approach, structured through a literature review and semi-structured interviews with four local professionals of different origins and academic backgrounds. The collected data were organized into visual matrices (moodboards) and subjected to a cross-comparative analysis. The results show that the local production scenario constitutes a territory of interdisciplinary convergence, where professionals from architecture design based on formal rigor, abstract concepts, and structured needs programs, while designers from forestry engineering and administration operate based on material constraints, market viability, and the pragmatism of usability. Furthermore, the investigation reveals the coexistence of "other Brasília's" in the material culture of the region, evidencing everything from affective relationships with the geometric utopia of the urban plan to manifestos of resistance, centered on the peripheral reality. It is concluded that the identity of local design is not homogeneous, but rather continuously disputed by the individual memories and experiences of the subjects, challenging the consolidated hegemonic references.

Keywords: furniture design; creative process; design methodology; symbolic function; professional trajectory.

Data da Aprovação: 17/06/2026

1. INTRODUÇÃO

O design de produto, ao longo de sua evolução histórica, superou as restrições voltadas à criação de objetos com finalidades estritamente utilitárias, passando a englobar complexas dimensões sociais, culturais e simbólicas. Distanciando-se de uma lógica puramente comercial, o campo consolida-se como uma atividade multifacetada que se desenvolve por meio de processos projetuais estruturados. Nesse cenário contemporâneo, as decisões de projeto ultrapassam a relação entre forma e função, exigindo do designer a articulação entre as inovações tecnológicas, a transparência nos sistemas de consumo e a profunda interação com as necessidades e os significados atribuídos pelo usuário (BÜRDEK, 2010, p. 16).

Longe de se configurar como uma prática puramente linear ou neutra, o processo de projeto é atravessado pela subjetividade e pela bagagem individual do projetista. Cada profissional adota uma abordagem própria para interpretar problemas e propor soluções, sendo diretamente influenciado pelas vivências, expertises e referências acumuladas ao longo de sua trajetória de vida. Essa diversidade de experiências atua como uma lente analítica indispensável durante as etapas de coleta, filtragem e análise de dados no desenvolvimento de um produto (MUNARI, 2008, p. 40-43). Desse modo, o repertório individual e cultural do designer funciona como o principal catalisador para o estabelecimento de conexões criativas, gerando múltiplas e ricas abordagens projetuais.

Essa pluralidade de visões é intensificada pelo caráter interdisciplinar do design de produto, um campo dinâmico e híbrido que atua como ponto de conexão e diálogo com áreas como a arquitetura, a engenharia e a administração (NIEMEYER, 2007, p. 23-28). Ao mesmo tempo, a prática projetual estabelece um vínculo direto com o território e o contexto cultural no qual se insere. Os produtos e artefatos são compreendidos como expressões materiais capazes de registrar e refletir identidades locais. Contudo, essa relação com o território se transforma continuamente a partir das interações sociais de seus habitantes, permitindo que o design atue como um agente de valorização e de tradução das complexidades do espaço vívido (KRUCKEN, 2009, p. 91-95).

Inserido nessa dinâmica territorial e cultural, o cenário do Distrito Federal apresenta particular relevância. Brasília é amplamente reconhecida por sua vanguarda arquitetônica e urbanística modernista, características que se consolidaram como a memória oficial e monumental da capital (UNESCO). Embora essa herança atue como uma referência recorrente e identitária nas produções locais, a centralização dessa narrativa estética pode contribuir para o ofuscamento e o apagamento de outras formas de expressão e produção cultural presentes na região. É imperativo considerar que a população do Distrito Federal é historicamente composta por fluxos migratórios oriundos de diversas regiões do país, o que resulta em uma diversidade cultural viva que tensiona e disputa continuamente os limites do plano urbanístico original.

Diante desse cenário, torna-se relevante ampliar o olhar sobre o design de produto no contexto brasileiro, investigando como a pluralidade de trajetórias e a interdisciplinaridade moldam o mobiliário e os objetos locais. Compreender o design na capital implica reconhecer as memórias subterrâneas, os limites produtivos e os repertórios individuais dos sujeitos que atuam dentro e fora do Plano Piloto. A partir dessas considerações, este trabalho propõe investigar de que maneira as experiências, as formações acadêmicas e os repertórios individuais dos designers impactam o processo projetual e suas metodologias criativas. Para isso, estabelece-se a seguinte pergunta de pesquisa: Como o repertório sociocultural dos designers que atuam em Brasília influencia suas práticas projetuais?

1.1 Objetivo Geral

Investigar de que maneira os repertórios socioculturais influenciam o processo projetual de designers de produto no contexto de Brasília.

1.2 Objetivos Específicos

- Analisar a relação entre repertório pessoal, trajetória de vida e prática projetual.
- Investigar diferentes formações (design, arquitetura, engenharia, etc.) e seus impactos na forma de projetar.
- Compreender como o design de produtos é desenvolvido em contextos periféricos do DF.

1.3. Justificativa

Este trabalho se justifica pela necessidade de compreender uma base criativa dos designers de produto no contexto brasileiro, considerando o caráter interdisciplinar da área, composto por profissionais com diferentes formações e trajetórias. Nesse cenário, torna-se significativo investigar como essas experiências distintas influenciam a construção de abordagens projetuais, evidenciando que o processo de projetar não é homogêneo, mas atravessado por experiências individuais, repertórios culturais e percursos formativos diversos.

Além disso, no âmbito cultural de Brasília, onde a identidade visual é frequentemente associada à arquitetura modernista, faz-se necessário ampliar esse olhar, explorando como o design de produto contribui para a construção de outras narrativas visuais e simbólicas. Dessa forma, a pesquisa busca refletir sobre a diversidade de expressões no design local, valorizando perspectivas que vão além dos referenciais já consolidados.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa (GIL, 1991), por buscar compreender de forma aprofundada como as diferentes formações e vivências pessoais influenciam o processo projetual no design de produto brasileiro. Quanto aos fins, o estudo classificou-se como exploratório-explicativo (LAKATOS; MARCONI, 2003), uma vez que visou, primeiramente, explorar as relações entre trajetória, formação e prática projetual, para posteriormente, analisar de que maneiras esses fatores impactam a forma individual de projetar dos profissionais.

Os procedimentos técnicos e os meios de coleta de dados deste trabalho estruturam-se em três etapas principais: Pesquisa Bibliográfica, Pesquisa Documental e Pesquisa de Campo, esta última viabilizada por meio de entrevistas com designers de produto atuantes em Brasília.

A Pesquisa Bibliográfica constituiu a base conceitual do estudo, abrangendo a literatura sobre o processo de projeto em design, o papel do repertório, a subjetividade e a interdisciplinaridade no ato de projetar, a identidade e a relação entre cultura e produção material (GIL, 1991). A coleta foi realizada por meio de consultas a bibliotecas universitárias e bases de dados digitais, tais como o Google Scholar, o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e periódicos científicos da área. Complementarmente, a Pesquisa Documental consistiu na investigação e análise das produções e portfólios de designers no contexto brasileiro, buscando estabelecer critérios para a seleção dos profissionais e identificar, preliminarmente, indícios da influência de suas vivências, formações e contextos socioculturais no desenvolvimento de suas propostas.

A Pesquisa de Campo foi estruturada a partir da realização de entrevistas semiestruturadas com quatro designers locais e da análise detalhada de suas produções. Como critério de recorte amostral, delimitou-se a seleção a profissionais que atuam especificamente no segmento de design de mobiliário. Inicialmente, o contato foi estabelecido com um número maior de projetistas dessa vertente, contudo, a amostra final consolidou-se com os quatro que retornaram ao convite e se dispuseram a participar da pesquisa. Essa abordagem permitiu coletar relatos em profundidade, tendo como foco compreender as percepções dos sujeitos

sobre o próprio processo criativo, suas trajetórias formativas e os fatores subjetivos e territoriais que influenciam suas decisões projetuais.

Os dados coletados por meio das transcrições das entrevistas e do levantamento documental foram tratados por meio da Análise Comparativa (BOGDAN; BIKLEN, 1994). As informações foram sistematizadas e organizadas em um quadro comparativo, adotando critérios variáveis como trajetória, linguagem projetual e relação simbólica com o território. A partir do cruzamento dessas informações, buscou-se identificar convergências, divergências e padrões nos processos projetuais dos designers pesquisados.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Design de Produto: Conceitos e Processo Projetual

São diversas as definições atribuídas ao Design de Produto ao longo de sua evolução histórica, não se restringindo apenas ao desenvolvimento de produtos com função prática, mas também abrangendo aspectos sociais, simbólicos e conceituais. Nesse sentido, o design ultrapassa a lógica unicamente funcional, configurando-se como uma atividade complexa e multifacetada.

De acordo com Michael Erlhoff, o design, diferentemente da arte, precisa de fundamentação prática e se estrutura a partir de diferentes dimensões, como os aspectos sociais, funcionais, significativos e objetivos (BÜRDEK, 2010, p. 16). Essa compreensão evidencia o caráter plural do design, que ao longo do tempo, expandiu suas abordagens e consolidou diversas vertentes. Nessa perspectiva, Löbach (2001, p. 54-66) categoriza as funções dos produtos industriais em três níveis: função prática, estética e simbólica. Enquanto a função prática aborda os aspectos fisiológicos de uso, envolvendo questões ergonômicas e funcionais, a estética diz respeito à percepção sensorial e aos fatores psicológicos que o objeto desperta no usuário. Por fim, a função simbólica é aquela que permite ao objeto carregar significados que vão além da sua utilidade física, visto que possui ligação com experiências anteriores, expressando valores e identidade do contexto em que é gerado e consumido, dimensão sobre a qual esta pesquisa se desdobra.

Assim, o Design de Produto se firma como um campo que busca englobar o usuário, contexto e indústria, através de um processo projetual estruturado. Nesse cenário, o design passa a incorporar preocupações que vão além da forma e da função. Bürdek (2010, p. 16) sugere que, no contexto contemporâneo, o design deve alcançar aspectos como a visualização de progressos tecnológicos, a priorização do uso e interação com produtos, a transparência nos sistemas de produção e consumo, além da promoção de serviços e da comunicação.

Dessa forma, entende-se que o Design de Produto não se limita ao resultado final, mas envolve um processo complexo de tomada de decisões, influenciado por diferentes fatores ao longo do seu desenvolvimento.

3.2 Processo de Projeto e seus Fatores de Influência

O processo de projeto no design de produto não se baseia apenas na inspiração, é um processo estruturado que envolve método, pesquisa e tomada de decisões. Munari (2008, p. 12) estabelece uma distinção entre o projetista profissional, que segue um método projetual e desenvolve seu trabalho com precisão e segurança, e o projetista romântico, que se apoia em uma “ideia genial” e percorre um caminho pouco prático. Essa abordagem evidencia que o ato de projetar exige organização, planejamento e domínio de processos.

Complementando essa abordagem metodológica, Löbach (2001, p. 139) afirma que o designer pode ser considerado um produtor de ideias, uma vez que reúne, interpreta e aplica informações e as utiliza para solucionar problemas. Para o autor, a criatividade no projeto está diretamente relacionada à capacidade de estabelecer novas relações e propor soluções a partir de diferentes pontos de vista, com base em conhecimentos e experiências prévias.

Dessa maneira, o processo de projeto pode ser entendido como uma atividade que envolve aspectos racionais e criativos, sendo influenciado pela capacidade do designer de interpretar informações, mobilizar repertórios e tomar decisões no decorrer do desenvolvimento do produto. Nesse contexto, torna-se relevante compreender que as decisões projetuais não acontecem de forma neutra, envolvem fatores individuais e contextuais que influenciam diretamente o resultado final.

3.3 Designer como Sujeito: Vivência, Repertório e Formação

O repertório do designer influencia diretamente no processo criativo, e portanto, no processo projetual. O conjunto de conhecimentos, vivências, expertises e referências acumuladas ao longo da sua trajetória atua como base para o desenvolvimento criativo, interferindo na construção de soluções a partir da articulação de diferentes informações.

De acordo com Pagnan et al. (2019), no design, o processo criativo depende da capacidade do indivíduo de estabelecer conexões entre conteúdos diversos, tendo o repertório como fundamental para a geração de soluções inovadoras. Os autores destacam que esse repertório é constituído ao longo da vida, desde a infância, a partir da combinação de experiências pessoais e do contato com diferentes contextos, influenciando a forma como o designer interpreta problemas e desenvolve seus projetos.

Essa influência do repertório individual reflete até mesmo em visões metodológicas vistas como estritamente racionais. Ao detalhar o método projetual, Munari (2008, p. 40-43) aponta a “Coleta de Dados” e a “Análise de Dados” como etapas essenciais para que o projetista atue com precisão e segurança. No entanto, o ato de coletar, filtrar e analisar as informações não acontece de forma totalmente neutra: o repertório cultural e a trajetória de vida do designer servem como lente analítica, determinando quais dados serão priorizados e como as conexões criativas serão estabelecidas para gerar uma nova solução.

Sendo assim, compreende-se que o processo de criação é subjetivo, em que cada profissional, com seu repertório e vivências pessoais, projeta de formas diferentes. Considerando que o design de produtos abrange profissionais oriundos de diferentes áreas, essa diversidade de trajetórias contribui para a existência de múltiplas abordagens projetuais.

3.4 Interdisciplinaridade no Design de Produto

A diversidade de trajetórias presentes no design de produto está relacionada ao seu caráter interdisciplinar, configurando-se como um campo que abrange diferentes áreas do conhecimento. Nesse sentido, o design se articula com profissionais que possuem origens em formações distintas, o que colabora para a construção de abordagens amplas, integradas e plurais.

Ao abordar as diferentes perspectivas que influenciam a profissão, Lucy Niemeyer (2007, p. 23-28) afirma que o design contemporâneo passou a exercer uma função de conexão entre diferentes áreas. Nesse contexto, o designer atua como alguém responsável por reunir e coordenar as contribuições de vários profissionais ao longo do processo projetual. A autora ressalta que “a interdisciplinaridade é a tônica”, fazendo com que o campo dialogue constantemente com áreas como arquitetura, engenharia e artes. Assim, o desenvolvimento de projetos acontece a partir da integração de diversos conhecimentos, o que reforça a presença e a colaboração de profissionais com diferentes formações dentro do design.

Tais reflexões evidenciam que a presença de profissionais com formações distintas no campo do design de produto contribui para a construção de diferentes abordagens projetuais, reforçando o caráter plural, dinâmico e híbrido da área.

3.5 Design, Cultura, Identidade

O design está vinculado ao contexto cultural e territorial no qual está inserido. O

designer, através de seus projetos, possui o potencial de refletir valores, práticas e identidades locais, fazendo dos produtos expressões simbólicas de um determinado contexto.

De acordo com Krucken (2009, p. 91-95), o design pode atuar como um agente de valorização do território, contribuindo para a construção e o fortalecimento de identidades por meio dos produtos, ajudando na preservação da herança cultural. A autora destaca que o desenvolvimento projetual está ligado às características culturais, sociais e produtivas de um determinado local, evidenciando a relação entre design e identidade. A autora ressalta, contudo, que o território e a identidade não devem ser entendidos como estáticos ou puramente tradicionais, eles se transformam a partir das dinâmicas sociais e das interações entre os habitantes do local. Assim, o design territorial abre espaço para expressar a pluralidade do contexto, evitando visões reducionistas ou homogeneizadas da cultura.

Dessa forma, compreende-se que o design também atua como um meio de expressão cultural, tornando-se relevante analisar como essas relações se manifestam em contextos específicos, como o de Brasília, marcado pela arquitetura modernista.

3.6 Contexto Brasiliense

Brasília é reconhecida por sua arquitetura modernista e por seu planejamento urbano, tendo sido declarada Patrimônio Cultural da Humanidade pela UNESCO em 1987, o que a consolida como um dos principais símbolos do design e da arquitetura no Brasil. Além disso, a cidade foi incluída na Rede de Cidades Criativas do Design da UNESCO, reforçando sua relevância no cenário contemporâneo (UNESCO).

Ao resgatar as motivações históricas para a mudança da capital do país, Freitas (2007, p. 9-10) aponta que o projeto de Brasília esteve profundamente alinhado ao Construtivismo e aos movimentos estéticos internacionais da época. A autora evidencia que a intenção original pretendia construir uma “capital para a democracia”, pautada por um traço simples, funcional e por uma monumentalidade na qual o cidadão não se sentisse esmagado pela escala urbana. Desse modo, a nova capital foi planejada para se consolidar, progressivamente, como uma “cidade síntese das artes” e um polo de produção cultural altamente lúcido e sensível para o país.

Nesse contexto, as produções de designers brasilienses tendem a centralizar e referenciar tais características funcionais e integradas, o que pode contribuir para o ofuscamento de outras formas de produção cultural e projetual presentes no território. Sob a ótica de Ortiz (2012, p. 127-142), os processos de construção de identidades muitas vezes operam de forma centralizadora, elegendo uma memória oficial e monumentalizada que tende a homogeneizar e padronizar as narrativas culturais em detrimento da pluralidade viva. Diante disso, torna-se relevante ampliar o olhar sobre o design de produto em Brasília, compreendendo que a identidade local não se encerra na rigidez do plano urbanístico original, mas é disputada continuamente pelas memórias subterrâneas e cotidianas dos sujeitos. Produções influenciadas pelas vivências, trajetórias e repertórios dos designers revelam uma diversidade de abordagens, contribuindo para a construção de múltiplas narrativas sobre a identidade local.

Assim, compreender o design de produto no contexto brasiliense implica considerar a influência das experiências individuais e das formações diversas na construção de projetos, evidenciando que a identidade no design local é resultado de múltiplas perspectivas e vivências, principalmente por Brasília ser uma cidade formada por migrantes oriundos de diferentes regiões do país.

4. RESULTADO E ANÁLISE

Para dar início à fase de análise e interpretação dos dados coletados, esta seção apresenta, primeiramente, o universo projetual de cada um dos profissionais envolvidos de

forma individualizada. Para tanto, elaborou-se um moodboard para cada designer, reunindo suas obras principais e elementos visuais que sintetizam os relatos obtidos nas entrevistas de campo.

4.1 Universos Visuais E Perfis Projetuais Individuais

Para além dos relatos, a compreensão do repertório desses profissionais materializa-se em suas produções. Os moodboards a seguir sintetizam a linguagem visual, a escolha de materiais e as principais peças que caracterizam o design de mobiliário de cada um dos entrevistados.

4.1.1 Lucas Caramés

Figura 1 - Moodboard Lucas Caramés



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Ao analisar a trajetória e a produção de Lucas Caramés, observa-se como sua bagagem identitária molda seu processo criativo. Natural de Salvador (BA), o designer mudou-se para Brasília com o objetivo de cursar Arquitetura e Urbanismo, e é justamente esse deslocamento territorial que fundamenta sua assinatura projetual. Na Mesa de Centro Fachadas (pertencente à coleção de mesmo nome), fica evidente a marcante influência do modernismo e de sua formação acadêmica. Essa linha, que demarca sua transição de carreira na década de 2010 para o design de mobiliário, inspira-se diretamente nas edificações da capital ao incorporar elementos clássicos, proporções e paginações geométricas das construções locais.

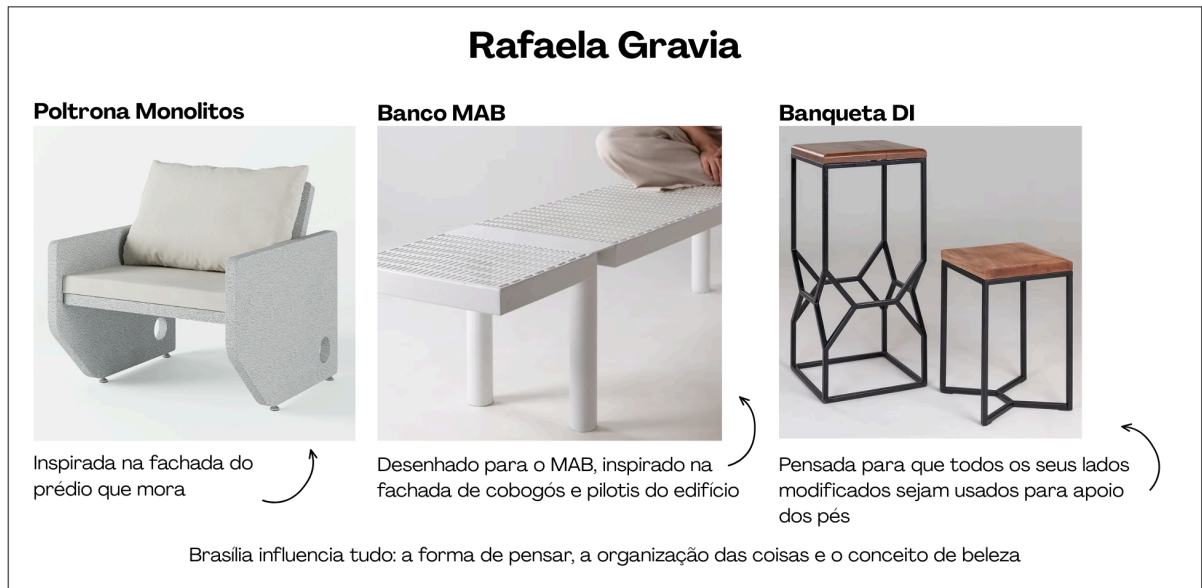
No que tange à sua metodologia de desenvolvimento, Caramés adota um fluxo projetual que se inicia pela dimensão subjetiva e conceitual. Ao contrário de uma abordagem estritamente industrial, seu processo criativo começa na escrita, através da elaboração de um memorial poético, avançando para o desenho em croquis manuais antes de ser digitalizado. Esse método investigativo permite um tensionamento e um hibridismo cultural em suas peças contemporâneas: na Poltrona Poty, por exemplo, a introdução de uma franja de palha artesanal com materiais e técnicas do Delta do Parnaíba resgata vivências afetivas de fora do Distrito Federal, evidenciando que suas inspirações emanam de múltiplas fontes territoriais além do eixo candango.

Essa fusão entre a rigidez técnica e as narrativas biográficas atinge seu ápice na Cadeira JOB. Desenhada como uma representação visual de sua própria jornada pessoal e

profissional, a peça equilibra a crueza da estrutura metálica com o estofamento em couro orgânico e amarrações cordadas, simbolizando as conexões e os tensionamentos de sua própria história. Assim, Caramés enxerga a capital sob uma ótica multicultural, compreendendo-a não como uma barreira estética limitante, mas como um ambiente propício e catalisador para impulsionar pesquisas sobre as diferentes regiões que atravessam sua memória e sua identidade.

4.1.2 Rafaela Gravia

Figura 2 - Moodboard Rafaela Gravia



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A trajetória e o processo projetual de Rafaela Graia revelam uma profunda conexão com a escala urbana e arquitetônica da capital. Nascida e criada na Asa Sul, e atualmente residindo na Asa Norte, a designer possui uma formação sólida inteiramente voltada para a Arquitetura. Como reflexo dessa bagagem, Gravia afirma que sua mente opera sob a lógica da arquitetura, estruturando o desenvolvimento de suas peças a partir de um rigoroso "programa de necessidades".

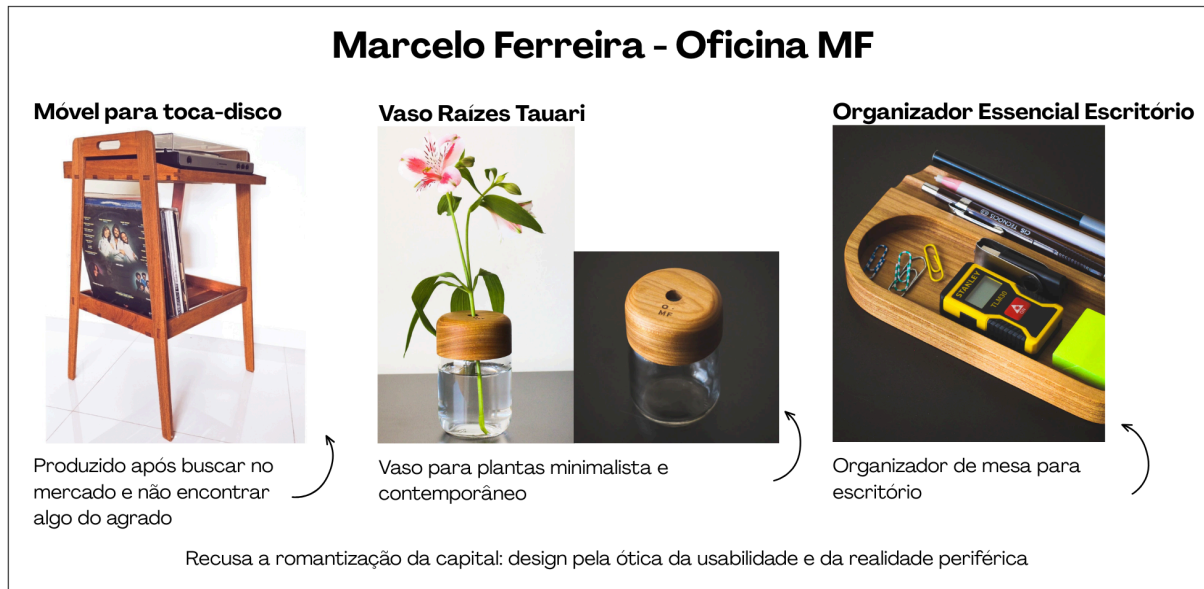
Essa mentalidade técnico-estrutural reflete-se na busca pela longevidade de seus produtos, pautada no uso de materiais sustentáveis e nos preceitos da economia circular. Essa preocupação materializa-se na Poltrona Monolitos, fabricada a partir de uma composição de pó de pneu, pó de granito e argila. Visualmente, a poltrona foi inspirada na fachada do edifício residencial da própria designer, evidenciando a força que o repertório do Plano Piloto exerce em seu processo criativo. De maneira semelhante, o Banco MAB, projetado para a reinauguração do Museu de Arte de Brasília, faz referência direta à arquitetura institucional modernista ao referenciar elementos icônicos como os cobogós e os pilotis.

No que tange à metodologia de criação, a profissional adota uma postura racionalista, na qual a função precede a forma: o ponto de partida é sempre a resolução técnica da utilidade do objeto, seguida pelas demandas de ergonomia e, por fim, pela aplicação de suas vivências e repertório estético. Esse fluxo metodológico é exemplificado na Banqueta DI, cuja estrutura geométrica foi calculada para que os apoios de pés funcionem de maneira multifacetada em todas as suas faces, unindo eficiência ergonômica à linguagem visual modernista. Para Gravia, o território da capital atua de forma onipresente, moldando desde suas estruturas cognitivas até seu conceito de beleza, o que a leva a interpretar Brasília sob a perspectiva de

uma cidade utópica e planejada.

4.1.3 Marcelo Ferreira - Oficina MF

Figura 3 - Moodboard Marcelo Ferreira



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Diferenciando-se dos perfis majoritariamente acadêmicos presentes nesta pesquisa, a atuação de Marcelo Ferreira introduz uma perspectiva empírica e comercial indispensável para o estudo. Graduado em Administração, o profissional transformou o que antes era um hobby em profissão, estruturando sua oficina a partir dos preceitos da marcenaria tradicional e do trabalho manual. Conforme ilustrado em seu universo visual (Figura 3), sua produção é plural e não se restringe ao mobiliário tradicional de série, abarcando o desenvolvimento de objetos de menor escala e parcerias estratégicas com outros designers e marcas locais.

No que tange ao processo criativo, Ferreira adota uma postura prática onde a funcionalidade precede rigorosamente a forma. Essa mentalidade orientada à resolução de problemas reais manifesta-se no Móvel para toca-discos, desenvolvido após o próprio designer buscar no mercado e não encontrar um produto que atendesse satisfatoriamente às suas necessidades utilitárias. A inspiração do projetista emana diretamente das vivências do cotidiano e de experiências concretas, associando o ato de projetar ao propósito prático e às limitações físicas do objeto. Essa busca por respostas simples e eficientes para o dia a dia reflete-se na criação de peças utilitárias de contorno limpo, como o Vaso Raízes Tauari, uma solução minimalista e contemporânea para plantas, e o Organizador Essencial Escritório, desenhado para ordenar de forma intuitiva as ferramentas cotidianas de trabalho.

No âmbito territorial, o posicionamento do marceneiro estabelece um forte contraponto crítico em relação aos demais entrevistados. Sediado em Ceilândia (DF), Ferreira afirma não sofrer influência estética do Plano Piloto, região onde declara não se sentir pertencente devido ao contexto histórico de exclusão que marcou o surgimento de sua cidade satélite. Assim, ao recusar a romantização da escala monumental da capital, o designer consolida sua identidade projetual através da ótica da usabilidade, do pragmatismo produtivo e da realidade material da periferia.

4.1.4 Larissa do Vale - Ateliê Sumaúma

Figura 4 - Moodboard Larissa do Vale



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O perfil de Larissa do Vale, fundadora do Ateliê Sumaúma, acrescenta uma dimensão técnico-científica singular à pesquisa. Natural de São Gonçalo (RJ), sua assinatura projetual é fortemente influenciada por sua formação como Engenheira Florestal. Por atuar no desenvolvimento prático e na fabricação de suas próprias peças, seu processo criativo inicia-se obrigatoriamente pela usabilidade construtiva e pela viabilidade produtiva do objeto.

Essa mentalidade racional e estritamente laboratorial se reflete em sua postura frente ao design: a projetista não romantiza o ato de criar, rejeitando o desenvolvimento de narrativas poéticas ou a busca por inspirações de cunho emocional. Para ela, a história de um móvel não é pré-definida pelo designer, mas sim construída posteriormente por quem o adquire e o vivencia no cotidiano. Essa busca por soluções lógicas e funcionais sinaliza produtos como o Banco Duo, uma peça altamente versátil e multifuncional calculada para integrar-se e harmonizar-se com diferentes ambientes arquitetônicos, atuando tanto como assento quanto como mesa lateral. Da mesma forma, sua inclinação pela precisão e pelo cálculo estrutural manifesta-se na Mesa Lateral Ampulheta, cuja silhueta geométrica revela diferentes desenhos e perspectivas tridimensionais a depender do ângulo em que é observada.

No âmbito territorial, do Vale afirma não sofrer influência direta ou intencional da capital federal, mapeando suas referências em produtores locais e no circuito de São Paulo. Contudo, a presença do território candango manifesta-se de maneira subliminar em seu subconsciente. Esse fenômeno é evidente no Rack Porta Discos Catedral: a estrutura interna de suporte das divisórias foi projetada visando a usabilidade, mas a composição geométrica acabou referenciando, involuntariamente, os pilares da Catedral de Brasília. Assim, o perfil da engenheira demonstra que, mesmo sob o império da técnica, do cálculo e da recusa à romantização material, a paisagem urbana da cidade atua de forma silenciosa sobre a concepção formal do objeto.

4.2 Análise Comparativa Cruzada

A partir dos procedimentos metodológicos adotados, realizou-se a análise cruzada das trajetórias e processos criativos dos designers pesquisados: Lucas Caramés, Rafaela Gravia, Marcelo Ferreira e Larissa do Vale. Para fundamentar a discussão e evidenciar as convergências e divergências entre os profissionais, as informações coletadas foram sintetizadas no Quadro 1, estruturado segundo os eixos temáticos que guiam este estudo.

Quadro 1 - Análise Comparativa

Critério de Análise	Lucas Caramés	Rafaela Gravia	Marcelo Ferreira	Larissa do Vale
Formação Acadêmica	Graduação em Arquitetura e Urbanismo (UnB); Curso de Imersão em Design de Mobiliário (Itália)	Graduação em Arquitetura e Urbanismo (UnB); Mestrado em Arquitetura (UNICAMP) Doutorado no Centro de Desenvolvimento Sustentável (UnB); Escola de Arquitetura de Estrasburgo (França)	Graduação em Administração; Cursou dois semestres de Engenharia Mecânica	Graduação em Engenharia Florestal (UnB); Mestrado em Tecnologia da Madeira (UnB)
Origem e Trajetória (Localidade)	Natural de Salvador (BA). Mudou-se para o DF aos 17 anos (Águas Claras, Sudoeste, Asa Sul)	Natural de Brasília (DF). Cresceu imersa na cultura urbana do Plano Piloto (Asa Sul e Asa Norte)	Nasceu e cresceu em Ceilândia (DF). Vivência e identidade marcadamente periféricas	Natural de São Gonçalo (RJ). Mudou-se para o DF ainda jovem. Percurso marcado pela inserção na pesquisa acadêmica de materiais na UnB
Localização do Estúdio/Ateliê	Plano Piloto com vivências em Águas Claras e Taguatinga	Concentra na Asa Norte com circulação por diversas regiões do DF	Oficina localizada em Ceilândia	Ateliê localizado no Distrito Federal
Tempo de Atuação no Mercado	Transição de carreira na década de 2010	10 anos, início em 2016	Desde 2018 com oficina formalizada, mas já fazia atividades manuais em casa antes	Consolidação nos anos 2020 a partir da transição da pesquisa florestal para a marcenaria autoral
Linguagem Projetual	Transita da literalidade formal modernista para o hibridismo cultural e conexões artesanais regionais	Rigor formal e geométrico herdado da arquitetura. Estética minimalista, focada na inovação de materiais e economia circular	Foco rigoroso na usabilidade intuitiva e óbvia. Estética limpa, inspirada em ferramentas cotidianas e na marcenaria tradicional	Foco na viabilidade técnica e na restrição mecânica. Identidade marcada pelo uso recorrente de encaixes lógicos e aproveitamento de resíduos florestais
Tipologia de Produção	Mobiliário autoral e expansão para o desenvolvimento de linhas assinadas para a indústria	Atualmente desenha para a indústria com foco em alta durabilidade	Objetos de menor escala, mobiliário comercial customizado, projetos de produtos corporativos	Mobiliário autoral, pequenos objetos utilitários de madeira e desenvolvimento de peças focadas na eficiência

Critério de Análise	Lucas Caramés	Rafaela Gravia	Marcelo Ferreira	Larissa do Vale
				produtiva direta
Gatilho do Processo Criativo	Processo multimídia e conceitual: inicia na escrita (memorial poético/descritivo), passa pelo croqui manual e refina no ambiente digital	A função precede a forma: entende a finalidade da peça, garante a ergonomia, depois desenvolve a forma	Resolução de demandas técnicas e insights baseados na observação do cotidiano com foco na funcionalidade. Valorização do tempo de ócio criativo	O desenho (direto no SketchUp ou esboços orgânicos) é ditado por como a peça será construída por ela mesma. Rejeita o storytelling comercial
Relação Simbólica com Brasília	Enxerga a cidade como patrimônio dinâmico e híbrido. Foco no caráter multicultural da capital. Plano Piloto influencia a forma como interpreta outras frentes de impacto do trabalho	Cidade influencia tudo: forma que pensa, organização das coisas, conceito de beleza. Ideia de cidade planejada e utópica	Enxerga o Plano Piloto pela ótica da exclusão social histórica da periferia (Ceilândia). Recusa a romantização da capital	Influência indireta e subconsciente. Consome a arquitetura do Plano Piloto mas critica a saturação de cópias literais dos monumentos
Inserção Institucional	Atual Presidente da Associação dos Designers de Produto do DF (Adepro)	Forte inserção no design contemporâneo, com foco em pesquisa de materiais de cadeia cíclica	Atua de forma independente e autônoma por meio de sua oficina e parcerias diretas com marcas locais	Atuação autônoma e independente na manufatura direta, com inserção em circuitos de exposições.
Redes Sociais	Instagram: @studio.lucascarames	Instagram: @rafaelagravia	Instagram: @o.marcelo.ferreira @oficina.mf	Instagram: @ateliesumauma

Fonte: Resultados da pesquisa (2026)

4.2.1 Impacto da Trajetória e da Formação

A análise cruzada dos perfis mostra que a formação acadêmica e as trajetórias de origem dos profissionais exercem um importante papel no processo projetual. É relevante reparar que nenhum dos entrevistados possui formação graduada em Design de Produto, o que transforma o cenário do mobiliário em Brasília em um território interdisciplinar, em que cada projetista incorpora os elementos de suas respectivas áreas de origem.

Lucas Caramés e Rafaela Gravia projetam com o rigor formal característico da arquitetura, mas ainda assim de formas distintas: Lucas utiliza seu repertório para investigar conceitos subjetivos e narrativas identitárias, enquanto Rafaela possui uma postura mais racionalista, usando um programa de necessidades estruturado.

Esse panorama contrasta com as abordagens de Marcelo Ferreira e Larissa do Vale, que projetam pensando diretamente nos condicionantes físicos, materiais ou de mercado. Larissa, a partir da sua formação em engenharia florestal, projeta sob as limitações da matéria-prima e da viabilidade de produção, uma vez que ela mesma executa suas peças.

Assim, a estética de seu trabalho vem da eficiência técnica dos encaixes, visto que a própria designer pontua a necessidade da preocupação imediata com os desafios da manufatura, dado o seu papel na fabricação física do objeto. Marcelo, graduado em administração, faz uso da marcenaria tradicional em sua oficina em Ceilândia. Seu foco está em resolver uma dor real do cliente por meio da função prática, defendendo que o usuário deve perceber de imediato como utilizar o produto.

Com isso, torna-se notável a diferença metodológica orientada pelas diferentes graduações: os profissionais vindos da arquitetura projetam com o olhar voltado para a escala do edifício e do conceito, já profissionais vindos da engenharia e da administração, partem dos limites de produção, pensando na máquina, nos materiais e na viabilidade comercial.

4.2.2 Do Pensamento à Matéria: Linguagens, Processos e Métodos

No que tange à linguagem projetual e à dinâmica de desenvolvimento das peças, a análise comparativa evidencia distinções profundas e caminhos metodológicos particulares. Observa-se que a transição entre a concepção abstrata e a materialização física do objeto é guiada por hábitos de projeto que revelam a identidade e as prioridades de cada profissional.

No perfil de Lucas Caramés, a linguagem visual transita da rigidez clássica do modernismo para o hibridismo cultural, por meio da união entre a volumetria geométrica e elementos artesanais de apelo afetivo. De maneira singular entre os demais entrevistados, seu processo criativo se inicia na escrita, o designer desenvolve primeiro um memorial poético e descritivo em texto, para somente então avançar para croquis e refinamentos. Alimentado por estímulos do ecossistema audiovisual e por experiências reais, seu método prioriza a narrativa subjetiva como ponto de partida da configuração material.

Como Gravia aponta, seu pensamento opera sob o rigor espacial e geométrico da arquitetura, resultando em uma estética minimalista. Sob uma perspectiva metodológica, em que a função precede a forma, Rafaela inicia seus projetos mapeando o cenário de uso do mobiliário e as necessidades que ele deve alcançar. A isso, soma-se uma forte preocupação com a economia circular, onde busca implantar materiais sustentáveis, com foco na longevidade dos produtos.

Por sua vez, Ferreira possui uma abordagem marcadamente antropocêntrica e intuitiva, onde a usabilidade comanda a forma. Na visão do profissional, a interface do objeto deve ser óbvia ao primeiro olhar, se um usuário fica perdido no funcionamento do objeto, então ele falhou como designer. Seu processo projetual se inicia a partir das demandas técnicas e pela observação do cotidiano. Embora utilize um caderno de anotações e rascunhos em seu dia a dia, Marcelo valoriza os momentos ócio criativo como intervalos necessários para o surgimento de insights práticos e resolutivos.

Próxima a essa mentalidade, Larissa do Vale estrutura seu processo a partir da viabilidade técnica e das restrições mecânicas da fabricação. Sua linguagem projetual concentra-se na sustentabilidade aplicada através do aproveitamento de resíduos florestais e de técnicas de enriquecimento da madeira natural. Diferenciando-se dos anteriores, Larissa prioriza o ambiente digital direto (softwares 3D) para desenhar e visualizar a construção da peça de forma concreta, embora recorra a cadernos de desenho e à observação da arquitetura para projetar seus móveis. Em total consonância com seu perfil técnico, a engenheira rejeita o costume de buscar inspiração emocional ou conceitual para suas criações, sustentando que a história do mobiliário não deve ser predeterminada pelo projetista, mas sim construída pelos usuários no cotidiano.

Diante desse panorama, o cruzamento dos dados demonstra que a linguagem projetual e os métodos de criação não obedecem a uma fórmula universal ou engessada. O sistema produtivo investigado é plural e revela que a eficiência de um produto pode nascer de diferentes formas.

4.2.3 Simbologia do Território: As Múltiplas Brasília

A análise cruzada das entrevistas revela que a relação com o território do Distrito Federal é o fator mais complexo e polarizador na construção da identidade projetual dos designers. Reconhecida globalmente como uma vanguarda arquitetônica e urbanística, a capital federal atua como um poderoso referencial estético, contudo, a forma como esse referencial é absorvido, ressignificado ou rejeitado depende do lugar social e geográfico ocupado por cada profissional.

Rafaela Gravia manifesta uma relação de profunda sinergia com o território. Nascida e criada na Asa Sul e atualmente residente na Asa Norte, a designer afirma ser influenciada por Brasília em todas as dimensões de seu trabalho: da estrutura conceitual à expressão estética e crítica. Para Gravia, a dinâmica utópica da cidade modernista molda seu cotidiano e sua produção. Reconhece a singularidade global do Plano Piloto, mas demonstra um olhar sensível ao Distrito Federal como um todo, observando que, mesmo que as Regiões Administrativas compartilhem características urbanas comuns a outros estados brasileiros, elas ainda guardam elementos e dinâmicas identitárias estritamente candangas.

Lucas Caramés possui uma perspectiva de valorização da pluralidade territorial sob a ótica do deslocamento e da descentralização. Natural de Salvador, Caramés interpreta a capital como um patrimônio dinâmico e multicultural, utilizando essa característica da cidade para melhorar a sua interpretação de outras frentes no seu trabalho. O designer pontua que sua percepção se transformou ao fixar residência na Asa Sul, momento em que passou a compreender que o território é composto por “outras Brasília” que extrapolam os limites do Plano Piloto. Essa postura crítica reflete-se em sua prática social através do projeto Muta, uma iniciativa idealizada por ele para dar visibilidade a artistas e produtores das Regiões Administrativas, buscando descentralizar o capital econômico e tensionar a hegemonia cultural concentrada no centro do poder.

Em completo contraste com a visão monumental da capital, Marcelo Ferreira introduz a perspectiva da periferia histórica através de uma postura de recusa à romantização de Brasília. Residente e atuante em Ceilândia, Ferreira não se sente pertencente ou “em casa” nas superquadras do Plano Piloto, trazendo à tona as fraturas sociais ocultas sob o discurso da cidade planejada. O profissional resgata a memória da fundação de sua cidade, cujo nome deriva da CEI (Campanha de Erradicação de Invasões), criada na década de 1970 como uma política estatal de segregação socioespacial e higienização urbana para afastar os trabalhadores dos canteiros de obras do eixo monumental. Consequentemente, Ferreira rejeita o uso consciente da estética modernista em suas peças, embora reconheça que a bagagem visual das construções que cercam o Distrito Federal acabe compondo seu repertório de maneira inevitável e inconsciente.

Alinhada a essa rejeição à literalidade monumental, Larissa do Vale expressa um claro incômodo com a reprodução óbvia ou comercial dos cartões-postais da cidade. A engenheira florestal opta por não desenvolver projetos que façam referências diretas ou intencionais à cidade. Contudo, seu hábito de consumir e estudar projetos de arquitetura para compreender a integração do mobiliário com o espaço faz com que a geometria e o rigor estético do Plano Piloto se manifestem de forma subliminar e involuntária em seu subconsciente produtivo.

Em síntese, o território do Distrito Federal atua de maneira onipresente na bagagem criativa de todos os entrevistados, mas suas manifestações materiais são profundamente heterogêneas. Assim, o design de mobiliário local, confirma-se como um espelho de tensões, memórias e pluralidades que coexistem na própria história de Brasília.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa propôs-se a responder a seguinte questão norteadora: Como o

repertório sociocultural dos designers que atuam em Brasília influencia suas práticas projetuais? Para tanto, o estudo investigou de que maneira os aspectos simbólicos impactam o processo criativo de designers de produto no contexto do Distrito Federal, mapeando convergências e divergências na atuação de profissionais locais. Ao concluir esta pesquisa, constata-se que a pergunta de pesquisa foi plenamente respondida e os objetivos estabelecidos foram alcançados, mostrando um ecossistema de design multifacetado e profundamente heterogêneo.

No que refere-se ao primeiro objetivo específico, analisar a relação entre repertório pessoal, trajetória de vida e prática projetual, a pesquisa demonstrou que o ato de projetar é ligado a biografia do designer. As vivências, as memórias e a origem geográfica atuam como os principais estímulos conceituais na concepção das peças. Por meio do resgate de técnicas artesanais e memórias afetivas fora do Distrito Federal ou pela resistência política e recusa à romantização da capital a partir da vivência periférica, a trajetória individual dita a identidade do produto final.

Quanto ao segundo objetivo específico, investigar diferentes formações e seus impactos na forma de projetar, a análise comparativa cruzada confirmou a hipótese de que o cenário do mobiliário brasileiro é um rico território interdisciplinar. A ausência de designers de produto de formação na amostragem revelou que os profissionais oriundos da arquitetura atuam a partir do rigor formal, do conceito subjetivo e de programas de necessidades, em contrapartida, os projetistas vindos da administração e da engenharia florestal constroem sua lógica de baixo para cima, dirigidos pelo limite da máquina, pela viabilidade comercial, pelas restrições físicas da matéria-prima e pelo pragmatismo da usabilidade cotidiana.

Diante disso, este trabalho cumpre sua justificativa ao expandir e descentralizar o olhar sobre a identidade visual de Brasília, historicamente restrita à monumentalidade da arquitetura modernista do Plano Piloto. A investigação dos perfis evidenciou que coexistem na capital “outras Brasília” e múltiplas narrativas simbólicas. O design local não se reduz a uma reprodução homogênea dos cartões-portais brasileiros, ele manifesta-se na exaltação da sua utopia geométrica e no manifesto da produção periférica e no subconsciente técnico da marcenaria autoral.

Como limitação do estudo, aponta-se o recorte geográfico e de formação acadêmica e o tamanho da amostragem. Recomenda-se, para trabalhos futuros, a ampliação da pesquisa para abranger novos designers atuantes nas demais Regiões Administrativas do Distrito Federal, bem como o recorte em outras áreas do design de produto. Espera-se que esta pesquisa sirva de estímulo para que o design de produto brasileiro continue sendo investigado sob a ótica da diversidade, da inclusão e do reconhecimento de suas complexas realidades territoriais.

REFERÊNCIAS

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2010.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

FREITAS, Grace de. **Brasília e o projeto construtivo brasileiro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

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

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Blucher, 2001.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007. Disponível em: <https://assets.super.so/9bd43d2f-3d87-4399-bcf0-c72619825ed8/files/f4ef581b-0378-4fe8-b74d-aee7000c782c.pdf>. Acesso em: 27 maio 2026.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Brasília: Cidade Criativa da UNESCO – Design**. Brasília: UNESCO Portugal/Brasil, [s.d.]. Disponível em: <https://www.unesco.org/pt/node/108127>. Acesso em: 12 março. 2026.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Brasília**. Paris: UNESCO World Heritage Centre, [s.d.]. Disponível em: <https://whc.unesco.org/en/list/445>. Acesso em: 12 março. 2026.

ORTIZ, Renato. **Cultura brasileira e identidade nacional**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

PAGNAN, Caroline Salvan; REZENDE, Edson José Carpintero; CORDEIRO, Heleno Polisseni; RIBEIRO, Grazielle Silva de Matos; MATA, Matheus Lazarini da. **Influência do repertório no processo criativo em design**. Projética, Londrina, v. 10, n. 2, p. 9–24, 2019. DOI: 10.5433/2236-2207.2019v10n2p9. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/26692>. Acesso em: 8 abr. 2026.

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA

Projeto: Investigação sobre a influência dos aspectos simbólicos, repertório e formação no processo projetual do design de produto em Brasília.

Protocolo Inicial

- Pedir autorização para a realização da entrevista e para divulgar as informações no trabalho.
- Pedir autorização para gravar o áudio da entrevista para facilitar a transcrição das informações.

1 - Trajetória

- Pode falar um pouco sobre sua trajetória e como começou no mobiliário?
- Como sua formação influenciou sua forma de projetar?

2 - Relação com Brasília

- Qual sua relação com a cidade de Brasília?
- Você sente que a cidade influencia seus projetos? Como?
- Qual a região que você mora? Você sente que essa região também influencia o seu trabalho?

3 - Repertório e processo criativo

- Quais referências mais influenciaram seu trabalho?
- Seu repertório pessoal aparece nos projetos?
- Como normalmente começa seu processo criativo?

4 - Identidade e prática projetual

- Você acredita que seus projetos comunicam algo sobre você?
- Existe uma identidade no design de produto feito em Brasília?

5 - Encerramento

- Tem algo importante sobre seu processo ou trajetória que você acha relevante comentar?

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM O DESIGNER LUCAS CARAMÉS

DADOS DA ENTREVISTA

- **Entrevistadora:** Raíssa Lima
- **Entrevistado:** Lucas Caramés (Presidente da Adepro)
- **Tema:** A influência dos aspectos simbólicos, repertório e formação no processo projetual do design de produto em Brasília.
- **Data:** 15/05/2026
- **Local/Meio:** Videochamada via Google Meet

Pesquisadora (Raíssa Lima): Só para te dar uma contextualização sobre a minha pesquisa: o meu projeto está investigando como os aspectos simbólicos — a trajetória, o repertório, as vivências e a formação do designer — influenciam na forma de projetar, trazendo isso para o contexto do design de produto aqui em Brasília. A partir disso, eu queria te perguntar sobre a sua trajetória: como você começou no mobiliário e de que forma a sua formação na arquitetura influencia a sua produção?

Entrevistado (Lucas Caramés): Legal. Como você sabe, eu vim da arquitetura e trabalhei na área durante cinco anos. Sou formado aqui em Brasília, mas sou natural de Salvador; minha origem é nordestina. Todo o meu processo de autoconhecimento em termos criativos foi muito influenciado pela minha trajetória na arquitetura, principalmente por estudar em Brasília. Sabemos que a cidade é uma referência como patrimônio arquitetônico mundial que impacta qualquer um que a visita ou que a utiliza como objeto de estudo.

Eu não tinha noção do contato que teria a partir do momento em que cheguei aqui, em 2011, já com o objetivo de cursar arquitetura. O meu contato com o mobiliário veio no último semestre da faculdade, quando tivemos uma disciplina curta sobre o tema que acabou despertando o meu interesse em investigar o produto mobiliário. Na época, eu tinha um escritório de arquitetura com mais dois sócios. Eu e minha sócia vimos a oportunidade de estudar design de mobiliário e fizemos um curso de imersão de verão na Itália. Após três meses, retornamos e eu decidi que queria trabalhar com mobiliário. Foram os meus primeiros processos investigativos e demorei cerca de um ano a um ano e meio para realizar a transição completa de carreira da arquitetura para o produto.

Com certeza a referência arquitetônica de Brasília foi marcante. Como vim para cá com 17 anos, eu ainda não tinha tido a oportunidade de investigar a fundo a cultura de Salvador, pois ficava muito inserido na realidade escolar e o meu círculo de amizades na época não consumia esse tipo de investigação cultural urbana. Fui descobrir esse olhar investigativo aqui em Brasília através da arquitetura, pois passamos a analisar a cidade sob outra perspectiva. Isso influenciou os meus primeiros trabalhos e, fundamentalmente, a coleção que marcou a minha transição para o design, chamada Coleção Fachadas. Ela possui uma literalidade em relação à sua estética e à sua ideia de concepção estrutural.

A partir dessa conexão inicial entre o design e a arquitetura, comecei a pesquisar outros aspectos urbanos que influenciaram os meus trabalhos futuros. Isso também me fez retomar o olhar para a minha cidade natal, Salvador, trazendo inspirações e elementos regionais do Nordeste para outras coleções.

Pesquisadora: Você sente que a região onde mora aqui em Brasília também influencia o seu trabalho?

Entrevistado: Com certeza. Você diz em relação ao Distrito Federal como um todo ou especificamente onde eu resido?

Pesquisadora: Onde você mora mesmo.

Entrevistado: Quando mudei para o Distrito Federal, fui morar em Águas Claras, onde minha mãe residia. Naquela época, a minha vivência no Plano Piloto era muito reduzida, focada apenas nos objetos de estudo que a faculdade proporcionava. Minha realidade de vivência urbana era basicamente o eixo Águas Claras e Taguatinga, com pouquíssima inserção no Plano Piloto. Passei cerca de nove anos em Águas Claras e depois morei no Sudoeste por dois anos — que não integra o Plano Piloto original, mas já oferece outra visão urbana. Posteriormente, retornei a Águas Claras e, por fim, mudei-me definitivamente para o Plano Piloto.

Hoje tenho o privilégio de morar na Asa Sul e enxergar a cidade com outros olhos. A vivência direta no Plano Piloto traz novas perspectivas e influências para o meu trabalho. Estar aqui me permitiu investigar outros aspectos da cidade, inclusive os de ordem social. Atualmente, desenvolvo um projeto social chamado Muta, que trabalha as influências da comunidade criativa local nas Regiões Administrativas (RAs) onde residem. O intuito do projeto é ocupar o Plano Piloto para dar visibilidade a esses trabalhos e artistas das RAs, descentralizando o acesso onde o capital econômico e a cultura concentrada circulam.

O Plano Piloto influencia a forma como interpreto outras frentes que impactam o meu trabalho de designer. Essas transições geográficas me fizeram olhar com mais maturidade também para Salvador e outras referências culturais. Uma característica que tenho enfatizado no meu trabalho é o caráter multicultural de Brasília. Esse ambiente híbrido auxilia nos processos investigativos de outras regiões que fazem parte da minha história. Brasília foi fundamental nisso: embora a minha primeira influência tenha sido o caráter modernista, à medida que investiguei a cidade, compreendi que ela é feita de "outras Brasília's", o que me ensinou a pesquisar essas complexidades também fora daqui.

Pesquisadora: É muito interessante trazer essa perspectiva cultural, porque Brasília de fato é formada por pessoas vindas de todas as regiões e estados do país, sendo um traço marcante da cultura brasiliense. Falando sobre o seu processo criativo, como ele se inicia? Quando surge um *insight*, você interrompe as atividades para projetar ou anota para desenvolver depois?

Entrevistado: Confesso que varia muito de acordo com cada ideia, mas possuo um método padrão. Quando algo se desperta por meio de uma vivência, eu gosto de traduzir esse sentimento em diferentes mídias. O processo costuma começar pela escrita; eu crio um memorial descritivo ou um texto mais poético para consolidar o conceito. Depois, busco transcrever isso para um processo manual de croqui. Não possuo um desenho à mão livre muito desenvolvido e, a partir dessa tradução multimídia inicial, migro para o desenvolvimento técnico e digital, onde a ideia ganha maturidade.

O meu processo criativo depende muito do embasamento das experiências concretas. Costumo brincar com um amigo que é artista plástico, pois ele me questiona dizendo que eu busco justificativa e conceito para tudo. Para mim, faz sentido buscar inspiração em vivências reais, como viagens. No ano passado, estive em Tiradentes e coloquei como meta elaborar

uma coleção a partir das conversas e experiências que tive lá. Se ouço uma frase marcante, busco traduzi-la visualmente em um produto. O meu processo criativo abraça o formato multimídia. Eu sou um entusiasta do audiovisual — antes da arquitetura, cogitei estudar cinema —, então conecto esses estímulos por meio da escrita, do desenho e, posteriormente, do refinamento técnico.

Pesquisadora: É muito interessante o uso da escrita, pois o comum na área de criação é o apelo puramente visual, como o desenvolvimento de painéis semânticos. Desenvolver um texto para depois interpretá-lo em mobiliário é um caminho muito rico. Você considera que os seus produtos comunicam a sua identidade e transparecem as suas intenções e sentimentos?

Entrevistado: Acredito que sim, embora seja algo subjetivo. Busco aplicar essa personalidade tanto nos projetos autorais quanto nos industriais. Iniciei a carreira com um trabalho fortemente autoral de produção própria, e hoje estou expandindo a inserção na indústria. Entendo que a indústria interpreta o design de forma diferente do circuito autoral, onde podemos extrapolar conceitos. O ambiente industrial exige uma abordagem comercial e simplificada para não comprometer os processos fabris.

Ainda assim, busco injetar personalidade nas peças através das minhas experiências. Algumas demandas surgem com um foco estritamente comercial, demandando menor carga conceitual e maior foco na viabilidade fabril. Contudo, nas minhas coleções autorais há uma carga clara de significado pessoal, seja na conexão inicial com a arquitetura, seja na imersão na cultura do Nordeste ou na bagagem de intercâmbio multicultural que Brasília proporciona. Em sua maioria, as peças traduzem essa essência.

Pesquisadora: Abordando agora a questão da identidade, inclusive sob a sua perspectiva como presidente da Adepro, você avalia que existe uma identidade consolidada no design de produto feito em Brasília?

Entrevistado: Sim, acredito que sim. Temos transformado a nossa interpretação sobre o que é Brasília e como ela influencia a nossa produção. A geração de designers de 2010 traduzia a cidade através de uma literalidade formal, buscando inserir Brasília no cenário nacional. Eram representações diretas das formas icônicas da arquitetura, o que influenciou a minha Coleção Fachadas. Foi um início marcado pela frieza estética que as diretrizes do Modernismo pregavam.

Em contrapartida, a nova geração dos anos 2020, dez anos depois, interpreta a narrativa de Brasília sob a ótica da pluralidade cultural. Observamos uma presença forte de trabalhos com conexões artesanais, inserindo mestres artesãos no processo criativo conjunto com o designer. Há também a valorização de matérias-primas locais e o uso da madeira com uma abordagem sustentável, e não apenas como referência histórica modernista. A concepção de identidade do design brasileiro expandiu-se para buscar novas referências e construir uma narrativa contemporânea. O Modernismo continuará sendo a nossa base identitária, mas a atual geração está conferindo uma nova roupagem a esse legado.

Pesquisadora: Brasília é uma cidade recente e o Modernismo acaba sendo o foco central, mas percebo que essa aproximação com o artesanato está ganhando um espaço relevante.

Entrevistado: Essas conexões entre o artesanato e o design valorizam o trabalho mútuo. O design intervém comercialmente ao ampliar mercados, estruturar negócios e posicionar o produto do artesão — que também atua como um criador e desenhista, diferindo apenas pela

ausência da formação acadêmica formal. Essas sinergias têm fortalecido o nosso cenário criativo.

Pesquisadora: Eu percebo o cenário do design, tanto local quanto nacional, como um segmento muito nichado. Quem atua na área conhece o mercado, mas a população geral não possui essa proximidade e muitas vezes desconhece o que é o design. Ele não parece ser amplamente difundido na sociedade.

Entrevistado: É um ponto interessante. Quem está inserido no meio tende a assumir que esse conhecimento é compartilhado, mas sabemos que o grande público não tem essa proximidade. Como profissionais atuantes, temos tentado transformar essa realidade. Brasília detém o título de Cidade Criativa do Design pela UNESCO desde 2017, um movimento que busca o reconhecimento do setor como um fator cultural e turístico de relevância para a cidade.

Contudo, carecemos de iniciativas educacionais e de difusão que extrapolem as ações da comunidade criativa para educar o público a valorizar o design, compreendendo que ele não é obrigatoriamente caro ou inacessível. Trata-se de um processo de educação do usuário. O título da UNESCO é um marco importante, mas dependemos de veículos institucionais e governamentais para sinalizar essa identidade na cidade por meio de campanhas públicas. Isso agregaria valor ao mobiliário e ao setor cultural, desenvolvendo uma nova consciência de consumo no indivíduo. Atualmente, o alcance permanece restrito aos agentes do próprio setor, tornando o processo de expansão complexo.

Pesquisadora: Acredito que essa questão ultrapassa as fronteiras do design e envolve o acesso à cultura como um todo, que muitas vezes não é democratizado para toda a população. Para encerrarmos, existe algum aspecto importante sobre a sua trajetória ou processo criativo que você considere relevante acrescentar?

Entrevistado: Não, acredito que conseguimos sintetizar bem. As suas perguntas seguiram uma ordem cronológica muito interessante. O panorama resume a nossa atuação como comunidade. Para consolidar a relevância do design em Brasília, é fundamental garantir a continuidade dessa trajetória com a chegada de novos pesquisadores e profissionais, como você e seus colegas de curso. Cada geração agrega valor ao processo. A geração anterior cumpriu o seu mérito e continua construindo o setor; nós chegamos com uma nova perspectiva para somar e evoluir, e as próximas gerações darão sequência a esse ciclo. O importante é que essa cadeia de evolução não seja interrompida.

Pesquisadora: Com certeza. Lucas, muito obrigada por esta conversa, ela será de grande utilidade para a minha pesquisa. Adorei conhecer mais sobre o seu trabalho.

Entrevistado: Disponha, Raíssa. Foi um privilégio. Caso necessite de complementos ou materiais adicionais para a sua pesquisa, estou à disposição para compartilhar.

Pesquisadora: Perfeito, muito obrigada.

Entrevistado: Combinado, sucesso.

Pesquisadora: Tchau, tchau.

Entrevistado: Tchau, tchau.

APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM A DESIGNER RAFAELA GRAVIA

DADOS DA ENTREVISTA

- **Entrevistadora:** Raíssa Lima
- **Entrevistada:** Rafaela Gravia
- **Tema:** A influência dos aspectos simbólicos, repertório e formação no processo projetual do design de produto em Brasília.
- **Data:** 15/05/2026
- **Local/Meio:** Videochamada via Google Meet

Pesquisadora (Raíssa Lima): Só para te contextualizar rapidinho, o objetivo da minha pesquisa é entender como os aspectos simbólicos, então, as vivências, o repertório e a formação dos designers, influenciam no processo projetual e como isso se aplica no contexto do design de produto aqui em Brasília.

Entrevistada (Rafaela Gravia): Ai, legal.

Pesquisadora: Para iniciar, eu queria saber um pouco sobre a sua trajetória: como você começou no mobiliário e como a sua formação influenciou a sua forma de projetar. Você vem da arquitetura, né?

Entrevistada: Sim, eu sou arquiteta. Sou formada pela UNB em 2016. Fiz o meu mestrado também em arquitetura na UNICAMP, defendi em 2020, e mais recentemente, em 2024, entrei no doutorado no Centro de Desenvolvimento Sustentável também da UNB, aqui em Brasília. Eu acho que a minha trajetória é um pouco desse *mix*, de uma formação totalmente em arquitetura com parâmetros que envolvem outros âmbitos. No mestrado e no doutorado, o meu foco foi em sustentabilidade e emissão de carbono, misturando esses outros interesses.

Eu comecei a desenhar no meu último ano da faculdade. Entrei em 2011 na UNB e, em 2013, participei do programa Ciências sem Fronteiras; fui passar um ano em Estrasburgo, na França, estudando na escola de arquitetura de lá, o que foi muito legal. Quando voltei do intercâmbio, os meus pais tinham uma obra de uma casa que estava parada há cerca de sete ou dez anos. Eu conversei com eles e disse: “Vocês estão perdendo dinheiro. Ou acabam e vendem, ou acabam e moram, mas façam alguma coisa com esse investimento parado”. Eles concordaram e me disseram: “Então assume a obra. A gente não vai tocá-la, mas se você quiser fazer, vamos investindo aos poucos”.

Foi o meu último ano de faculdade tocando a obra. Peguei o projeto do arquiteto e fui contratar as equipes. Não era uma estrutura pesada, porque a obra em si estava quase pronta; eram acabamentos menores, louças, coisas finais para que alguém pudesse morar. Também havia muita coisa estragada pelo tempo em que ficou parada, pois qualquer edificação precisa de manutenção contínua. Apreendi bastante nesse período. Conseguimos acabar a obra no fim de 2015 e nos mudamos em 2016.

Essa casa era muito diferente. Ela foi projetada pelo Haroldo Pinheiro, um arquiteto que é um dos fundadores do CAU Brasil e que trabalhou muitos anos com o Lelé, um grande arquiteto, responsável por quase todos os hospitais Sarah Kubitschek do Brasil, coautor do ICC da UNB (o Minhocão) e de vários prédios icônicos. Para mim, o Lelé é um dos maiores arquitetos que

o Brasil já teve. Como o Haroldo estudou e trabalhou muito com ele, a casa tinha essa bagagem e era muito fora do comum para o restante do mercado da época.

Eu estava no último ano da faculdade, estagiando, tentando entender como eu queria seguir profissionalmente, e decidi começar a fazer os móveis para essa casa. Como o espaço era muito diferente, os móveis disponíveis no mercado em 2016 não atendiam bem ou eram caríssimos. Comecei a criar as peças na garagem da casa dos meus pais com serralheiros contratados por diária. Usei inclusive restos da obra, materiais que estavam guardados há muito tempo e que já estavam oxidados, então as peças nasceram com essa identidade. Desenhei e produzi todos os móveis da casa: mesa de jantar, cadeiras, aparadores, mesas de centro, poltronas, absolutamente tudo. Eu passava os finais de semana inteiros fazendo isso, porque durante a semana estudava e trabalhava. No fim de semana, o serralheiro ia lá e passava o dia comigo inventando o que eu tinha desenhado durante a semana. Em 2016 eu tinha 22 anos, hoje tenho 33. Foi assim que comecei, era o que me deixava animada.

Fui mostrando as peças para os conhecidos. Um amigo, que foi essencial na minha trajetória, viu o que eu estava fazendo e comentou: “Nossa, tem um designer que trabalhou na minha empresa, ele desenhou algumas coisas para mim e também entrou no ramo de mobiliário. Vou colocar vocês em contato”. Esse designer era o Aciole Félix, que é aqui de Brasília, formado realmente em design de produto com formação no exterior. A partir da nossa conversa, ele abriu a minha cabeça para o mercado, já que, vindo da arquitetura, eu não tinha muita noção de como funcionava a área de produto. Ele me explicou que eu poderia desenhar diretamente para a indústria, produzir minhas próprias peças e vender, ou ter uma empresa de licenciamento. Uma semana depois, ele foi chamado para fazer a curadoria de um espaço do SEBRAE para a Paralela Design — um grande evento que acontecia no prédio da Bienal em São Paulo — e me convidou para participar.

Fui para a Paralela Design em 2017, na Semana de Design de São Paulo, expor as minhas primeiras peças. Acho que foi ali que tudo começou, porque abriu um leque enorme de contatos e relacionamentos, acelerando o meu aprendizado. Hoje, quase dez anos depois, o formato de trabalho mudou. Eu desenho para a indústria, e eles fazem a produção e a comercialização. Parece um salto rápido contando assim, mas foi fruto de muito trabalho, de colocar a cara a tapa, testar e investir recursos próprios. Você é convidado para os eventos, mas precisa bancar o frete das peças, a inscrição, tudo. Participei de várias edições da CasaCor em Brasília desde 2017 e também em Goiânia, mas tudo funciona como um investimento nas peças para exposição, para depois entender como comercializá-las e se posicionar no mercado.

Galgando esse espaço, entendi que o foco na indústria era o melhor caminho para mim. A parte mais representativa e que eu mais gosto é o ato de criar; é a paixão de pensar que as peças estarão no dia a dia das pessoas, contribuindo para a harmonia da rotina delas, seja em casa ou em ambientes corporativos. Na faculdade de arquitetura, eu sempre pensava nos ambientes como um todo integrado, e o mobiliário faz parte disso. A arquitetura define os fluxos e o contexto onde as pessoas convivem.

Pesquisadora: Nossa, uma trajetória linda. Você começou na garagem da casa dos seus pais e virou tudo isso. Parabéns.

Entrevistada: Obrigada, Raíssa. Eu comentei esses detalhes mais para você entender o contexto, não precisa colocar tudo no trabalho, mas nada acontece rápido. É uma escadinha de relacionamentos e possibilidades. Eu amo a criação de mobiliário e a oportunidade de ver as

peças usando as peças no cotidiano. Nossas memórias estão sempre ligadas a pessoas e a lugares, e os lugares são os espaços onde mais vivemos. Ter peças preenchendo essa memória e esse convívio é o que me motiva a criar.

Pesquisadora: Que lindo! E qual é a sua relação com Brasília? Você sente que a cidade influencia os seus projetos e o seu processo criativo?

Entrevistada: Sim, sem dúvida. Eu sou brasiliense, nasci e sempre morei aqui, com exceção do ano do intercâmbio. No mestrado na UNICAMP, eu ia para Campinas apenas três dias por semana porque mantinha meu escritório de arquitetura aqui. Brasília influencia tudo: a forma como penso, a organização das coisas e até o meu conceito de beleza. Essa ideia de uma cidade planejada e de certa forma utópica influencia muito a minha mente.

A última coleção que levei para Milão, por exemplo, conta com a poltrona Monolito, que foi inspirada no prédio onde moro, projetado pelo arquiteto Marcílio — um dos grandes nomes que ajudaram a construir Brasília. Para a criação dessa peça, me inspirei na fachada do prédio, que é muito típica de Brasília: escultórica, monumental, que faz você enxergar além. Brasília me inspira em todas as esferas: na forma conceitual, estética e também na forma de crítica. Temos uma cidade utópica muito bonita, mas que carrega várias questões sociais relacionadas que também impactam meu pensamento.

Pesquisadora: E a região onde você mora especificamente aqui dentro de Brasília também influencia o seu trabalho, ou você acha que é Brasília de uma forma geral?

Entrevistada: Totalmente. Eu cresci e vivi a vida inteira na Asa Sul, no mesmo prédio. Minha formação mental na infância, adolescência e juventude foi muito condicionada por essa vivência em uma cidade planejada, organizada, segura, onde eu fazia tudo a pé. É um privilégio enorme ter tido esse cotidiano e formado a minha mentalidade a partir dele, com vizinhos que moravam ali há muito tempo e geravam essa troca. Claro que depois a gente expande a cabeça, conhece outros lugares e pessoas, mas essa base condiciona muito.

Hoje moro na Asa Norte, que traz outra perspectiva. É um bairro com as mesmas possibilidades, mas com uma dinâmica e tipologia de vizinhança um pouco diferentes. Na Asa Norte, apesar de ainda estarmos nessa "bolha" utópica, os formatos de habitação mudam: há os apartamentos em cima dos comércios locais, tipologias menores e maiores, não sendo algo tão engessado.

Apesar de residir no Plano Piloto, eu conheço a cidade completa porque circulo por ela inteira a trabalho. Atuo em várias regiões: Samambaia, Ceilândia, Águas Lindas e Taguatinga, onde vou quase toda semana. Esse trânsito me dá o entendimento global da cidade. Um ponto principal da influência de Brasília é que o Plano Piloto não se parece com nenhuma outra cidade do mundo. Mas quando você vai para as outras regiões administrativas, mesmo que tenham características urbanas mais parecidas com o restante do país, você ainda identifica uma tipologia e um ambiente de convívio muito específicos de Brasília. Isso não é exclusivo de quem mora no Plano Piloto; é uma característica da dinâmica do Distrito Federal como um todo.

Samambaia, por exemplo, é uma cidade que foi planejada e organizada, apresentando um convívio muito próprio devido aos espaços vazios e áreas de respiro que foram criados no projeto urbano. Então a inspiração não vem só de onde moro. Claro que o Plano Piloto guarda a memória de infância, mas eu sou, no fim das contas, uma "menina de apartamento" que

cresceu em uma cidade inteiramente verde. Mesmo morando em prédio, temos a possibilidade de enxergar as árvores, colher frutas no caminho e ver a dinâmica urbana se desenrolar em meio à natureza. É uma dinâmica muito singular e instigante.

Pesquisadora: Falando agora um pouco sobre o seu repertório, quais referências mais influenciaram o seu trabalho? Você acha que o seu repertório pessoal aparece nos seus projetos?

Entrevistada: Sim, totalmente. Todas as experiências pessoais e profissionais, os contatos e os relacionamentos aparecem no trabalho. Quando penso em um produto, eu busco projetar uma peça longa. Acredito que a sustentabilidade não se resume a usar materiais ecológicos. A coleção Monolito, por exemplo, utiliza pó de pneu, pó de granito e argila; materiais reciclados que vêm de uma cadeia cíclica de reaproveitamento. Mas, além de escolher materiais com menor emissão de carbono, o design sustentável deve questionar se aquele objeto será durável ou se é apenas uma tendência passageira da moda. É uma responsabilidade grande do setor de produto e de arquitetura, pois nós ocupamos o mundo com matéria (prédios, móveis, infraestrutura). Os projetos precisam ter características de longevidade para passar de geração em geração, evitando o descarte rápido.

Essa consciência vem também do meu histórico familiar. Meu avô é imigrante, veio de Portugal para o Brasil com 16 anos, bem no início da construção de Brasília. Minha avó veio do interior de São Paulo. Eles construíram a vida aqui do zero. Quando você constrói algo do nada em um lugar totalmente novo, você valoriza o que tem e cuida para que dure. Cresci com esse valor forte: se conquistamos algo, precisamos cuidar daquilo. Não estamos aqui para gerar lixo e destruir a natureza com novos produtos descartáveis. Esse é o princípio básico da minha concepção de projeto.

Pesquisadora: É um pensamento super importante, dada a situação climática que estamos vivendo atualmente. É um pensamento ímpar, super importante mesmo.

Entrevistada: Super Necessário. Não é nem importante, é necessário.

Pesquisadora: Sim. E como começa o seu processo criativo? Você senta para trabalhar ou os *insights* surgem no dia a dia e você para tudo para anotar e mexer nisso mais tarde? Como funciona?

Entrevistada: Depende bastante do tipo de projeto. Se for uma demanda para a indústria, geralmente o processo parte de um *briefing* estruturado com especificações de materiais, objetivos de custo, dimensões e estratégias de posicionamento de mercado. A minha mente funciona muito como a de uma arquiteta, devido aos seis anos de formação acadêmica: eu sigo um programa de necessidades onde a função do objeto precede a sua forma. Entendo primeiro qual será a finalidade longa da peça, onde ela será usada (residencial, comercial, interno ou externo) e qual a sua tipologia específica (uma poltrona de leitura, uma mesa de apoio, demandas por móveis menores para apartamentos compactos).

A função é o pilar criativo mais importante para mim, herança direta dessa mentalidade arquitetônica. Em seguida, trabalho a ergonomia como outro pilar fundamental, garantindo que as peças sejam realmente confortáveis. A partir disso, trago elementos do meu repertório, experiências ou referências da natureza que façam sentido para o projeto. Eu começo na função e desenvolvo em direção à forma. Minha mente atua solucionando problemas práticos: se quero uma peça robusta, confortável para pessoas de diferentes biotipos, alta, baixa ou

voltada para determinado material. O material dita o que posso ou não fazer. Sou uma arquiteta racional no processo, mas a emoção e o sonho caminham juntos com a razão no momento da criação.

Pesquisadora: O processo criativo é bem individual e muito bonito. Cada um busca inspiração em um lugar diferente e tem sua forma própria de criar.

Entrevistada: Sim!

Pesquisadora: Falando um pouco sobre identidade, você acha que os seus projetos comunicam algo sobre você? Que as pessoas olham e conseguem entender as suas intenções com aquela peça?

Entrevistada: Olha, Raíssa, eu quero acreditar que sim (kkk). Algumas pessoas já me relataram isso. Em um evento de lançamento, um cliente descreveu exatamente o que eu havia pensado para o móvel sem que eu tivesse dito nada. Foi incrível. Acho que o público consegue captar a intencionalidade de longevidade e marcabilidade que coloco nos objetos. Busco construir uma identidade consistente: quero que a pessoa bata o olho e consiga identificar que se trata de uma peça assinada por mim, fazendo essa ligação estética e conceitual. Fico muito feliz quando percebo que essa intenção foi compreendida.

Pesquisadora: Ai, que massa. E você acha que existe uma identidade no design de produto feito aqui em Brasília?

Entrevistada: Sim, acredito que há uma identidade coletiva sendo construída. Muitas pessoas se inspiram na configuração única da cidade. Morar, circular e viver a logística de Brasília interfere diretamente no modo de projetar. Eu percebo uma harmonia intrínseca nas criações locais; não necessariamente uma harmonia estética, mas sim conceitual, decorrente do fato de habitar um cenário urbano tão singular.

Pesquisadora: Falando sobre o cenário do design de produto aqui em Brasília... Eu vejo que o mercado do design é muito fechado. Quem faz parte do meio conhece e consome; quem está de fora não ouve falar e não conhece. Eu percebo como um ciclo restrito.

Entrevistada: Isso é uma pergunta ou uma afirmação? (kkk)

Pesquisadora: É para saber a sua opinião sobre isso: se você enxerga o mercado como algo fechado ou se acha que a população geral de Brasília conhece a produção local de design de produto.

Entrevistada: Então, eu não acho que seja algo fechado porque as pessoas escolhem ser fechadas. Eu vejo que é fechado pelo menor interesse das pessoas em relação a esse meio. Acredito que seja um traço típico da cultura brasileira o hábito de exaltar o que vem de fora em detrimento do que é produzido localmente. Isso ocorre em todas as regiões, não é uma exclusividade de Brasília. As pessoas enaltecem muito o produto estrangeiro. Para você posicionar uma coleção como a Monolito, por exemplo, eu preciso fazer o lançamento e o posicionamento dela totalmente em São Paulo e em Milão. Dessa forma, ela ganha relevância para o público local, pois passa a ser vista como importante por ter conquistado espaço fora.

Não considero um meio fechado por opção, mas sim um setor que carece de visibilidade e ao qual não se dá a devida importância. Claro que existem nichos de pessoas muito interessadas,

mas geralmente são indivíduos que já possuem maior acesso à arte, ao design, ao conteúdo e à cultura. Esse acesso costuma estar atrelado ao nível de estudo e ao interesse individual de aprofundar-se no tema. Nesses grupos, há uma abertura e um interesse maiores. De forma geral, contudo, ainda há uma resistência do público em compreender que a produção local pode ser incrível e que ela carrega a identidade do nosso próprio povo.

Felizmente, vejo que esse cenário está mudando. Um dos projetos mais relevantes recentes para o design de mobiliário em Brasília, na minha opinião, é a ocupação da Casa de Chá (na Praça dos Três Poderes). Trata-se de uma parceria entre o Senac e a Secretaria de Turismo para ambientar o espaço utilizando exclusivamente o trabalho de designers de Brasília. Ali, o acesso ao que produzimos localmente está escancarado. Iniciativas assim são de extrema relevância para ampliar o alcance do design e evitar que ele permaneça algo nichado ou de difícil acesso. Por mais que funcione como um café (com consumo pago), a Casa de Chá ocupa um espaço fundamentalmente público, no centro do país. É um local que foi concebido historicamente para a manifestação e para a abertura. Ter o design de Brasília ali representa um avanço gigante para tornar a nossa produção mais acessível e visível, contribuindo para que o meio seja menos fechado.

Pesquisadora: Para finalizar, há alguma coisa importante sobre o seu processo ou a sua trajetória que você considera relevante comentar e que ainda não foi abordada?

Entrevistada: Não sei, acredito que abordamos assuntos muito interessantes e de uma forma diferente da que costumo tratar nas entrevistas cotidianas, nas quais costumo focar no desenvolvimento técnico das peças. Nós conversamos sobre questões abrangentes, conceitos macro e reflexões profundas. Acho que cobrimos tudo, não há muito a acrescentar.

Pesquisadora: Bom, queria te agradecer novamente pelo seu tempo e por essa conversa. Adorei te conhecer mais. Acompanho o seu trabalho e ele é impecável, lindo mesmo. O fato de você trazer a questão sustentável é de extrema importância. Parabéns e muito obrigada; este material será de grande ajuda no meu artigo.

Entrevistada: Obrigada, Raíssa. Desejo sucesso na sua trajetória como um todo, não apenas no curso, mas em tudo o que você realizar na vida.

Pesquisadora: Obrigada, igualmente.

Entrevistada: Até mais. Qualquer dúvida ou lacuna que aparecer na pesquisa, pode me mandar uma mensagem.

Pesquisadora: Beleza, obrigada. Tchau, tchau.

Entrevistada: Obrigada. Até mais, tchau, tchau.

APÊNDICE D – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM O DESIGNER MARCELO FERREIRA

DADOS DA ENTREVISTA

- **Entrevistadora:** Raíssa Lima
- **Entrevistado:** Marcelo Ferreira (Designer, Marceneiro e Fundador da Oficina)
- **Tema:** A influência dos aspectos simbólicos, repertório e formação no processo projetual do design de produto em Brasília.
- **Data:** 21/05/2026
- **Local/Meio:** Videochamada via Google Meet

Pesquisadora (Raíssa Lima): Para te contextualizar melhor, o objetivo da minha pesquisa é investigar como os aspectos simbólicos — a trajetória pessoal, o repertório e a formação acadêmica dos designers — influenciam na prática projetual do design de produto aqui no Distrito Federal. Para começar, eu gostaria de saber um pouco mais sobre a sua trajetória. Como você começou e como a sua formação influenciou na sua forma de projetar? Você tem formação inicial em Administração, correto?

Entrevistado (Marcelo Ferreira): Isso, exato. Eu venho da Administração. Quando me formei no ensino médio, estudei em escola particular como bolsista porque minha mãe era professora. Naquela época, eu precisava escolher um caminho profissional para trabalhar ou estudar. Em minha casa não faltava nada essencial, mas não tínhamos recursos para supérfluos. Minha família é de origem cristã evangélica e frequentava a igreja. Uma pessoa da congregação, que era o nosso principal vínculo social na época, informou que precisava de um estagiário no Ministério do Planejamento e que, se eu cursasse Administração, conseguiria me contratar. Como eu precisava de emprego e renda, aceitei a oportunidade.

Fiquei nesse estágio por quatro meses. Posteriormente, por meio de conexões pessoais, surgiu uma oportunidade de entrevista no banco Bradesco. Consegui a vaga e comecei a trabalhar lá. Foi um momento de transição, em que passei a conviver com uma realidade socioeconômica diferente da minha comunidade. Eu já tinha tido algum contato com pessoas de maior poder aquisitivo na Universidade Católica, onde estudei porque minha mãe trabalhava lá como professora de Artes. A experiência no banco, apesar de ter gerado um desgaste na minha saúde mental, trouxe muito aprendizado. Cheguei a cursar dois semestres de Engenharia Mecânica em paralelo, mas percebi que não era a minha área.

Decidi sair do banco porque me sentia subutilizado. Embora o salário fosse bom, a rotina me gerava frustração. Eu já realizava algumas atividades manuais em casa e mantinha uma oficina experimental em paralelo. Com a minha rescisão do banco, decidi abrir uma hamburgueria com sócios. O estabelecimento tinha uma temática baseada no faroeste (*western*), e eu colaborei ativamente na fabricação de toda a estrutura cenográfica de madeira.

A partir dessa experiência, percebi que tinha mais afinidade com a marcenaria e com o fazer manual do que com a gestão do comércio de alimentos. A hamburgueria acabou não prosperando, mas a demanda por serviços da oficina começou a crescer. Foi quando decidi alugar um espaço comercial para estruturar a marcenaria e a serralheria, transformando o que era um *hobby* na minha profissão. Eu sentia falta de ver o resultado concreto do meu esforço, algo que o ambiente bancário não me proporcionava. Em 2018, formalizei a empresa, abri o CNPJ e passei a atender clientes físicos e jurídicos, fabricando mobiliário e móveis planejados. Com o tempo, devido a questões de saúde, como ansiedade e problemas na coluna

lombar, além de dificuldades com mão de obra, decidi direcionar o foco da oficina para o desenvolvimento de objetos de menor escala.

Pesquisadora: E qual é a sua relação com Brasília? Você sente que a cidade influencia no seu trabalho e na sua forma de projetar?

Entrevistado: Esse é um assunto excelente, até porque foi apenas recentemente que visitei pela primeira vez a famosa Superquadra Modelo, a 308 Sul. Sendo muito sincero, a cidade de Brasília em si exerce muitíssimo pouca ou quase nenhuma influência na minha produção. Eu sou da Ceilândia e é aqui que moro e mantenho minha base. Em uma perspectiva macro, não me sinto em casa quando estou no centro de Brasília, no Plano Piloto.

Se analisarmos o contexto histórico da criação da Ceilândia — cujo próprio nome deriva da sigla CEI (Campanha de Erradicação de Invasões) —, percebemos que houve um processo de higienização social urbana durante a construção da capital. A lógica aplicada foi a de afastar os trabalhadores braçais, em sua maioria negros e migrantes, do centro urbano após a conclusão das obras. Tenho essa rusga histórica com a narrativa oficial de Brasília. Quando circulamos pelas superquadras do Plano Piloto ou pelo Lago Sul e Lago Norte, percebemos o contraste com as periferias, que funcionam frequentemente como cidades-dormitório para a força de trabalho que abastece o centro.

Inevitavelmente, estamos cercados pelas obras de grandes arquitetos e designers modernistas, e essa bagagem visual contribui de forma subconsciente para o repertório. Porém, dizer que a estética monumental de Brasília me toca em um lugar especial ou serve de inspiração afetiva para o meu trabalho, não. Essa história oficial não me representa.

Pesquisadora: A construção de Brasília é um marco muito forte para a população local e isso se reflete bastante no meio artístico. Existem vertentes que exaltam o luxo da construção e a vinda de pioneiros, mas há esse outro lado histórico que muitas vezes é omitido ou pouco retratado artisticamente tanto no design quanto na arquitetura.

Entrevistado: Exatamente. É o que está no subconsciente. Influencia porque está ao redor, mas não é uma referência que eu busque exaltar de forma romântica.

Pesquisadora: Entrando na questão do processo criativo, quais referências mais influenciaram o seu trabalho? Você sente que o seu repertório pessoal transparece nos seus projetos?

Entrevistado: Eu costumava pensar que não, mas hoje percebo que sim. Amigos e conhecidos já conseguiram identificar a identidade visual de peças minhas em ambientes comerciais e restaurantes sem saber previamente que eram de minha autoria.

O fator que mais rege a influência da minha vivência no design é a busca rigorosa pela funcionalidade. Devido à minha trajetória atendendo clientes com demandas técnicas muito específicas, o meu processo projetual prioriza a função do objeto em primeiro lugar, para depois pensar nos desdobramentos estéticos ou conceituais. Como comentei anteriormente, minhas referências vêm muito mais das vivências do cotidiano e de experiências concretas do que de plataformas virtuais como o Pinterest.

Tudo o que vivenciamos se torna referência. Por exemplo, os trituradores (*dichavadores*) que desenhei para a marca Karma Free — tanto a versão em madeira quanto a de metal — não

foram inspirados em outros produtos similares do mercado, mas sim em ferramentas e utensílios industriais de cozinha. O repertório pessoal transparece de forma natural, mesmo quando não estamos projetando de maneira conscientemente intencional.

Pesquisadora: Como inicia o seu processo criativo? Você determina um tempo específico para sentar e criar, ou os *insights* surgem no dia a dia e você interrompe as atividades para trabalhar neles ou anotá-los?

Entrevistado: O trabalho com criação transita entre o rigor técnico e os momentos de inspiração espontânea. Muitas vezes, a solução para um problema projetual surge enquanto estou assistindo a um filme ou caminhando. Para registrar essas ideias, costumo andar com cadernos de anotações e utilizar o celular o tempo todo.

Atualmente, a maior parte da minha produção é direcionada pelas demandas comerciais dos clientes da oficina ou por decisões estratégicas em equipe para os lançamentos de produtos de marcas parceiras. No caso do triturador de metal que mencionei, foi uma ideia técnica que desenvolvi e apresentei em reunião. Inicialmente, a equipe teve dificuldades para visualizar o funcionamento prático, mas validaram a proposta e o produto final funcionou perfeitamente.

Percebo que as restrições e os pré-requisitos técnicos ajudam o processo criativo. Se você recebe a tarefa de desenhar uma mesa tendo como limitação apenas uma chapa de compensado, um serrote, um martelo e pregos, as restrições delimitam o caminho de forma objetiva. O processo criativo, para mim, está diretamente relacionado ao propósito e às limitações do projeto: há momentos de inspiração abstrata e momentos de pura resolução de demandas técnicas.

Pesquisadora: Em relação à identidade, você acredita que os seus projetos comunicam a sua intencionalidade ou o seu estado emocional durante o desenvolvimento?

Entrevistado: Sim. Devido ao meu foco na funcionalidade, evito ornamentos excessivos ou elementos ocultos (*easter eggs*). Busco deixar a função do objeto completamente evidente para o usuário. Existe uma teoria clássica no design de produto que discute a usabilidade: se o usuário opera um objeto cotidiano de forma errada, a falha está no projeto do designer, e não no usuário. O objeto deve comunicar sua função intuitivamente. Um exemplo clássico é o desenho de puxadores de portas; se a porta é de empurrar, ela não deve receber um puxador que induza o ato de puxar.

Eu busco aplicar essa obviedade funcional nos meus produtos. Para ilustrar, posso citar uma banqueta que desenvolvi para a marca Guava. Ela foi projetada com uma alça vazada em sua estrutura superior e possui características de leveza. Esse detalhe formal deixa evidente para o usuário que o móvel foi feito para ser transportado com facilidade. O gesto de colocar a mão ali para puxar ou carregar torna-se automático e intuitivo.

Pesquisadora: Você avalia que existe uma identidade própria no design de produto desenvolvido no Distrito Federal? Uma característica específica do cenário local?

Entrevistado: Sim, existe. Como o Distrito Federal foi projetado por arquitetos e engenheiros expoentes do Modernismo, a narrativa da cidade tornou-se um forte argumento comercial. Há um sentimento de orgulho cívico nos moradores da região central.

Muitas vezes, a associação com a estética monumental da capital funciona como um facilitador de vendas no mercado de mobiliário de alto padrão. Se um designer desenvolve uma cadeira e argumenta que suas linhas foram inspiradas nos arcos da Catedral de Brasília, há uma identificação imediata por parte do público consumidor local, o que agrega valor comercial ao produto. Existe, portanto, uma vertente de identidade muito consolidada que se apoia na paixão pela iconografia arquitetônica da cidade.

Pesquisadora: Como você enxerga o mercado atual do design de produto no Distrito Federal? Da perspectiva de quem estuda a área, percebe-se um cenário muito nichado, onde os eventos e produtos circulam intensamente entre os próprios profissionais e entusiastas, permanecendo distante do conhecimento do público geral.

Entrevistado: Concordo. O mercado de design assinado funciona atualmente como um nicho cultural e de consumo, de forma semelhante aos mercados de cafés especiais, cervejas artesanais ou gastronomia gourmet. Trata-se de um consumo que envolve validação social e diferenciação. Quando alguém adquire um mobiliário de design assinado, muitas vezes busca a história por trás do criador e o conceito do produto, integrando isso ao seu próprio posicionamento de estilo de vida.

Existe uma escala de consumo clara. O mercado de massa consome o mobiliário estritamente funcional e acessível das grandes redes varejistas de móveis. O consumo de design, no sentido estrito, começa quando o cliente passa a buscar critérios de autoria, procedência e qualidade diferenciada. No topo dessa pirâmide, há o mercado de altíssimo padrão, onde peças de valores expressivos são adquiridas muitas vezes como símbolos de validação social pelo comprador, mesmo que ele não domine os conceitos teóricos do design. Há também o consumidor que apoia o design local por uma questão de posicionamento ideológico e valorização do pequeno produtor, preferindo consumir em feiras de criadores locais a comprar em grandes corporações. O design atua como um manifesto do posicionamento do indivíduo na sociedade.

Pesquisadora: Para encerrarmos, existe algum aspecto importante sobre a sua trajetória ou o seu processo criativo que você considere relevante acrescentar e que não foi mencionado?

Entrevistado: Gostaria de enfatizar que, enquanto os aspectos técnicos do design dependem de parâmetros estabelecidos, o processo criativo demanda tempo de maturação e ócio. Recentemente, desenvolvi um projeto para a marca Karma Free que exemplifica esse método. Tratava-se do desenvolvimento de um refrigerador comercial customizado para armazenar mirtilos frescos no ponto de venda, inserido no segmento de mercado focado em bem-estar e produtos naturais.

A demanda exigia que o refrigerador contivesse ativações visuais da marca. O processo de maturação do projeto levou cerca de dois meses. A inspiração para a solução formal veio das caixas de madeira ripadas utilizadas em feiras livres de hortifrúti. Esse tipo de referência visual não surge de buscas convencionais na internet, mas sim da observação atenta do cotidiano urbano e das feiras populares.

A minha mensagem central sobre o processo criativo é que a inspiração pode vir de qualquer lugar. Quando um projeto não avança, insistir exaustivamente pode gerar uma rigidez cognitiva que bloqueia soluções inovadoras. É fundamental respeitar o tempo de ócio, sair do ambiente de trabalho e buscar estímulos em outras atividades, como caminhar ou pedalar. O

distanciamento e a pesquisa em áreas correlatas são etapas fundamentais para a resolução de problemas complexos de design.

Pesquisadora: Com certeza. Marcelo, muito obrigada pela conversa. Ela trouxe contribuições excelentes para a minha pesquisa e foi ótimo conhecer mais detalhadamente o seu processo de trabalho.

Entrevistado: Estou à disposição, Raíssa. Se houver alguma dúvida ou necessidade de esclarecimento nos pontos discutidos, pode entrar em contato. Desejo sucesso no desenvolvimento do seu trabalho.

Pesquisadora: Perfeito. Muito obrigada.

Entrevistado: Um abraço.

Pesquisadora: Um abraço, até logo.

APÊNDICE E – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM A DESIGNER LARISSA DO VALE

DADOS DA ENTREVISTA

- **Entrevistadora:** Raíssa Lima
- **Entrevistada:** Larissa do Vale (Fundadora do Ateliê Sumaúma)
- **Tema:** A influência dos aspectos simbólicos, repertório e formação no processo projetual do design de produto em Brasília.
- **Data:** 26/05/2026
- **Local/Meio:** Videochamada via Google Meet

Pesquisadora (Raíssa Lima): Para contextualizar o trabalho, o meu objetivo é compreender como os aspectos simbólicos — o repertório, a trajetória e a formação acadêmica — influenciam no processo de projeto de designers com atuação no Distrito Federal, fazendo um recorte para o mobiliário. Eu gostaria de iniciar perguntando sobre a sua trajetória: como começou a sua inserção no design de mobiliário e de que forma a sua formação em Engenharia Florestal influenciou a sua prática projetual?

Entrevistada (Larissa do Vale): Sim, eu sou engenheira florestal formada pela Universidade de Brasília (UnB) e possuo mestrado em Tecnologia da Madeira. Durante a graduação, desenvolvi projetos de Iniciação Científica (PIBIC) focados na área de tecnologia. Conduzi estudos sobre um tratamento chamado termodensificação, que consiste em aumentar a densidade da madeira para expandir suas possibilidades de aplicação. Como a resistência mecânica do material costuma estar associada à sua densidade — uma regra em que quanto mais denso o material, maior é sua resistência —, a minha intenção era aplicar esse tratamento em madeiras de menor resistência para torná-las mais densas e melhorar seu aproveitamento. Eu buscava resolver também o problema da estabilidade dimensional, controlando o efeito que chamamos de memória de forma, que é a tendência natural da madeira de retornar ao seu formato original.

Desenvolvi essa linha de pesquisa na iniciação científica e no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), variando os materiais. No mestrado, apliquei o tratamento especificamente na madeira de sumaúma — espécie que posteriormente deu nome ao meu ateliê. Durante o mestrado, eu frequentava com assiduidade a marcenaria do Laboratório de Produtos Florestais (LPF) e da UnB, e foi nesse período que despertou o meu interesse pela prática da marcenaria. Observar o descarte de sobras de materiais e de madeiras nobres me gerava incômodo, então passei a recolher esses resíduos para confeccionar pequenos objetos em casa, como incensários, que podiam ser produzidos em um apartamento sem gerar resíduos excessivos.

Posteriormente, viajei para São Paulo e, motivada por esse interesse crescente, matriculei-me em um curso básico ministrado pela Eva Mota, uma marceneira que coordena uma oficina de marcenaria voltada exclusivamente para o público feminino, cujo propósito é conceder autonomia e desmistificar o manuseio de maquinários industriais por mulheres. Pouco antes de defender a minha dissertação de mestrado, por intermédio de um amigo em comum, conheci a Thaís, que pretendia abrir uma marcenaria. Decidimos iniciar uma parceria e, um mês após o primeiro encontro, alugamos um ponto comercial. No início da operação enfrentamos muitas dificuldades técnicas. Utilizávamos algumas máquinas antigas herdadas do pai dela, mas que não ofereciam condições adequadas de segurança, o que nos motivou a investir gradualmente na compra de nossos próprios equipamentos. Inicialmente,

estruturamos o Ateliê Sumaúma dividindo o mesmo espaço físico e o maquinário para otimizar os custos de aluguel. Ao longo do percurso, os outros parceiros iniciais seguiram caminhos distintos: a Thaís retornou para a Arquitetura e outro sócio voltou a atuar na área de Publicidade.

Pesquisadora: E apenas você permaneceu no projeto?

Entrevistada: Sim, de todos os que iniciaram a marcenaria juntos, apenas eu continuei a operação.

Pesquisadora: E qual é a sua relação com Brasília? Você avalia que a cidade exerce influência na sua produção e na sua forma de projetar?

Entrevistada: Em um debate recente, mencionei o incômodo que sinto com a saturação de projetos no mercado de mobiliário local que justificam sua estética em uma inspiração direta em Brasília. Há uma recorrência visual em que os produtos remetem explicitamente às linhas do Palácio da Alvorada ou do Museu Nacional. No meu caso, embora eu não desenvolva peças de maneira intencional voltadas à arquitetura da cidade, já ocorreram situações em que observadores apontaram semelhanças das minhas estruturas com a Catedral de Brasília. Acredito que essa influência ocorra de forma indireta e subconsciente. Eu nasci em São Gonçalo (RJ), mas mudei-me para Brasília muito jovem.

No início da minha atuação, minhas principais referências vinham do consumo de conteúdos técnicos sobre processos de fabricação. Eu evitava me intitular designer de produto por ter uma formação estritamente ligada à Engenharia Florestal e possuir ressalvas com o uso do termo. Essa percepção mudou após participar de uma exposição no Brasília Design Week (BDW); a partir do momento em que o mercado passou a me identificar como designer, compreendi que a titulação oferecia maior projeção profissional e abertura de oportunidades comerciais. Minhas referências técnicas originais foram construídas a partir de produtores de São Paulo conectados à minha primeira professora. Embora eu não projete com foco na arquitetura modernista, reconheço que o público externa essa leitura ao observar as minhas peças.

Pesquisadora: A produção local parece muito centralizada no Modernismo e nas referências arquitetônicas da capital. Você avalia que a região onde reside no Distrito Federal também influencia o seu trabalho?

Entrevistada: Acredito que sim, inclusive pelo meu hábito de consumir projetos de arquitetura para compreender de que maneira o meu mobiliário pode se integrar e se harmonizar aos espaços projetados. Como a maioria dessas referências arquitetônicas está concentrada no Plano Piloto, essa estética acaba influenciando meu olhar.

Pesquisadora: Em relação ao processo criativo, quais referências mais influenciaram a consolidação do seu trabalho e de que forma o seu repertório pessoal transparece nos seus projetos?

Entrevistada: Tenho grande admiração pelo trabalho do Morita, um marceneiro atuante em São Paulo que possui um rigor excepcional em seus cálculos estruturais. O processo de desenvolvimento dele assemelha-se às aulas teóricas de estruturas de madeira que tive na faculdade, onde tudo é rigidamente calculado e fundamentado em uma técnica forte. Outra referência significativa é a Julia Krantz, arquiteta e marceneira que também atua em São

Paulo. Fora esses nomes, utilizo as referências locais principalmente como uma ferramenta de pesquisa e posicionamento de mercado.

Pesquisadora: E como se inicia o seu processo criativo? Os *insights* surgem espontaneamente e você interrompe a rotina para desenvolvê-los, ou você prefere registrá-los em anotações para trabalhar posteriormente?

Entrevistada: Eu utilizo um caderno de desenhos para registrar esboços iniciais. Como não possuo facilidade com o desenho em perspectiva técnica tridimensional à mão livre, concentro-me em registrar formatos e silhuetas que observo no cotidiano, como as formas de uma árvore ou de uma folha. Esses esboços podem permanecer guardados por longos períodos, às vezes anos, demandando revisões constantes em que a ideia original é modificada ou descartada. Transito frequentemente entre o caderno e referências visuais que pesquiso na internet.

Gosto de projetar diretamente em softwares de modelagem como o SketchUp, pois conduz o desenho pensando simultaneamente no processo de execução fabril. Como sou a responsável direta pela fabricação de todas as peças e protótipos do ateliê, preciso viabilizar o desenho de forma prática. Devido às restrições de tempo para a execução de marcenarias de alta complexidade estrutural, adoto um padrão de encaixes que se tornou recorrente em minhas coleções — detalhe visível no perfil do ateliê —, cujo intuito é conferir eficiência e racionalidade ao meu processo produtivo. Eu penso primeiro na viabilidade construtiva da peça. Essa condição difere do processo de designers que apenas desenharam e delegam a execução a terceiros, o que permite o desenvolvimento de formas complexas sem a preocupação imediata com os desafios da manufatura. O fato de eu ter que executar o móvel dita a racionalidade do meu design.

Pesquisadora: Você acredita que os seus projetos comunicam aspectos sobre a sua individualidade, intenções ou sentimentos no momento da criação?

Entrevistada: Espero que sim, mas não é uma preocupação central no meu trabalho. Eu adoto uma postura pragmática e evito a romantização do processo de design. Não tenho o hábito de construir narrativas emocionais ou literárias para justificar a criação de uma peça, pois considero que muitas vezes essa prática carece de sentido real. Minha inserção na marcenaria ocorreu sem investimentos financeiros externos: pertenço a uma família de recursos limitados e minha primeira lixadeira industrial foi parcelada em doze vezes pelo meu pai. O foco do meu trabalho inicial foi corrigir os erros técnicos naturais do aprendizado e viabilizar comercialmente a marcenaria como minha fonte de sustentação financeira.

Não associo o desenho de um banco a memórias afetivas familiares para utilizar isso como estratégia de vendas. Para mim, a história de um móvel é construída de maneira posterior, a partir do uso cotidiano na residência do cliente — como o banco que dura gerações e se torna o espaço onde a família interage diariamente. Os objetos ganham significado quando saem do ateliê e passam a integrar a vida das pessoas; não vejo sentido em forçar uma narrativa de regionalismo ou sentimentalismo prévio na peça.

Pesquisadora: Essa perspectiva é muito interessante, pois contrapõe a tendência comum do mercado de design, em que os profissionais buscam ancorar a peça em narrativas e conceitos densos para agregar valor e significado ao produto.

Entrevistada: Avalio que há um excesso de narrativas fictícias no mercado atual. Observo que as legendas de divulgação de mobiliário nas plataformas digitais tornaram-se homogêneas, replicando estruturas linguísticas automatizadas — muitas vezes geradas por inteligências artificiais como o ChatGPT — que utilizam frases prontas como *"mais que um banco, um espaço de acolhimento"*. Acredito que a maioria dessas peças não possui essa história de forma genuína.

Eu mesma já tentei adotar essa abordagem no início. Antes do surgimento de ferramentas de automação, solicitei a uma amiga jornalista que desenvolvesse um texto de lançamento para uma nova peça do ateliê. Ela redigiu uma descrição refinada, associando o design do móvel e as técnicas de queima da madeira às características do bioma Cerrado. A narrativa ficou esteticamente bonita, mas, com o passar do tempo, decidi arquivar a publicação por perceber que eu não conseguiria sustentar aquela história de forma espontânea ou profunda posteriormente. Muitas dessas narrativas de mercado são construções criadas após o produto estar pronto.

Pesquisadora: De fato, é uma abordagem válida. A partir do momento em que o consumidor adquire o objeto, o significado é ressignificado pela vivência dele, desvinculando-se das intenções originais do criador.

Entrevistada: Exatamente. Não acredito que um cliente compre um banco do Ateliê Sumaúma motivado por uma suposta história lúdica de fabricação. O valor real reside no fato de a peça cumprir sua função e passar a construir uma trajetória própria dentro da casa de alguém. Essa é a dimensão mais relevante do processo.

Pesquisadora: Você avalia que existe uma identidade reconhecível no design de produto desenvolvido atualmente no Distrito Federal? É possível identificar a procedência local de um objeto ao observá-lo?

Entrevistada: Sim, principalmente nos produtos que extraem sua identidade visual diretamente da arquitetura monumental da capital. Durante uma pesquisa pessoal para o desenvolvimento de uma base de mesa, recebi a sugestão de um desenho que reproduzia os traços do Palácio da Alvorada. A associação iconográfica com Brasília é muito evidente na produção local e permite a identificação geográfica das peças, mesmo por observadores que não pertençam ao circuito profissional do design. É uma característica marcante do ecossistema do DF.

Pesquisadora: Você mencionou que adota um padrão de encaixes específicos em sua produção para racionalizar o trabalho. Esse detalhe técnico recorrente pode acabar funcionando como a sua própria assinatura e identidade de marca, diferenciando o seu produto no mercado.

Entrevistada: Sim, embora eu reconheça que minhas peças dialogam com referências e linguagens que já circulam na marcenaria contemporânea global. O mérito do ateliê foi estruturar uma linha produtiva coesa utilizando uma mesma identidade material, e atualmente busco explorar novas técnicas para expandir essa linguagem.

Pesquisadora: Para encerrarmos, existe algum aspecto relevante sobre a sua trajetória ou o seu método de trabalho que você considere importante acrescentar e que não foi abordado?

Entrevistada: Acredito que passamos por todos os pontos essenciais que eu gostaria de expor.

Pesquisadora: Perfeito. Muito obrigada pela conversa, Larissa. Foi uma excelente contribuição conhecer a racionalidade e o rigor técnico do seu trabalho. Parabéns pelas peças.

Entrevistada: Eu que agradeço, Raíssa. Espero te encontrar nas próximas exposições do setor. Sucesso com a pesquisa.

Pesquisadora: Muito obrigada, um abraço. Tchau.

Entrevistada: Um abraço, até logo.