



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
DEPARTAMENTO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

ANA CLÁUDIA MACÊDO LINS

**O BANCO TRAMA:
Conceito de Mobiliário Urbano para a Cidade de Caruaru**

CARUARU
2020

ANA CLÁUDIA MACÊDO LINS

O BANCO TRAMA:

Conceito de Mobiliário Urbano para a Cidade de Caruaru

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Área de Concentração: Design de Produto

Orientador: Prof^o. Lourival Lopes Costa Filho, D.Sc

CARUARU
2020

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB/4 - 1242

L758b Lins, Ana Cláudia Macêdo.
O Banco Trama: conceito de mobiliário urbano para a cidade de Caruaru. /
Ana Cláudia Macêdo Lins. - 2020.
49 f. ; il.: 30 cm.

Orientador: Lourival Lopes Costa Filho.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2020.
Inclui Referências.

1. Mobiliário urbano. 2. Design. 3. Projeto de produto. I. Costa Filho, Lourival Lopes
(Orientador). II. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2020-038)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

ANA CLÁUDIA MACÊDO LINS

***“O BANCO TRAMA:
CONCEITO DE MOBILIÁRIO URBANO PARA A CIDADE DE CARUARU”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a aluna **ANA CLÁUDIA MACÊDO LINS**

Caruaru-PE, 04 de março de 2020.

Prof. Lourival Lopes Costa Filho, D.Sc. (orientador)

Profa. Ana Carolina Barbosa, D.Sc. (examinadora interna)

Prof. Tamyris Luana Pedroza Pereira, M.Sc (examinadora externa)

Dedico aos meus pais,
Antônio e Nanélia,
ao meu irmão, Antônio César,
e à minha eterna amiga,
Larissa Araújo (in memoriam).

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente, e em todos os momentos, à minha família. Ao apoio dos meus pais e de meu irmão, que sempre estiveram presentes e torceram por meu sucesso. Agradeço também ao meu noivo, Nelson Macena, que foi tolerante nos meus muitos momentos de ausência e que não me deixou desistir deste trabalho.

Aos meus amigos que se foram, Ivson Luna (*in memoriam*), colega durante os primeiros anos desta graduação, companheiro e incentivador de todas as horas, e Larissa Araújo (*in memoriam*), que se foi enquanto este trabalho estava sendo produzido, colega de outra graduação já concluída. A eles agradeço sempre por me lembrarem da força e da perseverança que nunca devem ser deixadas de lado, por mais que tudo pareça não ter mais solução, por mais que se pense em desistir, eles me lembram que posso mais, que seria capaz de fazer este trabalho até o fim, apesar de tudo o que aconteceu até chegar aqui.

Agradeço também à minha amiga, Taciana Pergentino, que me incentiva sempre, me inspira e me auxilia nas jornadas de visita à campo, foco nos prazos e produção e edição das imagens em 3D. E aos meus amigos Patrícia Baima, Stephanie Andrade e Jota Vilanova, que aguentaram todos os meus momentos de nervosismo, ansiedade e também não me deixaram desistir. Por fim, agradeço ao meu orientador, Lourival Costa, que nunca desistiu de mim e acreditou nas minhas ideias ao longo de tantos anos de jornada acadêmica.

RESUMO

Objeto de estudo nas áreas de design, arquitetura e urbanismo, o mobiliário urbano é elemento de extrema importância na composição da paisagem urbana. É ele quem intermedia a maior parte das relações das pessoas com a cidade. Nesta monografia, trata-se de um tipo de mobiliário urbano, o banco de praça. Percebendo a carência de um exemplar de banco de praça que fosse formalmente atrativo de modo que convidasse as pessoas a se apropriarem com maior frequência dos espaços urbanos públicos da cidade de Caruaru-PE, criou-se uma proposta conceitual para solucionar esta demanda. Baseando-se no método projetual de projeto conceitual de Mike Baxter (2000), elaborou-se a proposta apresentada neste trabalho, que resultou em um banco de praça de base de concreto, assento de madeira, com acabamento manual, e, além de tudo, multifuncional, pois, dependendo da forma como é implantado no espaço urbano, ele pode ser banco e bicicletário, ou banco e jardineira, ou só banco. Por isso, este produto chama-se Banco Trama, sua multifuncionalidade inspira-se no movimento e nas várias possibilidades que o centro da cidade apresenta, em especial naquele elemento que deu origem à cidade: a feira de artesanato, bem como nas festividades juninas, que são tradição e cultura local marcantes. Haja vista sua composição formal e material, o Banco Trama é um produto passível de ser produzido em série, apesar do acabamento da base ter uma sugestão de acabamento manual, detalhe que aproxima o produto da realidade da produção local de artefatos artesanais.

Palavras-chave: Mobiliário urbano. Banco de praça. Projeto conceitual.

ABSTRACT

Object of study in the áreas of design, achitecture and urbanismo, urban furniture is an element of extreme importance in the composition of the urban landscape. It is what intermediates most of the relations of the people with the city. In this monograph, talks about one of the urban funiture kind, the park bench. Realizing the lack of a bench model that was formally attractive in a way that invited people to appropriate more frequently the public urban spaces of the city of Caruaru-PE, a conceptual proposal was created to solve this demand. Based on the conceptual design method of Mike Baxter (2000), the proposal presented in this work was elaborated, which resulted in a concrete base square bench, wooden seat, with manual finishing, and, besides everything , multifunctional, because, depending on how it is implanted in the urban space, it can be a bench and bicycle rack, or bench and gardener, or just bench. For this reason, this product is called Banco Trama, its multifunctionality is inspired by the movement and the various possibilities that the city center presents, especially in that element that gave rise to the city: the craft fair, as well as the June festivities, which are striking local tradition and culture. In view of its formal and material composition, Banco Trama is a product that can be produced in series, although the base finish has a suggestion of manual finishing, a detail that brings the product closer to the reality of local production of artifacts.

Keywords: Urban furniture. Park bench. Conceptual design project.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1	UM BANCO PARA CARUARU	11
2.1.1	O banco, a cidade e as pessoas	13
2.1.2	O Banco Trama – Bases e Conceitos	20
3	METODOLOGIA	24
4	ANÁLISES, ALTERNATIVAS E PROPOSTA FINAL	25
4.1	ANÁLISES DE PRODUTOS SIMILARES	26
4.1.1	Banco 01	28
4.1.2	Banco 02	29
4.1.3	Banco 03	30
4.1.4	Banco 04	31
4.1.5	Banco 05	32
4.2	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	34
4.3	BANCO TRAMA: O CONCEITO FORMAL	37
4.3.1	Vistas posterior, frontal e laterais	41
4.3.2	Perspectivas	42
4.3.3	Vistas explodidas	43
4.3.4	Possibilidades de aplicação – Simulações na Via Parque em Caruaru-PE	44
4.3.5	Outras Possibilidades	45
5	CONCLUSÕES	47
	REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

A cidade de Caruaru, localizada no estado de Pernambuco, tem suas origens na feira de rua, o que determinava uma vida urbana ativa, pela presença constante e intensa de pessoas nas ruas.

Nos estudos que basearam e também inspiraram a produção deste trabalho, discorre-se intensamente sobre a influência do mobiliário urbano na vitalidade da cidade. Entende-se vitalidade urbana sob a perspectiva de Gehl (2011), que afirma que ela depende do convite que a cidade faz às pessoas para que elas se apropriem de seus espaços, ou seja, para que as pessoas usem os espaços da cidade de forma mais direta, diferente de meios que as isolam, como o carro, por exemplo.

Percebendo a carência de um produto de design que corresponda a características como atratividade atrelada à estética, além da multifuncionalidade que atribua ao produto uma forte carga simbólica, decidiu-se criar um conceito de um banco de praça para a cidade de Caruaru-PE, com base nos resultados e observações da análise visual do mobiliário urbano, com foco nos “tipos de sentar”, proposto em pesquisa anterior realizada por Lins (2017).

Esta monografia apresenta-se, portanto, como a proposição do resultado formal das análises realizadas pela autora, em trabalho anterior. Para tanto, faz-se necessário considerar a integração do produto com o entorno, que, segundo Montenegro (2017), é condição primordial para valorização da cultura urbana dos vários grupos sociais, para que este objeto tenha, em sua configuração, referências perceptivas que contribuam para a sociabilização do espaço público. Ainda segundo o autor, as funções e usos do produto devem se adequar às atividades que acontecem naquele determinado espaço, fazendo com que ele seja um elemento de configuração e qualificação dos espaços onde está implantado.

Nesse sentido, o conceito formal criado como resultado final desta monografia levou todas essas questões em consideração e, a partir delas, seguindo o modelo de projeto conceitual de Baxter (2000) como método de produção, permitiu que se chegasse a uma proposta no nível buscado. Isto porque o autor aponta o projeto conceitual como método de projeto que é suficiente para satisfazer as exigências do consumidor e diferenciar o novo produto dos outros existentes no mercado. Para isso, o autor afirma, ainda, que deverão ser traçados os benefícios básicos que o produto

precisa atingir e mostrar como o produto será feito. As etapas desta metodologia estarão descritas e detalhadas no capítulo 2.0.

Além dessas questões considera as observações de Lins (2017) no que tange ao comportamento do usuário dos espaços públicos de Caruaru-PE. Compreendendo que ele pode ser resumido em dois tipos: aqueles que param e sentam para aguardar alguém ou descansar, relacionando-se mais com a cidade, e aqueles que se sentam para relacionar-se com outras pessoas, conversando, jogando, comendo algo.

Compreendendo o banco de praça como objeto de estudo desta monografia, e observando que o objetivo dela é propor um conceito de banco de praça para Caruaru-PE, foram traçados objetivos específicos para se atingir este resultado. Basicamente, esses objetivos são as etapas apresentadas aqui uma em cada capítulo. A princípio, apresenta-se o referencial teórico, que resgata a base da análise visual do mobiliário urbano caruaruense, com ênfase nos “tipos de sentar”, e as necessidades da população da cidade neste âmbito, abordada pela autora em trabalho anterior. Além disso, ainda nessa etapa de referencial teórico tratam-se de outros conceitos que complementam os estudos de Lins (2017), bem como auxiliam a nortear a proposta, como os de Montenegro (2017), Gehl (2013), Jacobs (2014) John (2005) e Pizzato (2000) para que se pudesse traçar os objetivos básicos do projeto e, assim, chegar a uma proposta mais bem direcionada. Em seguida, abordou-se a metodologia projetual de projeto conceitual de Baxter (2000), ou seja, qual caminho será seguido para se chegar até a proposta final. Esta proposta, desenvolvida no último capítulo, é apresentada em forma de render digital.

Cada objetivo específico desta monografia, ou seja, cada etapa dela para chegar até o resultado, está desenvolvido em um capítulo, sendo o primeiro deles o referencial teórico, o segundo a metodologia de projeto e o último a proposta de fato. Depois deles, apresentam-se as conclusões.

Portanto, apresentar-se-ão nos capítulos que seguem aspectos teóricos e práticos, fundamentados em pesquisas previamente realizadas, que irão embasar a escolha do objetivo desta monografia, bem como os processos realizados até chegar ao produto final, o conceito formal do Banco Trama.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 UM BANCO PARA CARUARU

Caruaru, cidade localizada no Agreste Pernambucano, surgiu das trocas comerciais que aconteciam onde hoje é o centro da cidade, mais especificamente, na Praça do Marco Zero, entre as ruas Sete de Setembro e Quinze de Novembro. Como cidade oriunda e até hoje dependente deste tipo de atividade, continua com uma das mais movimentadas feiras do país, apresentando um centro comercial robusto e com grande massa residencial e intensa movimentação financeira. Fatores estes que culminam num grande fluxo de pessoas, em especial, de pedestres.

Historicamente, conforme assevera Gehl (2013), a cidade funcionou sempre como um ponto de encontro para as pessoas. Nas cidades, a vitalidade depende primordialmente do fator humano, ou seja, cidades vivas são cidades que têm pessoas nas ruas, utilizando seus espaços. Além disso, a vitalidade urbana está diretamente relacionada à construção da identidade de um local, à percepção que as pessoas têm dos espaços urbanos públicos, e permite que a cidade se torne um lugar mais seguro. Desta maneira, para que existam cidades vivas, alguns elementos são decisivos, um deles é o mobiliário urbano. Freitas (2008) afirma que “o mobiliário urbano contribui para a estética e para a funcionalidade dos espaços, da mesma forma em que promove a segurança e o conforto dos usuários”.

Jacobs (2014) aponta que, não há necessidade de muitos casos de violência para que as pessoas tenham medo de irem às ruas, caminharem por elas, sentarem-se, ou seja, apropriaram-se delas, e quando essa apropriação não acontece, elas se tornam mais inseguras. O fluxo de pessoas é o que torna a cidade segura. Para Gehl (2013), quando se planeja a cidade com foco na dimensão humana, projeta-se com respeito pelas pessoas, dignidade, entusiasmo pela vida e pela cidade como um lugar de encontro. Este planejamento, segundo a autora, é barato, simples, sustentável e saudável.

Estudos de cidades do mundo todo demonstram a importância da vida e da atividade como uma atração urbana. As pessoas reúnem-se onde as coisas acontecem e espontaneamente buscam outras pessoas.

Entre escolher caminhar por uma rua deserta ou uma rua movimentada, a maioria das pessoas escolheria a rua cheia de vida e atividade. A caminhada será mais interessante e segura. (GEHL, 2013, p.25)

O modo como o usuário percebe o espaço urbano interfere diretamente na forma como ele se relaciona com a cidade. Experiências positivas nestes espaços estimulam a apropriação. No contexto de desenvolvimento urbano atual, a reconquista dos espaços públicos com foco nas pessoas destaca-se. Ao passo em que esse espaço é valorizado, a qualidade de vida na cidade melhora, para que isso ocorra, projetos eficazes precisam ser implantados. Nesse sentido o designer apresenta-se como um dos grandes solucionadores de problemas na estética urbana, projetando o mobiliário urbano que tenha as características necessárias para influenciar as pessoas a apropriarem-se da cidade através da construção de reconhecimento e identificação com sua imagem. A esse respeito, Lynch (2012, p. 263) corrobora:

Nenhuma discussão sobre a forma da cidade pode ignorar o papel do design na escolha entre as possibilidades de forma, ou deixar de pensar na ligação entre a teoria fria e o caloroso entusiasmo do processo criativo ou entre este último e as decisões reais que dão forma a uma cidade.

A observância das questões analisadas por Lins (2017) fez com que se percebesse a necessidade inerente de se associar a estética e o simbolismo ao novo produto criado. Um dos espaços estudados pela autora foi fator de inspiração, não para as questões formais, mas para estas questões que envolvem a emoção e que fazem com que o produto siga sendo utilizado pelos usuários de maneira contínua. Esta continuidade permite que o produto dure mais tempo e não seja alvo de vandalismo e abandono.

O espaço em questão é a praça informal, assim chamada pela autora, criada na Rua Américo Vespúcio, no Bairro São Francisco. (Imagem 1)

Imagem 1: Praça informal, Rua Américo Vespúcio, Bairro São Francisco.



Fonte: Acervo pessoal, 2017.

Este espaço foi escolhido porque ele foi criado com a mesma intenção do Banco Trama, conceito gerado como produto final desta monografia: as pessoas necessitavam usar um determinado espaço na cidade, para tanto, criaram e implantaram o mobiliário urbano nele, ou seja, utilizaram-no como ferramenta para apropriarem-se da cidade. Através dessa apropriação, elas possibilitaram o aumento das interações das pessoas com a cidade, o que, significa um aumento da vitalidade urbana.

2.1.1 O banco, a cidade e as pessoas

Ao compreendermos a relação entre o banco de praça e a vitalidade urbana, passamos àquilo que cria os objetos e, portanto, cria as relações que eles provocam entre as pessoas e o meio no qual estão inseridos: o design.

Em trabalho anterior, a autora desta monografia estudou as relações das pessoas com a cidade, com enfoque no urbanismo, compreendendo como o mobiliário urbano influencia diretamente na vitalidade urbana. Esta monografia, como dito anteriormente, apresenta-se como uma continuidade daquele trabalho, buscando desta vez, no design, uma propositura conceitual, que reflita os resultados das

análises de Lins (2017) e a metodologia de projeto conceitual de Baxter (2000). Sobre esta metodologia, tratar-se-á no capítulo a seguir.

Para que se compreenda como as relações acontecem, é importante considerar a percepção estética que o usuário tem sobre os objetos. Segundo Gehl (2013), a percepção do meio se dá através dos sentidos, sendo o da visão o mais determinante deles, o que gera uma transmissão de significado, conforme a experiência que se tem. Dito isto, buscou-se, com a proposta formal conceitual do Banco Trama, chegar a um resultado que fosse visualmente atrativo e familiar, para que as pessoas se sentissem familiarizadas e representadas por ele.

Como exemplo e objeto de inspiração no que tange aos quesitos de implantação, relação com o entorno e com as pessoas, escolheu-se um banco presente na praça da Américo Vespúcio, exemplo de design vernacular: o banco linear de madeira e pedra. (Imagem 2)

Imagem 2: Banco de pedra e madeira, Rua Américo Vespúcio, Caruaru-PE.



FONTE: Acervo pessoal, 2017.

Assim como toda a praça onde ele está localizado, este banco, criado no imprevisto (aspecto identificado através de análise visual), inspira o conceito do Banco Trama, principalmente por sua origem que pressupõe uma necessidade das pessoas que o criaram de terem um instrumento de relação com aquele espaço, e também pela maneira como ele se encaixa com o entorno. Segundo Gehl (2013) as pessoas

procuram reunir-se onde as coisas acontecem e, espontaneamente, buscam outras pessoas.

Ainda sobre o design vernacular, Spada (2014 *apud* BERTOLUCCI, 2014), explica:

(...) o design vernacular contribui para a construção cultural e estética da sociedade. — Começa com um indivíduo que tem uma epifania, e alcança uma lacuna que estava à espera de ser completada em outros indivíduos. Assim a sociedade se apropria daquela iluminação criativa para se expressar, comunicar ou ainda gerar recursos para subsistência. Constrói a cultura.

Sobre a definição do termo, observa-se, ainda, o que afirma Pontes (2013): “são obras que estabelecem uma ligação direta entre o homem e sua cultura local ou regional, projetos estes que podem ser modificados mediante ações sociais ou religiosas por exemplo”. Assim, identifica-se o objeto, bem como o local, que inspiram o produto proposto neste trabalho, como artefato de design vernacular.

Ao tratar das percepções das pessoas e como elas influenciam nas relações delas com os espaços urbanos Pizzato (2013), observa que cada indivíduo percebe, portanto, relaciona-se com o espaço de maneira distinta, e tende a aproximar-se mais de espaços agradáveis, que inspiram felicidade, segurança, agradabilidade, calma. A autora afirma, ainda, que a agradabilidade não se trata de uma simples propriedade de um produto, mas de um resultado da interação deste com seu usuário (PIZZATO, 2013 *apud* JORDAN, 1998).

Ainda o que tange às sensações que se originam na percepção que as pessoas têm ao se utilizarem de artefatos de design, observar-se-á a teoria de Norman (2008), que fala dos três níveis de processamento das emoções: visceral, comportamental e reflexivo. Norman (2008), concentra-se em estudar o design das “coisas cotidianas” e como ele pode ser melhorado para conectar as pessoas a elas. Ou seja, ele estuda as relações das pessoas com os objetos dos quais se utilizam no seu dia-a-dia e como elas reagem a essas interações.

Segundo o autor supracitado, nível visceral diz respeito às reações baseadas no significado, sem influência de questões racionais, é emoção pura. O autor aponta certas formas, cores e sons que são mais agradáveis aos sentidos do ser humanos, bem como aqueles que não o são. De maneira simples, esse nível diz respeito às reações que não se baseiam nem em questões técnicas, nem culturais, elas acontecem no momento do primeiro contato do usuário com o objeto, e são,

basicamente, respostas emocionais automáticas. Desta maneira, aspectos estéticos como forma, textura e cor, são importantes.

Esses aspectos foram considerados com atenção nas análises de Lins (2017), tendo em vista que a autora realizou uma análise visual dos artefatos considerando os aspectos que atraem as pessoas a se utilizarem dos espaços urbanos por meio do uso do mobiliário urbano. Posto isto, este tipo de reação é um ponto de bastante relevância na proposta projetual conceitual aqui apresentada.

De maneira breve, é importante compreender também os dois outros níveis abordados por Norman (2008): o comportamental e o reflexivo. O comportamental, para o autor, é o nível mais técnico, ligado unicamente ao uso. Ou seja, as sensações acontecem quando há o contato físico direto com o objeto. Já o nível reflexivo é mais complexo, pois envolve questões culturais, portanto, significado dos objetos para as pessoas. Sendo assim, lida com memórias, com lembranças que o artefato possa despertar no usuário. Essa questão é também considerada na proposta do projeto conceitual do banco de praça, já que ela tem como objetivo ser atrativa e despertar as sensações de familiaridade, reconhecimento e pertencimento, o que será possível aplicando formas, cores e materiais que remetam à cultura local, às características da cidade de Caruaru, para que as pessoas se sintam convidadas a utilizarem-se não somente do objeto, mas do espaço onde ele está inserido.

Segundo Löbach (2001), toda aparência material do ambiente é acompanhada da sua função estética, que está atrelada à configuração do objeto. Para o autor, a aparência do produto, atua positiva ou negativamente sobre o usuário, e ela provoca uma aceitação ou uma rejeição dele. Quando se projeta para muitos indivíduos, como é o caso do mobiliário urbano, por exemplo, o autor afirma não ser possível atingir o mais alto nível de sucesso no que diz respeito a identificação e uso permanente do produto.

O conceito Banco Trama não é um produto que enfoca na venda, ou seja, ele não foi pensado com foco mercadológico. Seu objetivo maior é o sucesso no que diz respeito a sua implantação na cidade de Caruaru, sendo um produto dotado de atributos estéticos que atraiam as pessoas para se utilizarem dele e, por meio dele, se relacionarem com a cidade.

Dessa maneira, neste produto a forma superará a função. Segundo Löbach (2001), sempre, uma das funções do produto terá prevalência sobre as outras.

Para que isto seja possível, além de considerar as características do produto isoladamente, é preciso considerar os aspectos do meio onde ele será implantado. A esse respeito, Montenegro (2005) afirma que o desenho aplicado ao mobiliário urbano deve atender questões funcionais, simbólicas, históricas e culturais do ambiente onde ele será implantado.

(...) um equipamento, quando analisado separadamente, pode estar correto em vários aspectos, mas quando inserido no meio ambiente, sua disposição física no espaço urbano é de extrema importância para a perfeita integração do equipamento com esse espaço. (MOURTHÉ, 1998, p.22 *apud* JOHN, 2010, p.192)

Sendo assim, compreende-se que a percepção do usuário em relação ao objeto, no caso desta monografia, do banco de praça, deve também considerar a percepção em relação ao meio onde ele está inserido. Ainda sobre isso, John (2010) afirma:

Os projetistas do mobiliário urbano devem considerar a percepção dos usuários em relação ao mobiliário urbano e em relação à presença destes nos espaços públicos. O mobiliário urbano deve ser estudado de maneira contextualizada, a fim de contribuir para que os projetos desses elementos, bem como sua implantação nos espaços públicos, sejam satisfatórios aos usuários, não somente em relação à estética dos objetos considerados isoladamente, mas, também, em sua adequação aos demais componentes da paisagem, aos quesitos funcionais e ao uso dos espaços urbanos.

Corroborando as afirmações de John (2010), Löbach (2001), Norman (2008) e Baxter (2000), citam as questões de identidade, significado e usabilidade como importantes para o sucesso do projeto conceitual. Durante a fase de planejamento do produto, quando são traçados os objetivos deste, são consideradas as necessidades do usuário.

Ainda sobre essas relações de identificação do usuário com o objeto e com o meio, Montenegro (2005) afirma:

[...] procura-se estabelecer a identificação, do usuário com o objeto, inicialmente em uma dimensão visual e posteriormente pela dimensão conceitual, isto é, proporcionando-se a comunicação entre o produto e o usuário através da percepção do uso e da identificação de elementos configuracionais presentes no objeto e suas complexas relações com o meio.

Segundo Oliveira, Coelho e Carvalho (2008):

Os transeuntes desempenham um papel importante na mudança das áreas urbanas pois, a sua deslocação e as suas atividades acrescentem sentido às configurações espaciais. Assim, alguns projectos dedicam-se a enfatizar a

relação entre o público/espço, de forma explícita, integrando a imagem do indivíduo nos espaços urbanos e reflectindo a sua importância na atribuição de sentido aos lugares. Ao mesmo tempo, se procura evidenciar que a cidade vive das pessoas, das suas ações, são elas que constroem a identidade do espaço urbano logo, a cidade sofre alterações de acordo com as vivências que nela se assumem.

Ainda que o usuário para quem se destina o conceito Banco Trama, não tenha um perfil único definido, pois, como já foi dito, o foco aqui não é o consumidor, o comprador, e sim o usuário final, aquele que irá usufruir na prática dele, o cidadão caruaruense.

A análise de Lins (2017), apontou que o usuário dos espaços públicos urbanos de Caruaru é, em geral, de dois tipos: aqueles que param e sentam-se pela cidade para descansar, ou aguardar o transporte, e aqueles que sentam-se para conversar, comer algo, ou jogar, resquícios de um comportamento de habitantes de cidades menores, mas que ainda é praticado em algumas partes da cidade. Tanto um como o outro, procura sentar-se onde há sombra e, principalmente, um assento de material que não guarde calor. Nos casos analisados, a madeira foi o material que mais se mostrou atrativo e, portanto, agradável para os usuários.

Lins (2017) observou, ainda que Caruaru possui, em sua maioria, modelos de bancos em concreto (Imagem 3), os quais, segundo a autora, apresentam-se inadequados ao clima, além de serem pouco representativos e, portanto, pouco atrativos. Prova disso é o estado destes, sem cuidado algum, quer seja por parte do poder público, quer seja por parte da população.

Imagem 3: Banco de concreto armado da Praça Coronel Porto, Caruaru-PE.



FONTE: Acervo pessoal, 2017.

Visualmente, percebe-se que o mobiliário disponível nas praças caruaruenses é pouco convidativo.

A esse respeito, Gehl (2013, p17) disserta:

O fato de as pessoas serem atraídas para caminhar e permanecer no espaço da cidade é muito mais uma questão de se trabalhar cuidadosamente com a dimensão humana e lançar um convite tentador.

Desta maneira, define-se o usuário do Banco Trama como aquele que passa pelos bairros de comércio e residências da cidade, que precisa parar para descansar ou esperar, e aquele que gosta de interagir com outros usuários nos espaços urbanos públicos e, para isto, necessita de um ponto para sentar-se.

Considerar os aspectos de simbolismo e identidade, farão com que o produto seja reconhecido, bastante usado e cuidado pelas pessoas, o que, conseqüentemente, permitirá que seja mais durável. Um produto durável exige menos manutenção, não exigirá trocas em curtos espaços de tempo e se incorporará à paisagem urbana de maneira satisfatória, sem a necessidade de se criar produtos de alta tecnologia, por exemplo. A esse respeito, Montenegro (2017) também faz colocações importantes:

O princípio da durabilidade, em oposição à obsolescência dos produtos atuais, talvez seja a característica mais importante a se considerar no desígnio do mobiliário urbano, uma vez que a vida útil do produto justificaria seu valor de uso. Embora a durabilidade geralmente esteja diretamente associada com os materiais, acabamentos e estrutura dos produtos, deve,

igualmente, ser relacionada ao design do artefato enquanto objeto atemporal, ou seja, artefatos industrializados inovadores em todos os seus aspectos práticos, estéticos e simbólicos, que continuam contemporâneos mesmo se concebidos anos atrás. Produtos detentores dessa característica permitem atualizações técnicas, funcionais e estéticas, porém sem comprometimento de sua essência inovadora, reduzindo custos excessivos na criação e produção de outros elementos que possam substituí-los, amenizando, deste modo, impactos ambientais desnecessários. A durabilidade desse tipo de mobiliário urbano, possibilita, ao longo do tempo, atribuição de significados, tornando-os elementos simbólicos, icônicos e de identidade urbana, que os caracteriza como elemento representante da cultura local, como pode ser constatado com as célebres cabines telefônicas da cidade de Londres ou as estações tubulares de Curitiba/PR.

Dessa maneira, percebe-se que a intenção desta monografia tem um rumo coerente no que diz respeito às escolhas de objeto de estudo, justificativa dessa escolha e processo determinado para se chegar ao produto final. Dotada de embasamento teórico que corrobora essas decisões, segue, no próximo capítulo, com o detalhamento da metodologia projetual escolhida para construir o caminho até a proposta formal conceitual do Banco Trama.

2.1.2 O Banco Trama – Bases e Conceitos

O Banco Trama, além das bases teóricas apresentadas até aqui, baseia-se em outras questões, como o conceito e o partido projetual. Com essas questões definidas, partiremos para a fase de detalhamento da metodologia do projeto conceitual, em seguida, apresentam-se as alternativas geradas e, por fim, o conceito formal final, ou seja, a determinação da melhor solução formal para o problema de design: um banco de praça esteticamente atrativo, capaz de permitir a construção de uma identidade, para Caruaru.

Baxter (2000) afirma ser necessário se desvincular de muitas das restrições do planejamento do produto, pois isso limita a criatividade, o que não é intenção nesta proposta de projeto conceitual. O **conceito** deve ser elaborado com **liberdade criativa**, desde que respeite os limites da realidade de produção do produto, ou seja, deve haver um **equilíbrio** entre as **restrições do projeto** e os **benefícios básicos** do mesmo.

Caruaru, como cidade nascida do comércio, hoje famosa como sede de uma das maiores feiras do Brasil, a Feira de Caruaru, com suas cores, diversidade, sua grande trama de pessoas, serviços e produtos, além da malha ferroviária que cruza a

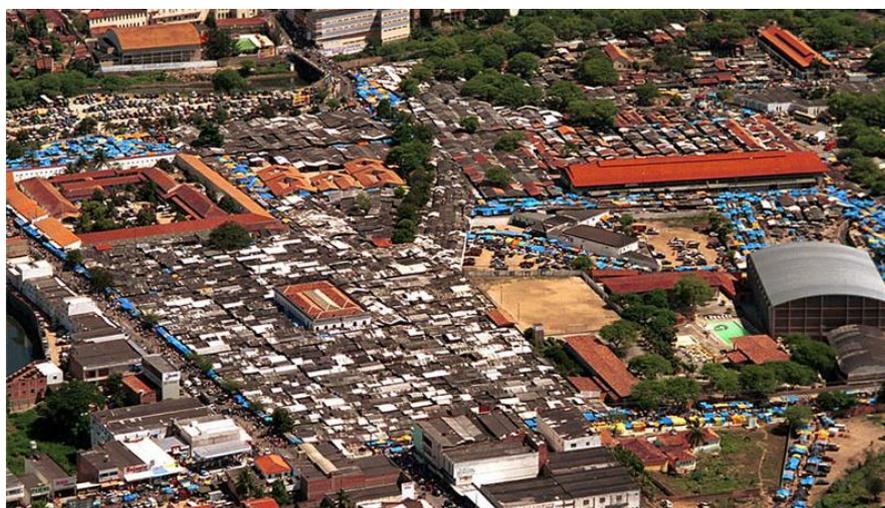
cidade, inspiram a definição do **conceito** de **movimento** como ponto de partida do processo criativo do projeto. (Imagens 4 e 5)

Imagem 4: Mosaico - elementos da Feira de Artesanato de Caruaru-PE



FONTE: Feira de Caruaru¹

Imagem 5: Vista aérea da Feira de Caruaru-PE.



FONTE: Caruaru Agora²

¹ Disponível em: <http://feiradecaruaru.com/porta/fotos-da-feira-de-artesanato/>

² Disponível em: [http://caruaru2014.blogspot.com/2012/04/tradicion al-feira-decaruaru.html](http://caruaru2014.blogspot.com/2012/04/tradicion-al-feira-decaruaru.html)

Além da feira, um outro elemento, também imaterial, é característico da cidade de Caruaru: a festa de São João. Como elementos formais que são particulares desta festividade, temos as bandeirinhas e balões de São João. (Imagem 6)

Imagem 6: Vila do Forró, Estação Ferroviária de Caruaru. Destaque para bandeirinhas e balões.



FONTE: Itapemirim.³

A partir da definição do conceito do projeto, chegou-se ao **partido** que se define inspirado nestes elementos formais, marcados por traços fortes e bem definidos, ângulos acentuados, reentrâncias e cores fortes. Estas escolhas possibilitam a criação de um produto contemporâneo e também multifuncional, além de atender ao principal objetivo: ser esteticamente atrativo e convidativo, permitindo que o usuário se conecte à *urbe* através dele. Desta maneira, talvez seja possível proporcionar **experiências sensoriais positivas**, o que fará com que o usuário utilize frequentemente o banco.

Considerando essas informações, define-se que o banco terá suas bases formais inspiradas no traçado nas bandeirinhas de São João e das ruas da Feira de Artesanato, que formam a grande trama urbana desse elemento cultural da cidade. Também inspiradas nos elementos da feira e dos artefatos característicos das festas juninas, as cores determinadas para o conceito elaborado são deles extraídos. Para tanto, definiu-se o amarelo, o azul, o vermelho e o verde como cores para serem utilizadas no banco de praça proposto.

³ Disponível em: <https://itapemirim.com.br/eita-trem-bom-conheca-as-festas-juninas-de-caruaru-e-campina-grande-as-maiores-do-brasil/>

Tendo em vista que se trata de uma proposta conceitual, não se abordaram nesta monografia questões técnicas. O que se fez, foi considerar os fatores antropométricos sugeridos pela ABNT 9050/2015, para que se projetasse com base em proporções reais e possíveis.

Para as escolhas de materiais de maneira mais assertiva, bem como para complementar os elementos formais e estéticos determinados pelo partido projetual, foram realizadas análises de produtos similares. Estas análises estão apresentadas no capítulo seguinte, que versa a respeito da metodologia projetual adotada.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo trata-se do caminho que levou até a proposta conceitual final do Banco Trama. Como dito, as bases metodológicas encontram-se na que versa sobre projeto conceitual o autor Baxter (2000):

(...) o projeto conceitual se propõe a desenvolver as linhas básicas da forma e função do produto. Visa produzir um conjunto de princípios funcionais e de estilo (...)

(...) o projeto conceitual é um processo altamente criativo e deve ir até a proposta dos princípios funcionais e de estilo para o produto como um todo.

Esta metodologia se desenvolve em cinco fases: a princípio, identifica-se o problema de pesquisa, num segundo momento, é determinada a oportunidade de projeto, depois disso são definidos os benefícios básicos e, a partir disto, são geradas alternativas e, por fim, é escolhida a proposta final.

Algumas destas etapas já foram cumpridas no capítulo anterior a este, onde foi identificado o problema de pesquisa, que é a necessidade da criação de um banco de praça para Caruaru-PE. Também no capítulo 1.0 foram determinadas as oportunidades de projeto, ou seja, os objetivos desta monografia, que consistem nas etapas já descritas, que levam até a satisfação do problema de design, atingindo o objetivo principal aqui já descrito: conceito do banco de praça para Caruaru.

Em seguida, também já foram definidos os **benefícios básicos**, ou seja, as características que o produto precisa ter para que seja bem-sucedido dentro daquilo que ele se propõe a fazer. No caso do Banco Trama, a proposta precisa ter uma **forma**, uma estética atraente, antes de mais nada, que permita que as pessoas se sintam **convidadas** a utilizá-lo, e, como consequência, aumentando a **vitalidade** e a **segurança** urbanas. Além disso, são benefícios básicos propor um produto que seja **durável, dinâmico e multifuncional**, para que se diferencie dos demais exemplares existentes na cidade não somente na estética, quanto na **função**.

As alternativas geradas juntamente com a proposta final estão no capítulo 3.0, a seguir, logo após as análises de produtos similares.

Tudo isso segue em virtude da produção de uma proposta que atinja o público alvo determinado aqui como sendo as pessoas que passam pelos bairros de comércio e residências da cidade, que precisam parar para descansar ou esperar, e aquelas que gostam de interagir com outros usuários nos espaços urbanos públicos e, para isto, necessitam de um ponto para sentar-se.

Em suas análises, Lins (2017) observou que tanto um tipo de usuário como o outro, procura sentar-se onde há sombra e, principalmente, um assento de material que não guarde calor. Nos casos de produtos similares analisados, a madeira foi o material que mais se mostrou atrativo e, portanto, agradável para os usuários. A autora observou, ainda que Caruaru possui, em sua maioria, modelos de bancos em concreto armado (Imagem 7), os quais, segundo a autora, apresentam-se inadequados ao clima quando implantados sem qualquer proteção de madeira ou outro material que adicione a ele a característica de conforto térmico, além de serem pouco representativos e, portanto, pouco atrativos devido à sua configuração estética. Prova disso é o estado destes, sem cuidado algum, quer seja por parte do poder público, quer seja por parte da população.

Imagem 7: Banco de concreto da Praça Coronel Porto, Caruaru-PE



FONTE: Acervo pessoal.

4 ANÁLISES, ALTERNATIVAS E PROPOSTA FINAL

Compreendidos todos os processos que envolvem o projeto de produto, em especial, o projeto de mobiliário urbano, tal como a metodologia de projeto conceitual proposta por Baxter (2000), inicia-se, aqui, a etapa de geração de alternativas da proposta projetual do Banco Trama.

Nas etapas anteriores, compreendeu-se como se comportam e do que precisam os usuários caruaruenses no que tange ao objeto para sentarem-se nos

mais diversos espaços públicos da cidade. A partir dessas informações, compreendendo as necessidades dos usuários e da cidade, além de avaliar características que devem estar presentes no produto, para que ele cumpra todas as atribuições para as quais se designa, traçaram-se atributos essenciais para o projeto do banco.

Nesse sentido, entende-se que o Banco Trama deverá ser antes de tudo, um produto atraente, multifuncional, durável, termicamente confortável, que construa uma identidade e se integre à paisagem, capaz de produzir as sensações de reconhecimento e familiaridade em seus usuários, e que, desta maneira, desperte o sentimento de pertencimento nas pessoas, fazendo com que elas se sintam parte da cidade, cuidem dela e a tornem um ambiente mais saudável e seguro, contribuindo diretamente para a vitalidade urbana.

Caruaru tem um forte potencial para a implantação de um produto desta natureza pois, além de ser uma cidade de forte comércio de rua, o que já estimula bastante as pessoas a caminharem pela cidade, possui elementos culturais muito fortes, com elementos formais característicos, que facilmente conseguem transmitir os sentimentos de familiaridade, identidade e segurança nas pessoas.

Como dito, nesta seção trata-se da análise de alguns produtos similares, mais especificamente, cinco, para que se possa construir bases técnicas projetuais mais assertivas. Em seguida, serão apresentadas as alternativas que foram geradas a partir de tudo o que foi exposto até aqui.

4.1 ANÁLISES DE PRODUTOS SIMILARES

As análises de produtos similares apresentadas a seguir foram realizadas a partir da seleção de cinco produtos que serão analisados segundo os seguintes critérios: forma, material, textura e uso. A escolha desses produtos foi feita com base numa seleção visual, considerando funções similares as do produto proposto, bem como materiais similares aos que se deseja utilizar no produto, e eles foram analisados isoladamente.

Esses critérios foram selecionados para que fosse possível, a partir das análises, desenvolver / escolher a alternativa mais adequada para o que se deseja propor em termos de materiais, formas, texturas e funções, já que a cor foi

previamente definida com base dos elementos inspiradores que definiram o conceito: a feira e ao balões e bandeiras de São João.

É importante salientar que, como o produto desta monografia se trata de uma proposta conceitual, não serão considerar elementos técnicos, portanto, características como tamanho, proporção e métodos de construção e encaixe das partes do produto.

O modelo de análise consiste na apresentação da imagem do produto seguido de uma breve observação a respeito de cada um dos critérios de análise selecionados.

Os produtos também não tiveram critérios de localidade ou autoria para sua escolha. Eles foram selecionados unicamente seguindo critérios de estética e função, via internet, portanto nenhum produto foi selecionado / analisado presencialmente.

Imediatamente após as análises, são apresentadas considerações a respeito delas, apontando quais critérios se mostraram pertinentes para serem considerados e aplicados a proposta conceitual do bando de praça Trama.

4.1.1 – Banco 01

Imagem 8: Banco 01



FONTE: Pinterest.⁴

Forma / uso:

Assento em formato plano e linear. Traços puros e retos. É possível sentar-se e deitar-se neste banco.

Material:

Madeira e concreto.

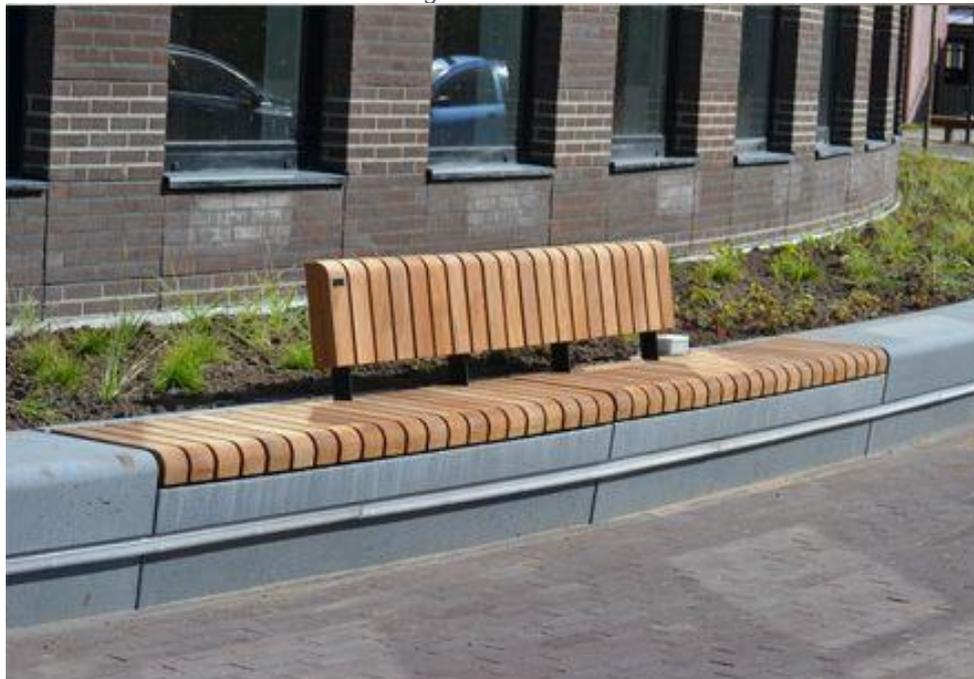
Textura:

Madeira em cor natural (tom quente) e textura natural do material em chapas (veios suaves verticais). Concreto com acabamento polido, liso e em coloração mais escura que o natural.

⁴ Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/1740923418255_01144/

4.1.2 – Banco 02

Imagem 9: Banco 02



FONTE: Pinterest.⁵

Forma / uso:

Assento com encosto em alguns pontos, em formato curvo e orgânico. É possível sentar-se e deitar-se neste banco.

Material:

Madeira e concreto.

Textura

Madeira em cor natural e textura natural do material em chapas. Concreto com acabamento natural e coloração natural.

⁵ Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/17409234182_8666971/

4.1.3 – Banco 03

Imagem 10: Banco 03



FONTE: Pinterest.⁶

Forma / uso

Assento com encosto em alguns pontos, em formato reto com ângulo acentuados. É possível sentar-se, em alguns pontos com encosto, em outros sem, que permitem sentar-se para qualquer lado. Além disso, também é possível deitar-se neste banco. Função adicional: jardineira. (Combinação que forma um parklet)

Material:

Madeira.

Textura:

Madeira em cor natural e textura natural do material em chapas.

⁶ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/174092341825909810/>

4.1.4 – Banco 04

Imagem 11: Banco 04



FONTE: A Criação.⁷

Forma / uso:

Assento reto, angular. Reentrâncias sequenciais. Sem encosto, o que permite sentar-se para os dois lados. Função adicional: bicicletário.

Material:

Não identificado.

Textura:

Superfícies lisas e planas. Cor branca.

⁷ Disponível em: <http://www.acriacao.com/piano-by-addi/>

3.1.5 – Banco 05

Imagem 12: Banco 05



FONTE: Pinterest.⁸

Forma / uso:

Assento com encosto em alguns pontos, o que permite mais de uma forma de sentar, para qualquer um dos lados, onde não há encosto. Reto e linear.

Material:

Madeira e concreto.

Textura:

Madeira em cor natural e textura natural do material em chapas. Concreto com acabamento natural e coloração natural.

⁸ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/174092341828666971/>

Observados os elementos estéticos e as principais funções práticas que compõem os produtos similares analisados acima, percebeu-se a predominância de formas retas, que, a depender de sua disposição, conseguem construir elementos dinâmicos, como é o caso do banco 03. A dinamicidade é um dos benefícios básicos definidos para a proposta do Banco Trama.

Observou-se também que, em quase todos os casos (bancos 01, 02, 03 e 05), o assento de madeira é predominante. Por ser um material mais confortável termicamente e se comportar bem tanto do clima frio quanto no clima quente, além de ter uma textura agradável, quase que completamente lisa, identificou-se que ele é uma opção ideal para a aplicação num banco de praça, que sofre ações de intempéries o ano todo. Porém, essas intempéries podem causar uma expansão da madeira e, com o tempo, ela apodrece.

Nesse sentido, compreende-se que o uso da madeira maciça do tipo pinus ou eucalipto, tipos mais usados na região, com um tratamento de impermeabilização, que poderia ser feito com aplicação de verniz ou stain, seria inviável por causa do apodrecimento da madeira depois de um longo período de exposição ao sol e à chuva, impossibilitando a reutilização.

Por isso, sugere-se o uso de um novo material, denominado madeira plástica ou, como é similarmente conhecido, WPC, que corresponde esteticamente à madeira. Por ser uma tecnologia brasileira, feito com produtos reutilizados, é um produto que carrega em si preceitos ecológicos. Além de possuir madeira e resíduos de plástico em sua composição, a madeira plástica se comporta bem diante das variações térmicas, sendo, portanto, mais durável.

O encosto mostrou-se elemento dispensável que, quando ausente, permite que se use o banco sentando-se para qualquer um dos lados. A multifuncionalidade, observada nos exemplares 03 e 04, apresenta-se como um forte elemento de atratividade para o produto, ou seja, se tem mais funções, pode atrair mais pessoas.

A cor, nos objetos analisados predomina a natural dos materiais, não sendo posta como um destaque. No caso do projeto do Banco Trama, é importante lembrar que a cor será também elemento de destaque atrelado à forma, pois a referência cultural que é uma das bases para a construção formal do projeto, traz consigo uma imagem cheia de cores.

Em relação ao uso, em todos os casos, os objetos são usados como assento, seja com encosto ou sem. Julga-se aqui, utilizar a opção sem o encosto para a

proposta do Banco Trama, porque imprime uma dinamicidade maior ao uso. Entende-se que o usuário pode decidir, desta maneira, como e de que lado ele quer sentar. Nos bancos 04 e 05, observamos ainda mais dinamicidade no uso, pois o exemplar 04 é banco e jardineira e o 05, banco e bicicletário. Estes fatores inspiraram as decisões relativas às funções de uso que a proposta deveria ter para que fosse mais atrativa.

Dessa maneira, concluiu-se que um produto multifuncional, ou seja, dinâmico em suas funções e também da maneira como se dispõe no ambiente onde é implantado, com assento de madeira, podendo dispensar o encosto, e com base mais densa e superfícies mais lisas, pode ser mais bem-sucedido quando seu objetivo é a atratividade.

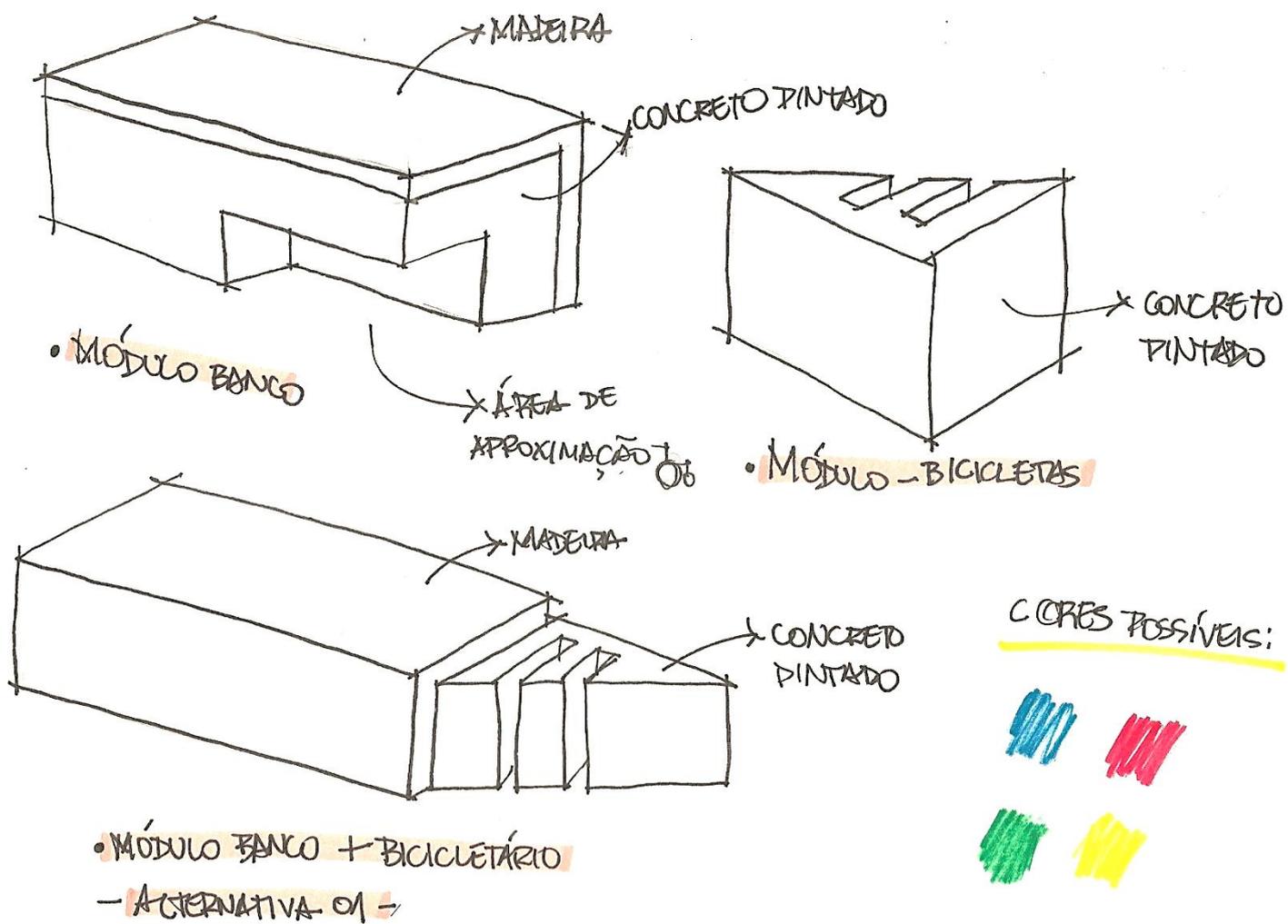
Com base em todos os elementos apresentados até aqui, foram produzidas alternativas do conceito formal do Banco Trama.

4.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Como dito, todos os elementos apresentados até aqui serviram de bases para a fase criativa desta monografia, a fase de geração de alternativas. Lembrando o que determina Baxter (2000) ao tratar do projeto conceitual, que deve ser suficiente para satisfazer as exigências do usuário e diferenciar o novo produto dos outros existentes, atingindo os benefícios básicos pré-determinados. Para se chegar a uma forma, ainda segundo o autor, deve haver liberdade criativa por parte do designer ao elaborar o conceito, respeitando os limites da realidade. Estes limites foram expostos e embasados nas análises e considerações teóricas realizadas nos capítulos e subtópicos anteriores a este.

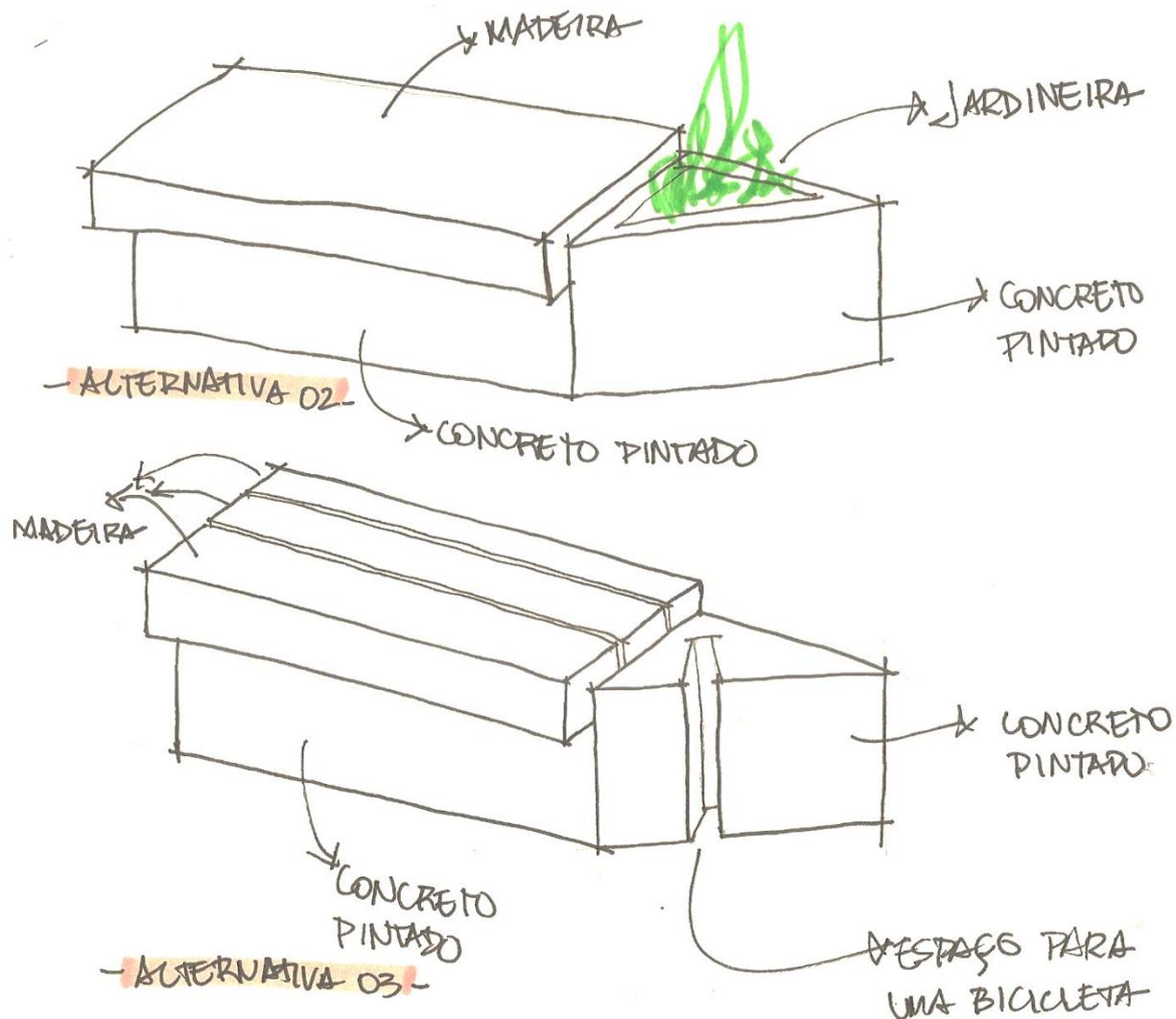
As imagens 13,14,15 e16 a seguir apresentam as alternativas geradas.

Imagem 13: Geração de alternativas - proposta 01



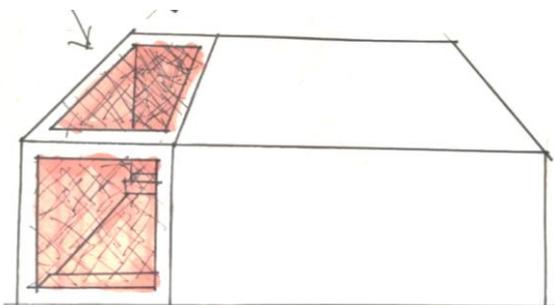
FONTE: Da autora, 2020.

Imagem 14: Geração de alternativas - propostas 02 e 03



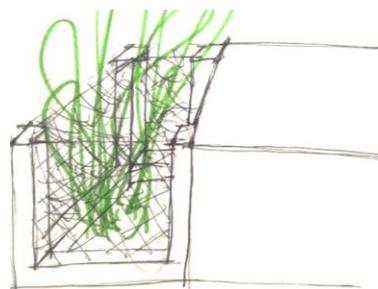
FONTE: Da autora, 2020

Imagem 16: Geração de alternativas – proposta 04



FONTE: Da Autora, 2020.

Imagem 15: Geração de alternativas - detalhe proposta 04



FONTE: Da Autora, 2020.

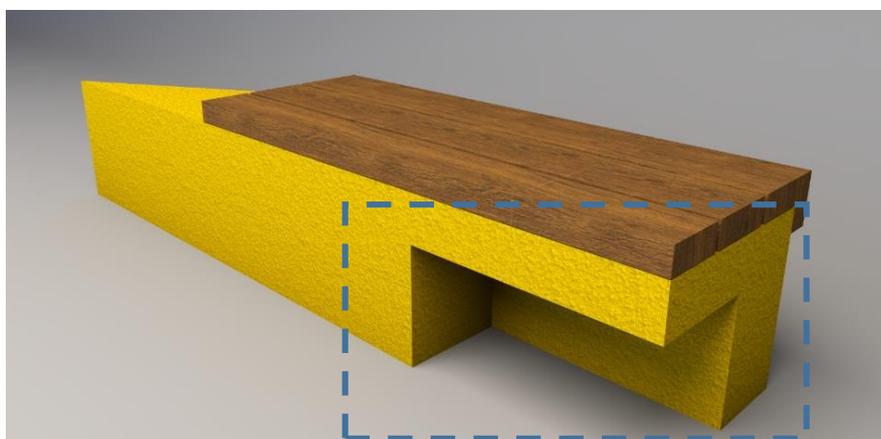
4.3 BANCO TRAMA: O CONCEITO FORMAL

Dentre as alternativas geradas, uma delas foi selecionada para ser o produto final desta monografia, a proposta formal conceitual do Banco Trama. Com base nas análises de Lins (2017) e na metodologia de projeto conceitual de Baxter (2000), foram determinadas as características que deveriam estar presentes na proposta.

Antes de mais nada, definiu-se que a proposta do banco de praça Trama deveria ser atrativa, para que fosse instrumento de relação entre as pessoas e a cidade, tornando-a mais viva e segura. Além da atratividade, provocada principalmente por suas características formais e estéticas, como cor e textura, questões como multifuncionalidade, durabilidade e dinamicidade também foram pontuadas e consideradas importantes para esta criação. Por durável, entende-se que a proposta é composta por materiais que duram por muito tempo, quando bem cuidados, o que é possível se as pessoas gostarem do objeto e cuidarem bem dele, não sendo alvo de vandalismo, além disso, eles são passíveis de reutilização, quando atingem um nível de degradação que torne impossível de ser utilizado na forma em que está aplicado ao produto.

Além disso, a forma definida defende um design mais inclusivo, porque além de cumprir com as determinações projetuais descritas, ele se propõe a ter uma reentrância, de dimensões sugeridas pela NBR9050/2015, que possibilita a aproximação de pessoas em cadeira de rodas, permitindo, assim, que elas interajam com o objeto e com outras pessoas que estão se utilizando dele de outras formas. (Imagem 17)

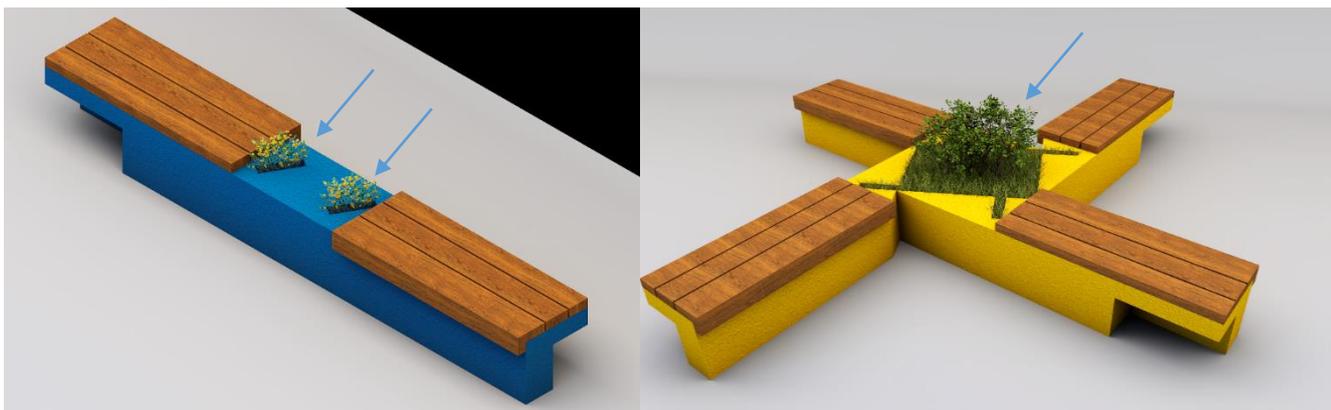
Imagem 17: Perspectiva - Detalhe de reentrância para possibilitar aproximação de cadeiras de rodas.



FONTE: Da Autora, 2020.

Agora partindo para o aspecto da multifuncionalidade, atrelado ao que foi citado, a proposta cumpre não somente à função de apoio para sentar-se, como também possui uma opção de apoio para bicicleta e, dependendo da forma como se dispõe, possibilita a formação de jardineiras. (Imagem 18)

Imagem 18: Opções de junção de módulos formando jardineiras.



FONTE: Da Autora, 2020.

Imagem 19: Combinação de módulos de assento com módulos de suporte para bicicleta



FONTE: Da autora, 2020

Imagem 20: Combinação 4 módulos de assento.

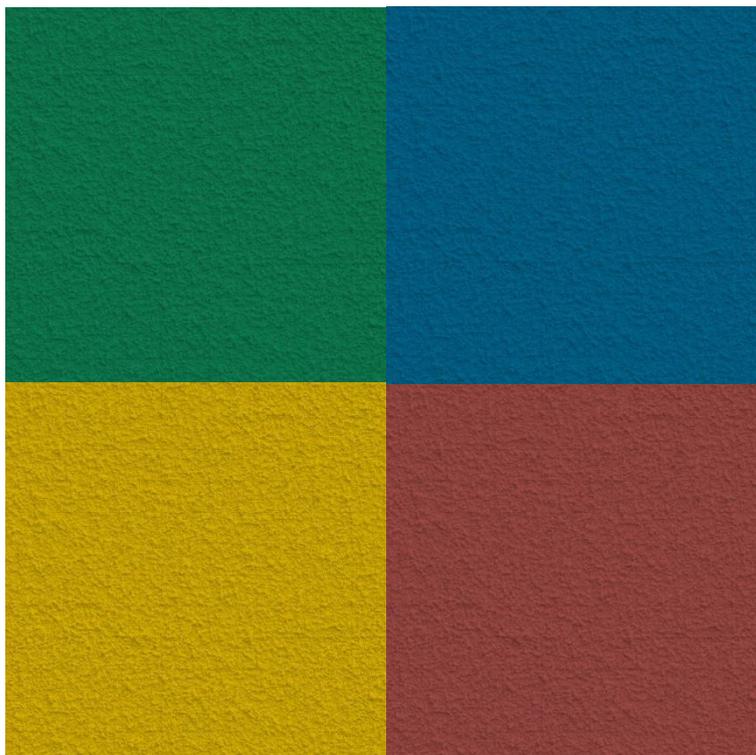


FONTE: Da autora, 2020.

É por causa dessas características que permitem várias possibilidades tanto no uso quanto na própria disposição formal, posto que, a depender da maneira como é instalado, o banco pode montar desenhos distintos. (Imagens 18, 19 e 20) É um mesmo módulo que ao se unir, cria outros módulos maiores. Além disso, a parte de apoio à bicicleta pode também ser removida, hora aplicada, hora não. (Imagens 19 e 20)

No que diz respeito a cor, como dito anteriormente, inspira-se nos elementos culturais que são base para a formação do conceito e partido da proposta: o vermelho, o azul, o amarelo e o verde. Estas cores predominam nos elementos encontrados tanto na feira, quanto nos objetos característicos do São João. Pretende-se aplicar estas cores na base, que se formaliza em um volume de concreto com acabamento texturizado chapiscado e pintura manual com tinta de parede para áreas externas. (Imagem 21)

Imagem 21: Cores e texturas selecionadas para serem aplicadas à proposta do Banco Trama.

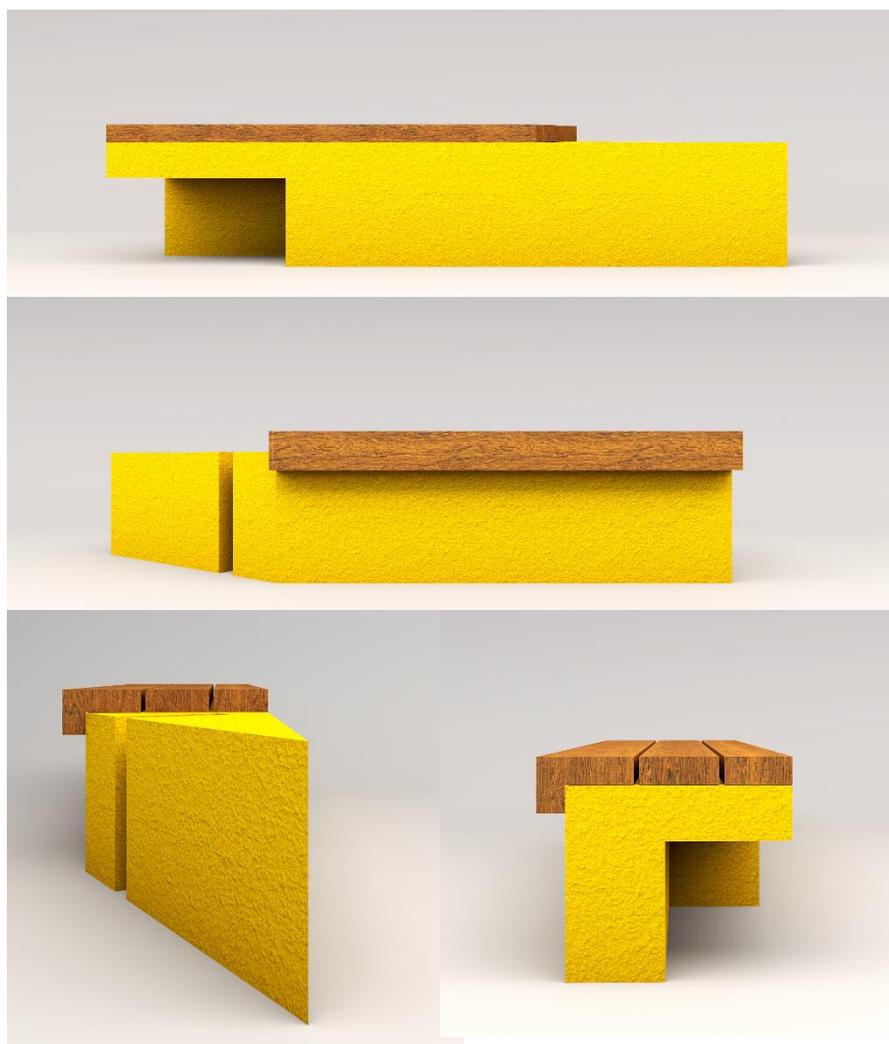


FONTE: Da autora, 2020.

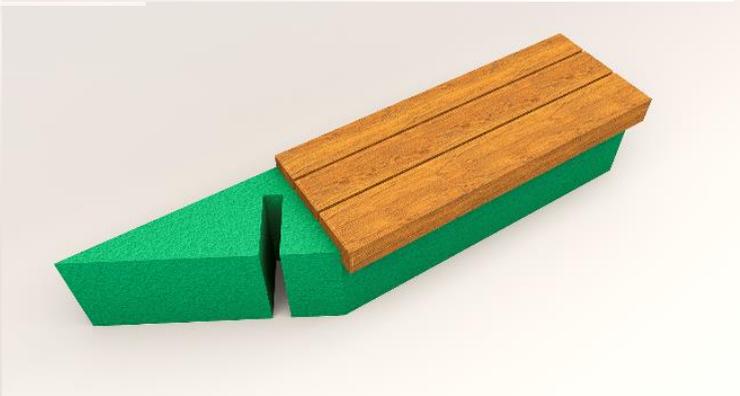
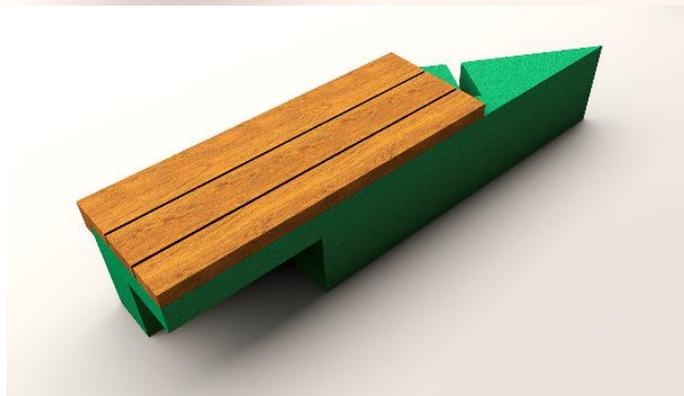
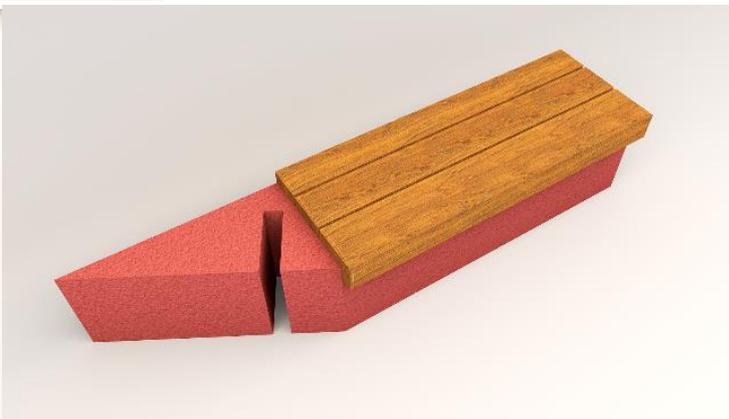
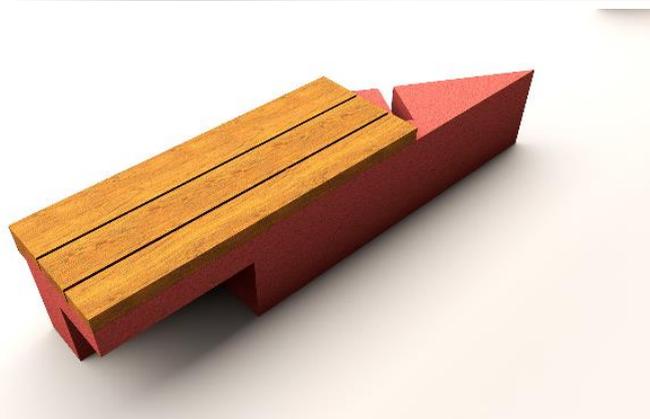
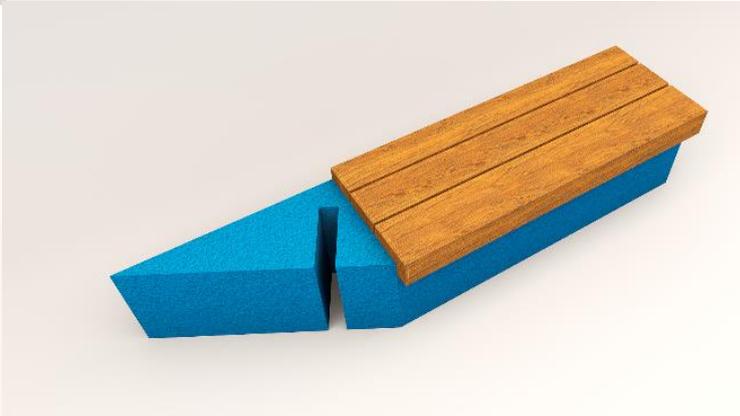
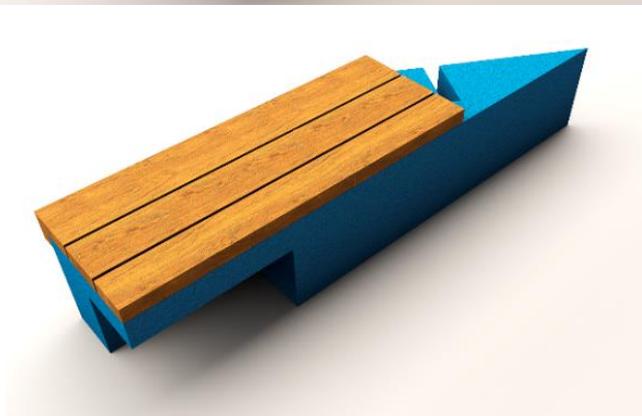
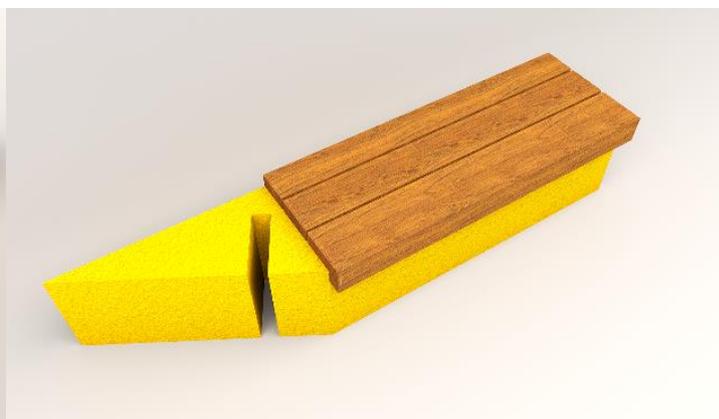
Estas decisões se devem ao fato de considerar que os processos industriais são positivos e auxiliam na rapidez da construção da forma, da mesma maneira se considera importante imprimir um acabamento manual para que se agregue à proposta mais um elemento que possa transmitir familiaridade aos usuários, atingindo mais uma vez o objetivo da atratividade.

Nas páginas que seguem, apresentam-se mais opções e vistas da proposta selecionada.

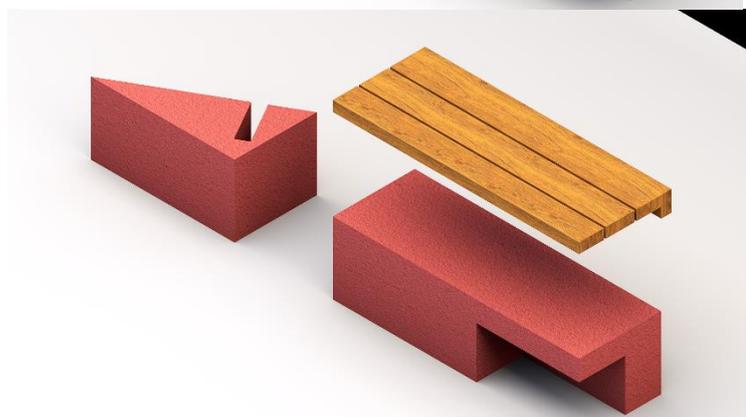
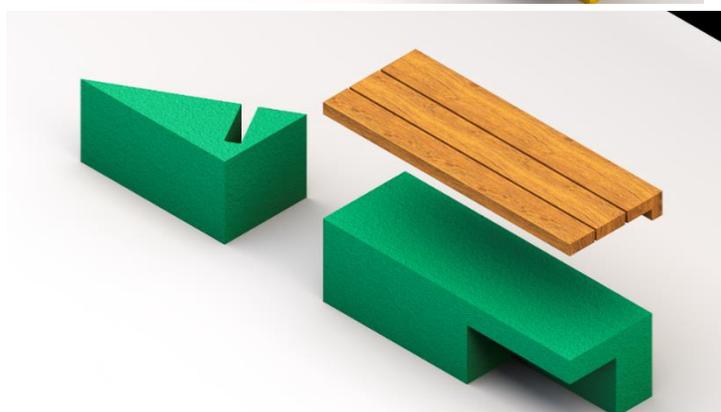
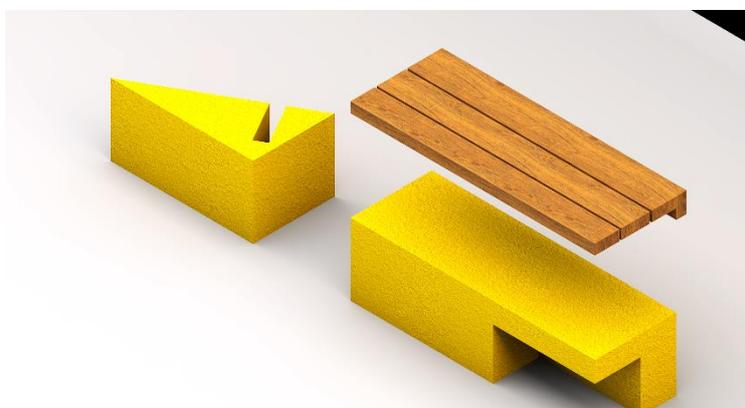
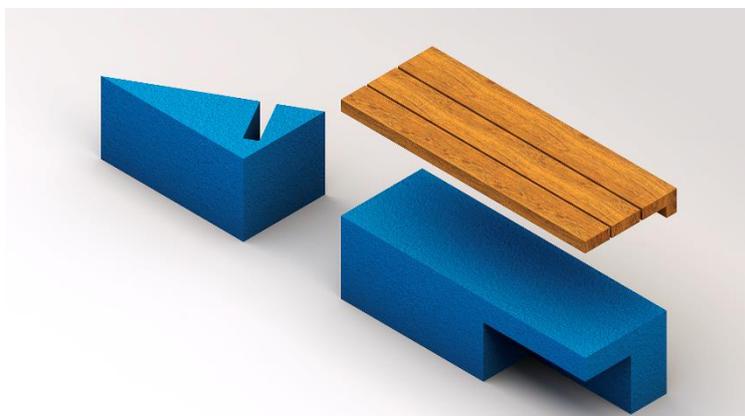
4.3.1 – Vistas posterior, frontal e laterais



4.3.2 – Perspectivas



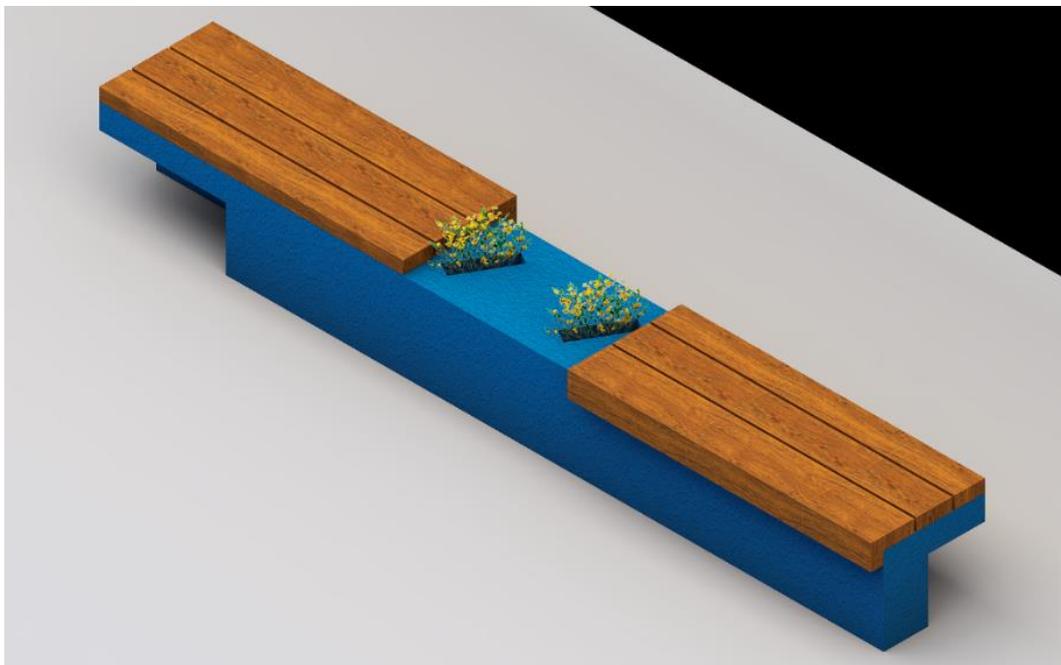
4.3.3 – Vistas explodidas

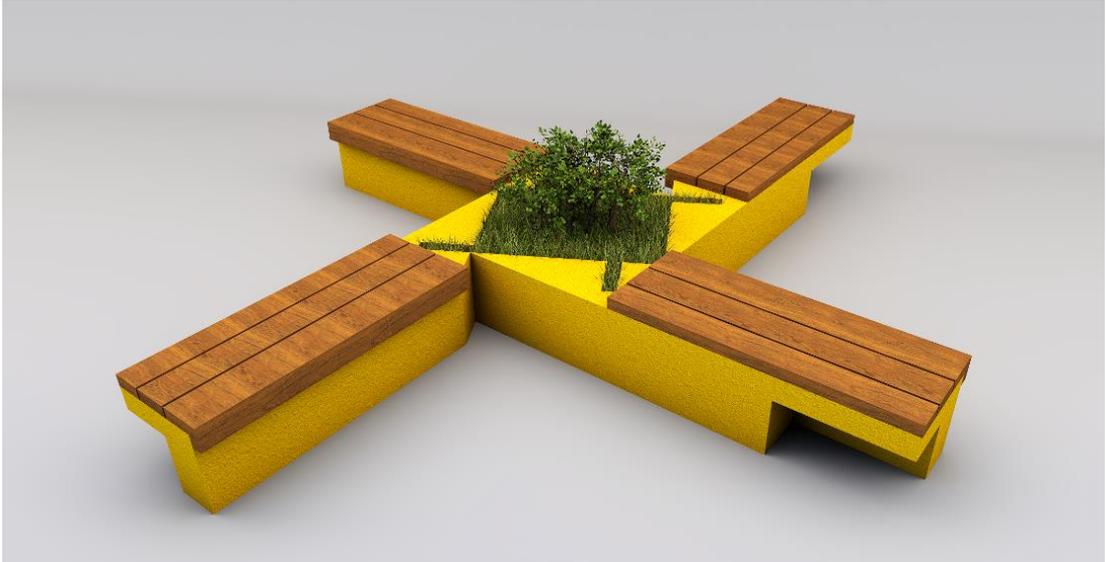


4.3.4 – Possibilidades de aplicação – Simulações na Via Parque em Caruaru-PE



4.3.5 – Outras Possibilidades





5 CONCLUSÕES

Buscando-se propor um conceito de banco de praça para a cidade de Caruaru, a partir da análise visual do mobiliário urbano caruaruense feita por Lins (2017) e das necessidades da população citadina, conclui-se que a resposta formal a este problema deveria ser robusta, firme, linear, dinâmica, durável, que tivesse cor e que fosse, acima de tudo, **esteticamente atrativa**, para que pudesse construir uma relação de identidade entre as pessoas e a cidade. Essa relação permite que as pessoas se apropriem mais dos espaços urbanos públicos, aumentando, assim a vitalidade e a segurança urbana.

Os estudos sobre a cidade e o design realizados nesta monografia fizeram com que a proposta conceitual desenvolvida tivesse uma preocupação maior que apenas o uso do objeto, fator presente em todas as amostras de mobiliário urbano encontrados na cidade de Caruaru-PE, a função estética foi ponto de destaque na criação deste projeto.

Partindo da ideia que um padrão de uso pode ser modificado por meio de um produto que provoque esta mudança. O resultado formal foi justamente modificar a forma como as pessoas se relacionam com a cidade, apropriando-se dela com mais cuidado, fazendo dela um ambiente mais vivo e seguro. Essa apropriação reflete diretamente na forma como as pessoas percebem a paisagem urbana.

Focando nas relações de percepção e simbolismo, criou-se uma forma multifuncional, que quando combinada, consegue agregar ainda mais funções para o produto, tornando-o mais dinâmico e passível de ser implantado nos mais diversos pontos da cidade, respondendo assim, ao conceito de movimento proposto.

Atenta-se aqui para o fato de esta ter sido uma propositura de um conceito formal, portanto, não se havia exigência de considerações técnicas a fazer. A demanda, ou seja, o problema de design era um banco de praça que atendesse aos benefícios básicos citados, sendo o da atratividade o principal deles. Dessa maneira, o Banco Trama respondeu a este problema através de suas formas, cores e implantação no ambiente urbano, considerando os aspectos do objeto como artefato isolado e também como parte da paisagem urbana.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2000.

FREITAS, Ruskin Marinho de. **Mobiliário Urbano**. In: MASCARO, Juan Luís (org.). *Infra-estrutura da Paisagem*. Porto Alegre: Mais Quatro, 2008.

GEHL, Jan. **Cidade Para Pessoas**. 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

JACOBS, Jane. **Morte e vida das grandes cidades**. 3 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

JOHN, Naiana. **Percepção, Estética e Uso do Mobiliário Urbano**. *Gestão & Tecnologia de Projetos*, Rio Grande do Sul, v. 5, n. 2, p. 180-206, nov. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/gestaodeprojetos/article/view/50991>>. Acesso em: 16 de fevereiro de 2017.

LINS, Ana Cláudia M. **O Mobiliário e a Cidade: Análise Visual do Mobiliário Urbano na Cidade de Caruaru-PE**. Monografia (Bacharelado) – Centro Universitário do Vale do Ipojuca, Caruaru, 2017.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. 1ª ed. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2001.

LYNCH. Kevin. **A Imagem da Cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

MONTENEGRO, Glielson. **A produção do mobiliário urbano em espaços públicos: o desenho do mobiliário urbano nos projetos de reordenamento das orlas do RN**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005). Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/12419>> Acesso em 15 de fevereiro de 2017.

MONTENEGRO, Glielson. **Sustentabilidade e design de mobiliário urbano no espaço público: é possível?** *Actas de Diseño N°23*, Publicaciones DC, Dezembro, 2017. Disponível em: <https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=651&id_articulo=13594> Acesso em 20 de novembro de 2019.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Eunice; COELHO, Sara de Catela; CARVALHO, Susana. **Experiência no Espaço Público**. Lisboa: DCiii Esfera Social_Espaço Urbano, 2008. Disponível em:

<https://issuu.com/scarvalho/docs/experience_publicspace> Acesso em 07 de janeiro de 2020.

Sem autor: MADEIRA PLÁSTICA E ECOLÓGICA. **Ecopex**, 2017. Disponível em: <<https://ecopex.com.br/madeira-plastica/>>. Acesso em: 05 de março de 2020.

PIZZATO, Gabriela Zubaran de Azevedo. **Design e Emoção na Utilização do Mobiliário em Espaços Públicos**. Tese de Doutorado. Porto Alegre, 2013.

PONTES, Iran. **O que é “Design vernacular”?** **Design Culture**. Julho de 2013. Disponível em: <<http://designculture.com.br/o-que-e-design-vernacular>> Acesso em: 01 de novembro de 2017.