

MESTRADO EM DESIGN DE PRODUTO

2024/2025



FUNDADOES

REVISTA

4

INTERESSES EM COMUM

Gabriela Sastoque

12

INTERVENÇÕES DE GUERRILHA PARA UMA CIDADE MAIS INCLUSIVA

Cae Moura dos Santos

22

OS OBJETOS E A DESCONSTRUÇÃO DE GÉNERO

Alice Pereira

30

ENTRE NÓS

Joana Cruz

38

METAMORFOSES: VALORIZAÇÃO DA RELAÇÃO DO TEMPO COM OS MATERIAIS

Margarida Pimentel

46

CUTELARIA ARTESANAL COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO

André Leandro

56

A CERÂMICA COMO AGENTE DE CLIMATIZAÇÃO PASSIVA

Ana Realinho

O design é uma prática interdisciplinar que transcende o simples ato de projectar objectos utilitários, contendo importantes dimensões culturais, sociais, económicas e políticas. A revista Fundações é um testemunho deste território híbrido, explorando o potencial criativo e transformador dos projectos desenvolvidos no Mestrado em Design de Produto da ESAD.CR. Enquanto metáfora para a construção de ideias e saberes, posiciona-se no centro dos debates contemporâneos da área do design, desafiando normas estabelecidas e abrindo caminho para soluções inovadoras e responsáveis.

Esta publicação surge como um exercício colaborativo entre os estudantes, estruturando-se em três componentes essenciais: as sinopses dos projectos de investigação de cada aluno, que traçam os objectivos e enquadramentos das suas propostas; as recensões críticas a três textos fundamentais, escolhidos por cada estudante, que dialogam com as questões teóricas e práticas emergentes no design; e as análises de dois casos de estudo, que investigam exemplos concretos para sustentar os enquadramentos conceptuais e metodológicos das teses. Este formato, além de consolidar o pensamento e a prática de cada projecto, promove uma reflexão interdisciplinar que liga a teoria, a experimentação e a prática.

Num contexto em que o design assume um papel cada vez mais relevante como mediador entre tecnologia, sociedade e sustentabilidade, os trabalhos aqui apresentados destacam-se pela capacidade de enfrentar estas questões emergentes. A revista Fundações não é apenas um repositório de ideias, mas um espaço de convergência onde objectos, processos e conceitos se cruzam para questionar, propor e inspirar. Ao documentar o percurso dos estudantes, reflete também sobre o design enquanto prática de pensamento e de experimentação. Com múltiplas perspetivas, afirma-se como um agente transformador, promovendo soluções que respondem às necessidades do presente sem comprometer as gerações futuras.

INTERESSES EM COMUM

Gabriela Sastoque

Orientador: Fernando Brízio

Atualmente, o mundo vive um cenário de polarização, com pouco diálogo e escassa escuta do "outro", o que dificulta o desenvolvimento da tolerância e o respeito pela diversidade de pensamento, origem, religião e interesses; A socialização é fundamental para o desenvolvimento humano, tanto a nível individual quanto coletivo, promovendo conexões que ultrapassem barreiras sociais e psicológicas.

Este projeto propõe, por meio de novos objetos de interação, a criação de diálogos que fortaleçam vínculos e incentivem o uso do espaço comum como forma de conhecimento da comunidade na qual está inserido. O projeto tem como objetivo facilitar a socialização entre indivíduos que enfrentam dificuldades nesse processo. Ao criar experiências de interação inclusivas, procura-se aproximar as pessoas, desconstruindo barreiras e promovendo uma visão compartilhada do mundo, sustentada na integração e na compreensão mútua.

Palavras Chave:

Relação, Interação, partilha, comportamento, comunicação, diálogo.



3 Objetos Com "C" (2024) Gabriela Sastoque

RECENSÃO:

THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS

DE DONALD A. NORMAN

THERE ARE PLACES IN THE WORLD WHERE RULES ARE LESS IMPORTANT THAN KINDNESS

DE CARLO ROVELLI

50 DESIGN IDEAS YOU REALLY NEED TO KNOW

DE JOHN JERVIS

Os objetos acompanham-nos diariamente, crescemos com uma concepção do mundo material que se forma desde que nascemos. Somos introduzidos a essas formas físicas e aos códigos de comunicação que as acompanham: mesa, cadeira, chávena, colher. Todos são objetos do quotidiano que reconhecemos facilmente, mas que são fundamentais para compreender o nosso comportamento como sociedade. Explicam e acompanham os diferentes momentos da história do Design até aos dias de hoje.

O livro *The Design of Everyday Things* de Donald A. Norman (2013) expõe, explora e estuda não apenas os métodos de design de inúmeros objetos quotidianos, mas também os conceitos psicológicos e sociais envolvidos na disciplina da criação de objetos.

No capítulo *The Nature of Everyday Tasks*, Norman explica como a psicologia tem frequentemente concentrado os seus estudos em tarefas que requerem preparação ou esforço intelectual, como escrever uma carta ou resolver um jogo difícil. No entanto, as tarefas quotidianas, como acordar, vestir-se ou escovar os dentes, são frequentemente deixadas de lado, talvez por serem tão normais e inconscientes que não parecem ser dignas de atenção (Norman, 2013).

Seguindo esta análise, no capítulo a seguir *Human Cognition and Emotion*, Norman introduz o princípio de que os humanos têm diferentes níveis de pensamento, que além de ser consciente ou inconsciente tornam-se também viscerais ou reflexivos (Norman, 2013), sendo que o Design tem de atuar em todos os níveis, isto cria uma ponte que é, se quisermos fazer objetos que respondam às necessidades sociais do ser humano e de integração, devemos ter em consideração estes níveis de pensamento.

Como seres humanos, temos a capacidade de viver em sociedade e de formar comunidades. Contudo, tal como as tarefas quotidianas, o nosso papel na comunidade é, muitas vezes, tão normalizado que acaba por ser ignorado. Sentir que fazemos parte de uma comunidade implica reconhecer que partilhamos vivências ou condições com

outros, o que nos leva a preocupar com os membros dessa comunidade. Esta é uma característica essencial para a sobrevivência da espécie, evidente nas civilizações e tribos antigas, onde a proteção do grupo era uma prioridade.

Pensar no ser humano como um indivíduo isolado é absurdo. Contudo, por que motivo, muitas vezes, não nos sentimos cuidados pela comunidade ou não cuidamos dos outros membros da nossa sociedade? Há teorias que apontam para fatores como a globalização, o capitalismo ou o impacto desumanizante da tecnologia como explicações possíveis.

Apesar de parecer uma visão apocalíptica ou pessimista, há inúmeros momentos no quotidiano, muitas vezes despercebidos, que nos lembram que, enquanto espécie, nos preocupamos uns com os outros.

No livro *There Are Places in the World Where Rules Are Less Important Than Kindness: And Other Thoughts on Physics, Philosophy, and the World*, Carlo Rovelli (2020) apresenta uma coleção de ensaios que abordam temas pessoais e sociais, muitos dos quais refletem sobre momentos de “humanidade”.

Um dos ensaios trata especificamente da convivência com o outro, especialmente aqueles que vêm de territórios diferentes, ou seja, a comunidade imigrante. Neste capítulo, titulado *A Coexistência Funda-se na Lei*, Rovelli contrapõe a sua visão à de Galli della Loggia, que defende que não existem sociedades multiculturais, pois seria impossível a adaptação a uma cultura diferente daquela em que crescemos. Rovelli contra-argumenta que “uma sociedade deve reger-se por leis e não por sistemas de valores e preconceitos individuais” (Rovelli, 2020, p. 170). Essas leis devem proteger tanto a comunidade como os indivíduos que dela fazem parte, e devem ser respeitadas por todos os que habitam no país.

Rovelli refuta a ideia preconceituosa de que as comunidades multiculturais são inviáveis, usando a lei como condicionante na comunidade, quer dizer, podem sim existir comunidades multiculturais desde que

sigam a lei, nesta conversa, podíamos criar então uma dissertação à parte sobre a lei, a sua verdadeira importância e se realmente respondem às necessidades da comunidade, mas não é a temática deste texto.

Interessa-nos mais focar na conclusão do capítulo que tem uma mensagem esperançosa: “Nas ruas de inúmeras cidades do mundo onde todos se misturam e jovens de todo o mundo falam uns com os outros, está a nascer um futuro melhor: um futuro feito da riqueza da mistura, não do medo do diferente” (Rovelli, 2020, p. 173).

Esse futuro melhor, construído por experiências diversas, requer um sistema de objetos que reflita estas ideias, promovendo o diálogo entre pessoas que partilham o mesmo espaço — seja ele uma casa, um bairro, uma cidade, um país ou o planeta.

Podemos então analisar os objetos quotidianos à luz das ideias de Norman (2013) e questionar se eles ajudam a promover e a construir relações entre pessoas. Se prestarmos atenção, momentos como estar à mesa com outros, partilhar uma refeição ou ver televisão juntos, são exemplos de situações quotidianas que, de forma discreta, contribuem para relações interpessoais.

Qual é então o papel do designer nesta conversa? Seria interessante, por exemplo, criar objetos que tornem mais consciente esse momento, e promovam o momento reflexivo nos utilizadores. Em primeiro lugar, deve garantir que a experiência seja positiva para o utilizador. O livro *50 Design Ideas You Really Need to Know* destaca, no capítulo *Putting Joy into the Design Experience*, a crítica à nova ideia de que desenhar para as pessoas está sempre relacionado com UX/UI design e empresas tecnológicas. (Jervis, 2024) Este foco desvia-nos do mundo material para o digital, onde cada vez mais criamos comunidades virtuais. Ainda assim, acredito que o mundo material deve continuar a oferecer experiências positivas e divertidas, incentivando a interação física entre pessoas.

Como diz Norman (2010), “We must design for the way people behave, not for how we

would wish them to behave”. Não podemos, nem devemos, criar objetos que condicionem o utilizador, esperando que este se adapte ao produto em vez de o contrário. Também não devemos esperar que o mundo digital desapareça, pois essa não é a intenção. Contudo, é essencial abrir portas para a exploração de novos objetos e mecanismos que acompanhem a evolução social e tecnológica, promovendo valores como a criatividade, a liberdade, a multiculturalidade, o respeito e o divertimento.

John Jervis fala, de nos lembrarmos designers, de fazer objetos fáceis de usar, intuitivos e que sejam uma experiência positiva, que o utilizador não sinta uma complexidade no uso do objeto no seu quotidiano.

Concluindo, os três livros analisados falam de temas aparentemente distintos — objetos, prazer e convivência com os outros. Contudo, espero que este texto tenha demonstrado a importância de projetar objetos que facilitem o convívio e a interação. Estes sistemas devem funcionar como pontes entre valores individuais e coletivos, lembrando-nos de que, apesar de todas as diferenças, partilhamos o mesmo espaço e tempo. Devemos cuidar uns dos outros como membros de uma verdadeira comunidade.

E o mundo material deve não só acompanhar esse processo, mas também propor espaços públicos de utilização coletiva que promovam estas interações divertidas de diálogo e entendimento.

CASOS DE ESTUDO



Meeting Bowls (2011) ©mmmm.tv



Musical Swings (2011) ©dailytouslesjours.com

MEETING BOWLS, MMMM... (2011)

Meeting Bowls é um projeto criado pelo coletivo espanhol *mmmm*, que desde 2003 desenvolve diversas instalações de design e artes plásticas em todo o do mundo. O projeto consiste em grandes tigelas (*bowls*) nas quais as pessoas se podem sentar e até movê-las, graças ao seu formato semicircular. Instaladas em espaços públicos movimentados, estes bancos convidam a quem passa a entrar, e ao não ter barreiras e requisitos especiais para ser usado, cria um ambiente propício para encontros e socialização num espaço que, de outra forma, não teria esse propósito.

O conceito central que se destaca neste caso é a capacidade de transformação do objeto: bancos simples criativamente convertidos em *bowls* que não apenas oferecem um espaço para sentar e descansar, mas também

promovem a interação social. Transformam um ambiente quotidiano num momento de diálogo e convivência.

Expostas em 2011 na Times Square, Nova York, as *Meeting Bowls* receberam milhares de visitantes. Segundo os criadores, tratava-se de um: "Mobiliário urbano temporário e lúdico que provoca encontros cara a cara com desconhecidos e maior proximidade entre conhecidos." (*mmm.tv*, 2011)

No entanto, apesar da sua proposta inovadora e inclusiva, algumas críticas podem ser levantadas.

Primeiro, há a questão da temporalidade do impacto, apesar dos *meeting bowls* estimularem encontros espontâneos, é incerto se essas interações deixam marcas duradouras na construção de um verdadeiro sentido de comunidade. A efemeridade das relações estabelecidas neste contexto poderia ser interpretada como superficial, limitando o alcance do projeto.



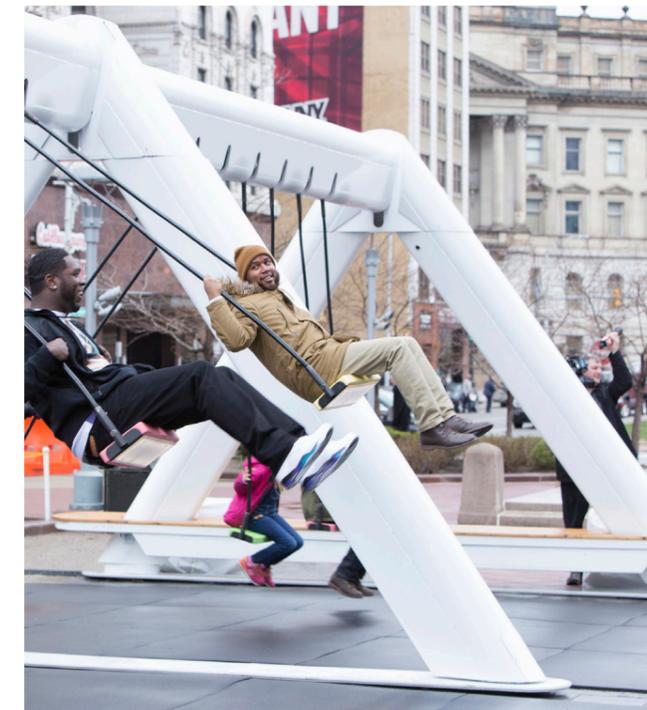
Meeting Bowls (2011) ©mmmm.tv

Além disso, o formato pode apresentar desafios em termos de acessibilidade universal. Indivíduos com mobilidade reduzida podem encontrar dificuldade em usar ou aceder os *bowls*, sendo assim terá sido realmente inclusivo?

Outro ponto crítico é se a localização em Times Square, um local altamente turístico, favoreceu interações autênticas ou apenas replicou dinâmicas típicas de turismo, com foco em registros fotográficos ao invés de conexões interpessoais.

MUSICAL SWINGS, DAILY TOUS LES JOURS (2011 - PRESENTE)

Musical Swings é outro projeto de mobiliário urbano, desenvolvido pelo estúdio de arte e design *DAILY TOUT LE JOURS*. Consiste em baloiços instalados em espaços públicos que, ao serem usados, ativam diferentes sons de instrumentos musicais com intensidades variáveis, dependendo do movimento. Isso permite que as pessoas, ao usar os baloiços, criem melodias colaborativas e harmoniosas.



Musical Swings (2011) ©dailytouslesjours.com

O projeto torna-se extremamente interessante ao combinar brincadeira e criação de comunidade. Segundo a definição de comunidade, "Communitas é um intenso espírito de comunidade, um sentimento de grande igualdade social e proximidade. É característico de pessoas que experimentam a liminaridade juntas." Esse momento em que a música é criada coletivamente, entre conhecidos ou desconhecidos, gera um sentimento de pertença e colaboração. Parte-se de uma experiência individual de diversão que se transforma num jogo de partilha, quase como um esforço em equipa.

Apesar de seu forte potencial social, o projeto também traz algumas questões críticas que merecem reflexão. Primeiramente, a dependência da tecnologia pode apresentar desafios em termos de sustentabilidade. Os mecanismos eletrônicos responsáveis pelos sons requerem energia constante; seria necessário investigar se o sistema utiliza fontes de energia renovável ou se há alternativas para minimizar o impacto ambiental.

Outro aspeto importante é a localização dos *Musical Swings*. É necessário analisar se eles são realmente acessíveis para toda a população ou se a sua utilização está restrita a determinados públicos.

Referências

Mmmm... (2011). Obtido 2 de dezembro de 2024, de <https://www.mmmm.tv/meetingbowls.html>

Musical Swings, touring | Daily tous les jours. (2011). Obtido 2 de dezembro de 2024, de <https://www.dailytouslesjours.com/en/work/musical-swings-touring>

INTERVENÇÕES DE GUERRILHA PARA UMA CIDADE MAIS INCLUSIVA

Cae Moura dos Santos

Orientadores: Carla Cardoso e Renato Bispo

A expansão dos meios urbanos, voltada para interesses económicos e políticos, ignora as necessidades de idosos, crianças, imigrantes e outras comunidades marginalizadas, ao priorizar infraestruturas para carros e empreendimentos comerciais. Esta conduta perpetua a desumanização dos espaços públicos e torna-os inóspitos. Há falta de espaços de lazer seguros, poucos meios de circulação para pessoas de mobilidade reduzida, baldios ao abandono, etc. O objetivo é investigar como intervenções urbanas, acessíveis e económicas de produzir, podem melhorar a qualidade de vida dos moradores, a partir de uma abordagem disruptiva, que não dependa de estruturas municipais ou estatais. Procura-se olhar com atenção para a cidade e usar as pré-existências para fazer intervenções do tipo *guerrilla*. Ouvir diretamente os utilizadores da cidade é fundamental para compreender os desafios que enfrentam e adaptar estas intervenções a um contexto real. Espera-se que o projeto resulte em visibilidade para o discurso de tornar a cidade acessível para todos. Este projeto propõe assim uma reflexão crítica sobre o papel do design na reapropriação das cidades.

Palavras Chave

Espaço Público, Intervenções Urbanas, Ocupação Temporária, Ativismo, Guerrilha

Casa Inacabada (2024) Cae Moura dos Santos



RECENSÃO:

CITIES FOR PEOPLE DE JAN GEHL FROM PUBLIC NUISANCE TO INSTRUMENT OF REVITALIZATION DE OCEAN HOWELL FINDING THE TRUTH: IN PRAISE OF DESIGN- HACKING IN SYSTEMS DE SCOTT BURNHAM

O capítulo *The City as a Meeting Place*, do livro *Cities for People* de Jan Gehl (2010), explora a importância do espaço público como ponto de encontro para a vida social e cultural da cidade. Gehl argumenta que a qualidade do espaço público e as oportunidades de interação social são essenciais para criar uma cidade vibrante, democrática e sustentável. Crítica a priorização dos carros no planejamento urbano e destaca a importância de caminhar, não apenas como meio de transporte. A vida na cidade é complexa e multifacetada, contendo em si tanto as atividades necessárias, como deslocamentos para casa e trabalho, como as opcionais, as atividades de lazer. O tipo e a frequência das atividades opcionais são diretamente influenciadas pela qualidade do espaço público, se é seguro, atraente, confortável, etc. O autor prova, através de exemplos, que cidades que investem em melhores condições do espaço público observam um aumento significativo de atividades recreativas nesses espaços.

O texto apresenta uma visão politicamente alinhada com a investigação que pretendo realizar, sobretudo quanto à concepção do espaço público como fórum democrático. O autor defende que, quando geridos democraticamente, os espaços públicos oferecem a todos os habitantes iguais oportunidades de expressão e participação, independentemente de idade, *status*, poder econômico ou etnia. A rua torna-se uma plataforma para reuniões políticas, manifestações e protestos, permitindo aos cidadãos exercerem os seus direitos de liberdade de expressão e de reunião.

Jan Gehl também se concentra no prazer de observar, ver e ser visto, assim como no entretenimento gerado pela existência humana. A vida na cidade deve ser estimulante, pois os “comportamentos, rostos, cores e sentimentos” estão sempre em movimento. O ato de brincar não deve restringir-se apenas a parques infantis ou jardins, mas também incluir entradas de edifícios, lojas e parques de estacionamento, onde passamos a maior parte do dia. A nossa natureza é de convivência; entre uma rua deserta e outra cheia de pessoas, tendemos

a escolher a mais viva. Assim, é interessante trazer a interação social e a “brincadeira” para os locais mais partilhados da cidade, criando interações que não se baseiam apenas na necessidade, mas também no prazer e entretenimento.

No ensaio *From Public Nuisance to Instrument of Revitalization: Skateboarding in the Built Environment*, Ocean Howell, inserido no livro *Actions: What You Can Do with the City* (2008), analisa a relação entre *skaters* e urbanistas, destacando as transformações que cada grupo provoca na cidade e as reações mútuas. Organizado cronologicamente, o texto expõe as fases de expansão da cultura do *skateboard* em São Francisco, um conjunto de ações e reações:

Reapropriar: como os *skaters* criam novas formas de usar elementos arquitetónicos para aprefeçoar a sua prática;

Dissuadir: a resposta dos gestores urbanos para impedir essa apropriação, que vai desde o policiamento até a instalação de barreiras físicas “anti-skate”;

Libertar: como os *skaters* superam essas políticas, aprendendo a desmontar barreiras e expandindo a sua criatividade para outros elementos arquitetónicos;

Contenção: como os municípios deslocaram os *skaters* para zonas abandonadas, onde a fiscalização era menos intensa;

Construir: como os *skaters* começaram a criar os seus próprios espaços e objetos de forma autónoma;

Acomodar: a resposta dos municípios com a construção de *skateparks*, frente à proliferação de estruturas improvisadas pela cidade;

Organizar: como os *skaters* se uniram para formar *lobbies*, defendendo leis que protegem a prática;

Por fim, **Aproveitar:** como os municípios se apropriaram dessa *street culture* para a gentrificação de áreas antes esquecidas da cidade.

Há uma forte relação entre a apropriação da cidade pelos *skaters* e intervenções urbanas que criticam as políticas de uso do espaço público. De forma mais ou menos consciente, os *skaters* atuam como uma resistência ativista, reivindicando a cidade como um espaço que deve acomodar uma diversidade de interesses. Algo que era visto como vandalismo, provou-se ser um ato que não tem o intuito de destruir mas sim de criar. Através de constantes mutações, esses praticantes contornaram a lei e ocuparam o espaço público, inicialmente com seus corpos e pranchas, e depois com objetos auto-construídos, adaptados às suas necessidades. Meios de comunicação informais, como zines e fóruns, foram usados para divulgar truques sobre como desmontar elementos anti-skate e construir novos elementos com materiais simples. Essas ações são semelhantes a muitos movimentos contemporâneos que procuram revitalizar o espaço público, capacitando indivíduos a fazerem pequenas intervenções.

O reconhecimento institucional dos *skaters* levou à inclusão de *skateparks* em novos projetos urbanos, impulsionado pela a relação entre o aumento desses espaços e a diminuição do crime local. No entanto, o autor alerta para a capitalização dessas culturas, que pode prejudicar grupos vulneráveis, como pessoas em situação de sem-abrigo. Ao transformar zonas abandonadas em áreas mais atrativas, o skate pode ser instrumentalizado como uma "arma", revelando a contradição de algo anti-sistêmico acabar integrado no sistema. A mensagem principal do texto é como a organização comunitária, a interajuda e as intervenções autoconstruídas transformaram um problema numa solução urbana.

O texto de Scott Burnham, *Finding the Truth in Systems: In Praise of Design-Hacking*, explora o conceito de *Design Hacking*, desde sua origem na cultura *hacker* digital até iniciativas como o *Park(ing) Day*. Este conceito envolve identificar falhas de um produto (ou nas leis da cidade) como oportunidades para melhorá-lo e adaptá-lo às necessidades individuais. Burnham argumenta que designer e consumidor estão em lados opostos de

um espectro, e o *hacking* age como um intermediário. Enquanto em alguns lugares essa prática é feita por entretenimento, em países em desenvolvimento é impulsionada pela função e necessidade, expandindo a funcionalidade dos objetos. O *hacking* não é comercial ou supérfluo, mas uma nova abordagem para resolver problemas sociais.

No tema do espaço público, Scott Burnham introduz o conceito de *civic hacks* como uma forma de manipular os sistemas urbanos para responder às necessidades dos utilizadores. A cidade, desenhada para ser sólida e imutável, pode, através das suas limitações, catalisar a criatividade. Burnham, tal como Ocean Howell, usa o skate e outras *street cultures*, como o *parkour*, para exemplificar a mentalidade *hacker*, que olha para a cidade confinada por paredes e estradas e cria opções infinitas de utilização e movimentação do espaço. Jan Gehl também destaca o ato de brincar como essencial na cidade, uma necessidade interespaçial e intergeracional. Através de intervenções de *hacker*, a cidade pode ser um *playground*, muitos dos materiais para a apropriação do espaço já estão presentes; basta ver o potencial dos objetos e superfícies da cidade e, com poucas intervenções, usá-los para brincar.

Estes três autores defendem a subversão do espaço urbano tradicional para o tornar mais acessível a diferentes necessidades. Burnham e Howell mostram como os cidadãos podem desafiar os limites impostos pela cidade, enquanto Gehl acrescenta que o próprio desenho urbano deve incentivar esses encontros transformadores. Ao ver o espaço público como um fórum democrático que permite a participação de todos, os textos sublinham a importância da organização comunitária para reivindicá-lo. Complementam-se ao abordar diferentes formas de interação com a cidade, mostrando que a apropriação criativa, seja pelo skate, *civic hacking* ou interações sociais, revela uma cidade em constante evolução e negociação com os seus habitantes. Práticas criativas e coletivas podem transformar o espaço público, tornando-o mais inclusivo e adaptável.

CASOS DE ESTUDO



Kuvas S.C. Sevilla (1997) ©recetasurbanas.net



"Toro Loco" (2010) ©basurama.org

Foram escolhidos dois projetos de dois coletivos espanhóis para analisar diferentes abordagens de intervenções de apropriação do espaço público: o projeto Rus (Resíduos Urbanos Sólidos), concebido pelo coletivo Basurama, e o projeto Recetas Urbanas, que dá nome ao coletivo liderado por Santiago Cirugeda. Ambos utilizam estratégias comunitárias de apropriação urbana, mas com abordagens distintas: um foca-se em soluções *site-specific* e colaborativas, enquanto o outro aposta na capacitação para ações replicáveis, com base na exploração das leis.

RUS LÍMA, BASURAMA (2010)

O projeto Rus, ainda em curso, transforma resíduos urbanos em instalações artísticas para promover a reutilização de materiais e a apropriação comunitária do espaço público. Foi escolhida a intervenção em Lima, Peru, onde o coletivo reutilizou uma linha de comboio elevada e inacabada, com 9 metros de altura e vários quilómetros de extensão, no bairro de Surquillo. Esta estrutura, abandonada por falta de investimento público, tornou-se um ícone do desperdício urbano e da priorização dos automóveis sobre os peões, criticando o planeamento urbano iniciado no século XX.

Com o apoio da Agência Espanhola de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento, Basurama envolveu artistas locais e a comunidade do bairro para transformar a infraestrutura num "parque de diversões". A conceção seguiu dois princípios: soluções de baixo custo e participação comunitária em todas as etapas, da imaginação ao desenho e construção. A autoconstrução desempenhou um papel central, permitindo criar atrações lúdicas com materiais locais, como pneus e peças de automóveis – um contraste deliberado para criticar a predominância automóvel na cidade.

Embora a intervenção tenha durado apenas 15 dias, até ser desmontada pela câmara municipal para a construção de uma

linha férrea, a metodologia mostrou-se reprodutível. Após a desmontagem, grupos locais continuaram a adaptar a abordagem em outras áreas de Lima, transformando o projeto numa ferramenta flexível para regeneração urbana. Ao articular a cultura local e quotidiano no processo, o Basurama entregou não apenas um espaço público temporário, mas também ferramentas para futuras apropriações urbanas.



"Rambo" (2010) ©basurama.org



Rus, Lima (2010) ©basurama.org

KUVAS S.C, RECETAS URBANAS (1997)

O coletivo Recetas Urbanas, liderado pelo arquiteto Santiago Cirugeda, explora a interseção entre arquitetura, política e espaço público, propondo intervenções que desafiam normas de planeamento urbano e capacitam cidadãos para apropriar-se da cidade. O projeto *Kuvas S.C.*, realizado em Sevilha no verão de 1997, utilizou contentores de entulho como estruturas temporárias protegidas pela lei para criar espaços lúdicos e de reflexão.

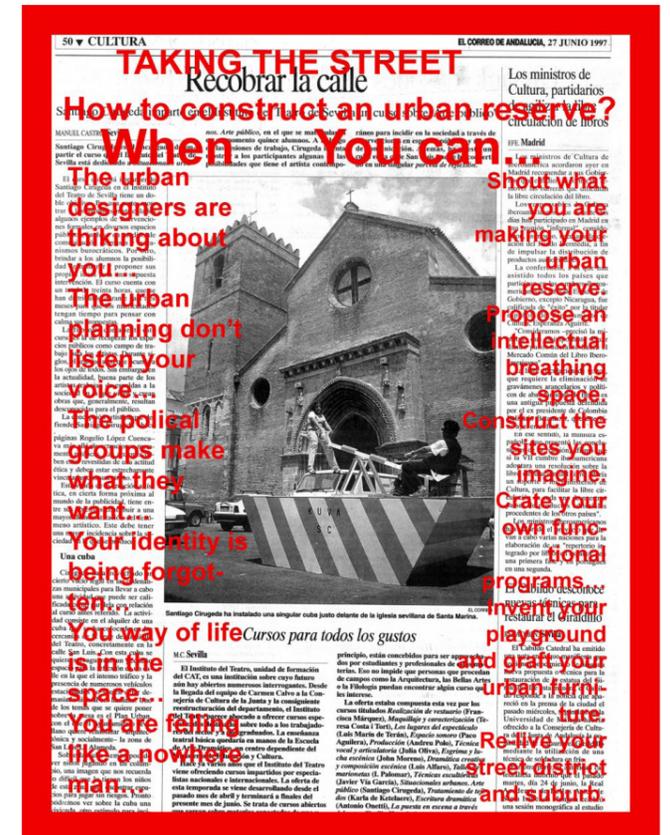
A intervenção começou com um pedido de licença municipal para instalar um contentor, alegadamente para recolha de entulho. Após garantir a legalidade da instalação, Cirugeda transformou o contentor num balancé e, mais tarde, em outras tipologias, como um palco para danças flamengas, uma peça de teatro, um espaço comercial e placas rotativas com palavras para discussões sobre o espaço público. A flexibilidade permitiu que o contentor fosse transferido para dois locais diferentes durante quatro meses, adaptando-se às necessidades dos habitantes.



Renders do projeto (1997) ©recetasurbanas.net

Ao contrário do Basurama, que trabalha diretamente com as comunidades desde o início, Cirugeda estuda e usa lacunas legais para viabilizar ações críticas. Ele cria intervenções subversivas, e trabalha com a comunidade local para criar construções simples com materiais acessíveis, como

madeira e metal, enquanto ensina os cidadãos a replicar essas ações. Apesar do sucesso das intervenções iniciais, a complexidade legal e o receio de consequências são uma hipótese para a falta de motivação dos habitantes para continuarem o projeto por conta própria.



Taking the Street, Manifesto (1997) ©recetasurbanas.net

Ambos os projetos criticam a falta de infraestrutura urbana adequada, utilizam a pré-existência como base e adotam metodologias que privilegiam a autoconstrução e a participação comunitária. Ambos enfatizam o uso de ferramentas acessíveis e materiais locais, criando intervenções efêmeras, mas reprodutíveis. No entanto, as diferenças na abordagem são claras:

Basurama: O projeto Rus foca-se em soluções específicas para locais abandonados, trabalhando em colaboração com comunidades para transformar esses espaços em áreas públicas ricas e geridas autonomamente. A abordagem é ativista, mas não subversiva, propondo regeneração urbana com base em metodologias culturais e práticas.

Recetas Urbanas: Cirugeda aposta numa política de impacto, explorando as lacunas na legislação urbana para criar intervenções do tipo “guerrilha”. O projeto *Kuvas S.C.* procura capacitar cidadãos para realizar apropriações urbanas por conta própria, mas enfrenta dificuldades na continuidade devido à complexidade legal envolvida.

Em suma, enquanto que Rus é mais facilmente replicável por não exigir conhecimento jurídico especializado e por ter apoio municipal, o Kuvas aposta na autonomia cidadã para explorar novas possibilidades no uso do espaço público. Ambos representam estratégias complementares para repensar o planeamento urbano e a relação das comunidades com o espaço público.



Balancé (1997) ©recetasurbanas.net

Referências

- Architecture, N. Y. I. of T. S. of & Design. (2007). *Urban Disobedience: The Work of Santiago Cirugeda*. [Exposición]. New York Institute of Technology. <https://books.google.pt/books?id=FYbAtgAACAAJ>
- Basurama. (2011). *RUS: Residuos Urbanos Sólidos ; basura y espacio público en Latinoamérica 2008-2010* (M. Gutiérrez Herrero, Ed.; 1. ed). Delirio.
- Basurama · RUS Lima: Autoparque de diversiones público. (sem data). Divisare. Acedido 14 de outubro de 2024, de <https://divisare.com/projects/193825-basurama-rus-lima-autoparque-de-diversiones-publico>
- Fernández Per, A., & Mozas, J. (Eds.). (2011). *Strategy and tactics in public space*. a+t Architecture Publ.
- Kuvas S.C. (sem data). *Recetas Urbanas*. Acedido 14 de outubro de 2024, de <https://recetasurbanas.net/proyecto/kuvas-s-c/>
- Recipes for urban subversion. (sem data). Design Indaba. Acedido 14 de outubro de 2024, de <https://www.designindaba.com/articles/creative-work/recipes-urban-subversion>
- RUS Lima, autoparque de diversiones público « Basurama. (sem data). Acedido 14 de outubro de 2024, de <https://basurama.org/proyecto/rus-lima-autoparque-de-atracciones/>
- Rus Lima (Ghost Train Park). (2020, agosto 1). Acedido 14 de outubro de 2024 <https://www.fleetwoodurban.com.au/rus-lima-ghost-train-park>
- RUS Playground | Lighter Quicker Cheaper. (sem data). Acedido 14 de outubro de 2024, de <https://www.pps.org/places/rus-playground>
- Schneider, T., & Till, J. (2009). *Beyond Discourse: Notes on Spatial Agency*. FOOTPRINT. <https://doi.org/10.59490/FOOTPRINT.3.1.702>

OS OBJETOS E A DESCONSTRUÇÃO DE GÉNERO

Alice Pereira

Orientadora: Isabel Barreto Fernandes

A saúde mental tem-se tornado um tema central nas discussões contemporâneas, destacando-se pela sua influência crucial na qualidade de vida. Com o aumento das exigências da vida moderna, cresce a necessidade de estratégias eficazes para lidar com o stress, ansiedade e outras questões emocionais. Neste contexto, os objetos lúdicos emergem como uma alternativa promissora, oferecendo uma forma inovadora de promover a saúde mental. A presente proposta de investigação propõe explorar a intersecção entre a saúde mental e a desconstrução de género e através da criação e estudo de protótipos, desafiar estereótipos, no âmbito do público-alvo jovem, de fase etária compreendida entre os 10 e 13 anos. A pesquisa partirá da premissa de que os objetos, tanto pedagógicos quanto lúdicos, desempenham um papel crucial na formação e perpetuação das identidades de género. Ao compreender como se interage com esses objetos e como influenciam a perceção de género, espera-se identificar fatores que contribuam para uma nova abordagem de identidade entre crianças e que promovam a desconstrução dos estereótipos em idades mais avançadas.

Palavras Chave

Design do Produto, Saúde Mental, Construção de Género, Jovens Adolescentes, Design Colaborativo



Blue and pink razor, 2016 © elements.envato.com

RECENSÃO:

GENDER TROUBLE DE JUDITH BUTLER MANUAL KÍNDER DE CENTRO DE ESTUDOS SOCIAIS DA UC GÊNERO E IDENTIDADE NO DESIGN DE BRINQUEDOS DO GRUPO LEGO® DE JESSICA OLIVEIRA E ANA PAULA FREITAS

A Construção de género e identidade é um tema que tem sido amplamente discutido, tanto em estudos de género, em estudos sociais e no design. Esta recensão aborda três textos, que considero fundamentais, que exploram diferentes dimensões da temática, refletindo sobre como o género é desempenhado e interpretado nas diversas culturas, classes sociais e idades.

O primeiro texto, *Gender Trouble* de Judith Butler, é uma obra seminal na teoria de género que questiona a essência da identidade de género e sugere a performance como forma de resistência e sobrevivência a normas sociais. Butler explora a ideia de que o género não é uma essência fixa, mas sim um conjunto de ações repetidas que constroem a identidade social.

O artigo de Oliveira e Freitas, *Gênero e Identidade no Design de Brinquedos* do Grupo LEGO® (2016), oferece uma perspetiva prática e contemporânea sobre a representação de género em brinquedos. As autoras investigam como o design e o marketing do grupo LEGO® podem influenciar a perceção de género e reforçar ou desafiar estereótipos nos brinquedos destinados a crianças.

O último texto, o *Manual Kinder* do Centro de Estudos de Coimbra, é um manual que apresenta diretrizes de abordagem de género na educação e na produção de materiais para faixas etárias mais jovens. Este manual tem o objetivo de promover uma base ética e prática para educadores e designers, apelando à igualdade de género e à não-violência na educação.

Posto isto, esta recensão visa sintetizar e analisar as abordagens teóricas e práticas presentes nos três textos, explorando como cada um contribui para a compreensão da construção de género na infância e de que forma os objetos podem contribuir para a construção de identidade.

Com focos e metodologias distintas, os três textos abordam a questão de género e identidade, no entanto, possuem os seus pontos de convergência. Os três defendem

a identidade de género como construção social, uma forma de coexistir com as normas sociais.

Como obra seminal, *Gender Trouble*, facilmente se tornou um forte ponto de partida pela forma como marca a interpretação dos conceitos de género na década de 90. Judith Butler, autora, uma filósofa americana, professora na Universidade da Califórnia, desafia os estereótipos de identidade, trazendo para a discussão reflexões polémicas e, por vezes, inconclusivas sobre o tema. Este livro, de 1990, permitiu introduzir-me ao tema, visitar e definir conceitos e fez-me perceber as alterações que têm ocorrido até à discussão do tema nos dias de hoje.

Em *Gender Trouble*, Judith Butler argumenta que as nossas identidades de género são moldadas pela linguagem e pelas normas culturais, além de serem profundamente influenciadas pelas estruturas de poder e pelas dinâmicas sociais existentes (Butler, 1990). Ao questionar a noção de género essencial, Butler desafia a interpretação tradicional, propondo que o género é um processo performativo e mutável, constantemente negociado através das práticas e discursos que nos rodeiam.

Assumindo que essa performatividade é auxiliada por objetos, como roupas, acessórios, veículos, instrumentos, ferramentas... selecionados até antes de nascermos, como é o exemplo do vestuário preparado para o facto e os brinquedos associados ao sexo biológico, os objetos surgem aqui como ponto de ligação com o meu segundo texto: O artigo de Oliveira e Freitas, *Gênero e Identidade no Design de Brinquedos* do Grupo LEGO® (2016). Este artigo, inserido no Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, no ano de 2016 vem comprovar como os brinquedos ajudam a formatar as identidades nas idades mais jovens, sendo através das cores ou as atividades simuladas dentro de cada embalagem.

Hoje, os tão conhecidos blocos da marca LEGO são produzidos em plástico, em diversas cores e chegam até a criar paralelismos

com ações e dimensões da vida real. Várias linhas foram desenvolvidas para fomentar o colecionismo, como são os exemplos da linha *LEGO City* e *LEGO Friends*, duas das coleções, segundo a marca, mais rentáveis.

No estudo que refiro acima, *Gênero e Identidade no Design de Brinquedos* do Grupo LEGO® (2016), Jéssica Freitas e Ana Oliveira, chegam a caracterizar os brinquedos como objetos “inocentes” questionando se não deveríamos olhar para eles de forma mais detalhada. Segundo as autoras, sendo um objeto presente na infância, a interpretação dos brinquedos merece um olhar mais atento, estes “controlam e definem os papéis sociais” (Oliveira & Freitas, 2016) comprovando no mesmo documento que, através de cores, temas e representações de atividades, os mesmos acabam por ajudar a definir papéis de género e a influenciar a construção de identidades em crianças.

Importante será indicar que, em 2021, a empresa LEGO tomou medidas, lançando ao público a campanha *LEGO® ready for girls campaign*. Apesar das coleções *LEGO City* e *LEGO Friends* ainda se encontrarem disponíveis nos postos de venda habituais, a empresa emitiu um comunicado à imprensa apresentando o seu interesse em tornar as brincadeiras com LEGOs mais inclusivas e em garantir que as ambições criativas das crianças não se seriam limitadas pelos estereótipos de género (LEGO Group, 2021).

Pegando na questão da infância e seguindo uma linha racional ao que acredito ser uma das direções da minha investigação, o terceiro texto que escolhi para esta recensão: o *Manual Kinder* (CES, 2023), parte resultante do projeto *Kinder* onde as questões de género são trabalhadas com crianças e adolescentes.

O projeto *KINDER – Desafiar estereótipos de género na educação e na primeira infância* foi desenvolvido entre 2021 e 2023, com financiamento da União Europeia, e implementado em Portugal, Espanha e Croácia. Em Portugal, contou com a colaboração de várias instituições, incluindo o Centro de Estudos Sociais, a Comissão para a Igualdade de Género e a Escola Superior de Educação de Coimbra.

O projeto assume que é essencial abordar os estereótipos de género desde a infância, com intervenções a partir dos 3 anos, para evitar a perpetuação de desigualdades de género no sistema educativo e familiar. O objetivo do *KINDER* foi promover uma pedagogia transformadora, oferecendo programas de formação para profissionais que trabalham com crianças, de modo a desconstruir normas de género e estereótipos, e a responder às necessidades específicas de raparigas e rapazes em regime escolar.

Para tornar isto viável a parceria desenvolveu um manual onde são reunidas estatísticas adquiridas através de inquéritos, um guia prático direcionado a profissionais de educação que trabalham com crianças (3 aos 12 anos) e um conjunto de atividades e dinâmicas como ferramenta promotora da implementação da igualdade de género nas práticas escolares em abordagens baseadas na inclusão.

Para terminar, a justificação da seleção destes três textos não se prende apenas pelo tema que aos três é comum, mas também pelas abordagens e percepções que deles podem ser retirados.

Com estes três textos é identificada a necessidade da desconstrução das identidades de género tradicionais, o peso do brinquedo como objeto promotor dessas construções ideológicas e o papel dos profissionais de educação nas idades mais jovens, abrindo uma porta para que, com a informação neles presente, se possa proceder ao desenvolvimento de objetos, nomeadamente brinquedos, que contornam e desafiem ideologias mais rígidas acabando por promover o bem estar e desenvolvimento saudáveis de uma amostra jovem.

CASOS DE ESTUDO



O primeiro projeto que selecionei foi o projeto *X-Men*, do Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra, um projeto que tem como base o estudo do desenvolvimento do conceito de masculinidade. A escolha deste projeto provém da minha necessidade em introduzir-me no tema e a recolha de *insights*, como por exemplo, dados estatísticos e científicos, sobre a construção do género desde a infância.

Como segundo projeto, selecionei *Making, Tinkering, and the toy store*, da The National Association for the Education of Young Children (NAEYC). Um projeto que reúne crianças de idades compreendidas entre 3 e 4 anos e explora os benefícios de uma educação e do desenvolvimento de competências psicossociais, através do experimentar, tocar e construir brinquedos com objetos usados e sem vida útil.

Esta escolha espelha o caminho que pretendo fazer na minha investigação, isto é, ter como ponto de partida a recolha de dados através de teste diagnóstico sobre o tema e respectiva análise, de seguida a promoção de uma atividade lúdica e posterior avaliação dos conceitos trabalhados na atividade.

X-MEN (2022 - 2024):

O projeto *X-MEN – Masculinidades, Empatia, Não-Violência* visa a promover masculinidades que não são violentas e que, em vez disso, são igualitárias e que têm como a principal finalidade desenvolver ações que ajudem a interromper os ciclos de violência, com especial ênfase na violência de género (VG). Este projecto teve lugar em três países da União Europeia: Portugal, Espanha e Croácia.

Através das intervenções na adolescência crítica e adolescência tardia até à idade adulta emergente, a masculinidade e a feminilidade de comportamentos e atitudes são tendencialmente instituídas. Ao serem em parte institucionais, situações como a da relação entre o jovem e o juiz ou entre um campo de refugiados e o mundo empobrecem estas comunidades, são hierarquizadas e praticamente nunca

externamente expostas, aumentando as chances de sofrimento devido à violência simbólica e física.

Adotando uma abordagem sincronizada e transformadora em termos de género, e trabalhando em múltiplos níveis, o projeto *X-MEN* desenvolve uma metodologia baseada em evidências, adequada a vários profissionais que trabalham com adolescentes em risco de exclusão social.



Logo X-MEN, 2021 © xmen.ces.uc.pt

A primeira baseia-se numa adaptação posterior do projeto *Youth Living Peace* (2015) e é inspirada em investigações que ilustram a transmissão intergeracional da violência. O objetivo é criar mudanças sustentáveis nos contextos institucionais onde se encontram estes adolescentes (famílias de acolhimento e centros de receção para migrantes e refugiados; centros de detenção juvenil), trabalhando com os profissionais desses ambientes.

A segunda metodologia envolve os jovens na prevenção da violência baseada no género (GBV) e na promoção da igualdade de género (GE), fornecendo-lhes ferramentas para questionar normas de género e comportamentos violentos. Estas metodologias foram adaptadas pelo consórcio deste projeto no âmbito do EQUI-X.

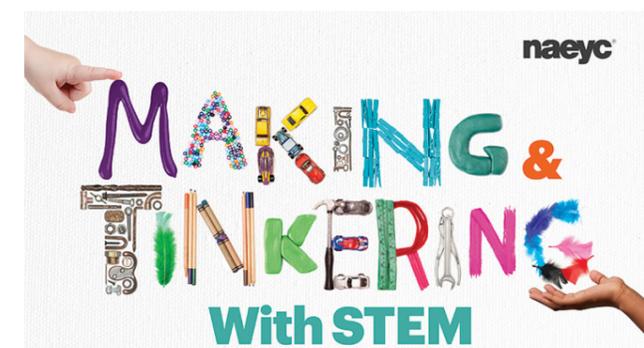
A terceira metodologia baseia-se na avaliação de impacto do projeto EQUI-X, que recomenda o reforço da abordagem participativa através da criação de campanhas baseadas em práticas artísticas e campanhas de linguagem inclusiva para jovens, promovendo a igualdade de género e reforçando o envolvimento reflexivo de jovens homens.

Este projeto, assim, é orientado para o empoderamento dos jovens como futuros líderes e agentes sociais capazes de cultivar mudanças para a construção de relacionamentos mais hábeis e reverentes.

MAKING, TINKERING, AND THE TOY STORE PROJECT (2016):

O projeto *Making, Tinkering and the toy store* investiga como a abordagem conhecida como fazer e brincar pode melhorar o desenvolvimento de competências importantes em crianças pequenas através da integração de conceitos *STEM* (*Science, Technology, Engineering and Math*).. O projeto utiliza o ambiente de uma loja de brinquedos simulada para envolver as crianças em atividades criativas, exploratórias e de resolução de problemas.

Após a introdução ao conceito de *Making e Tinkering* as crianças são incentivadas a usar o ambiente e construir ou criar objetos e imaginar, por exemplo, caixas, brinquedos, carros com rodas e robôs, ou casas de bonecas, etc. Esta abordagem promove a capacidade de imaginar, habilidades de design e promove a independência, envolvendo as crianças no processo criativo.



Logo Making & Tinkering Project, 2016 ©naeyc.org

A ideia é a iniciação à criação de protótipos de brinquedos a partir de e campanhas de linguagem inclusiva para ferramentas simples e materiais disponíveis projetados para uma construção ecológica.

Os alunos puderam aprender a organizar seu trabalho, construir as estruturas necessárias e expor as suas criações, o que também promove a automotivação e a análise crítica dos fatos.

Os resultados do projeto *Making, Tinkering, and the Toy Store Project* destacam o desenvolvimento de competências fundamentais nas crianças, como criatividade, colaboração e resiliência.

As atividades práticas ajudam-nas a lidar com falhas, a refletir sobre soluções e a resolver problemas de forma inovadora. Além disso, o projeto desperta o interesse pelas áreas *STEM*, integrando conceitos científicos e tecnológicos de forma lúdica e acessível. Esta abordagem prepara as crianças para desafios futuros, promovendo um entusiasmo duradouro pela aprendizagem e pela descoberta.



Keyboard take apart, 2016 ©naeyc.org

Referências

NAEYC. "Making, Tinkering, and The Toy Store Project". <https://www.naeyc.org/resources/blog/making-tinkering-and-toy-store-project>.

"X-Men". Acedido 2 de dezembro de 2024. <https://xmen.ces.uc.pt/>.

ENTRE NÓS

Joana Cruz

Orientador: Renato Bispo

Os modelos de ensino atuais possuem uma visão restrita e rígida da aprendizagem centrando-se de uma forma geral na linguagem lógico-matemática e linguística não permitindo recorrer a diferentes métodos e ensino criativos e dinâmicos. As técnicas artesanais oferecem diversos benefícios a nível físico e psicológico pela sua atividade estimulante, ativando várias áreas do nosso cérebro durante a sua realização. Este projeto pretende incentivar gerações mais novas a aprender técnicas de produção artesanal têxtil através de uma abordagem convidativa e pedagógica. Mediante a criação de uma série de workshops com jovens, possibilitar-se-á a capacitação dos intervenientes na criação de produtos. A realização de experiências sociais permitirá conhecer e reunir mais dados sobre a importância da prática de atividades manuais criativas nos mais jovens, consequentemente despertando e motivando a sua curiosidade. ,

Palavras Chave

Artesanato, têxtil, manualidades, criatividade, produção artesanal, capacitação, jovens, design de pedagogias

Puff em crochet (2024) Joana Cruz



RECENSÃO:

DESIGN FOR THE REAL WORLD DE VÍCTOR PAPANEK YARNS AND TOOLS DE FREDERICA PATMORE CÁ DENTRO DE ÍSABEL MINHÓS MARTINS E MARIA MANUEL PEDROSA

Cá dentro é um livro infantil que, através de uma narrativa simples e lúdica esclarece dúvidas e curiosidades sobre o funcionamento do cérebro humano. O livro é constituído por 22 capítulos nos quais a criatividade se encontra presente na sua estrutura escrita e visual simplificada. *Aprendizagem* é o capítulo em foco para análise metodológica, dado que, o seu conteúdo se assemelha ao conceito que pretendo desenvolver. A sua composição visual é definida pela inclusão de texto e ilustração, desde pequenas frases, tópicos, perguntas e descrições simples até ilustrações que ocupam páginas inteiras, destacando-se pelo dinamismo assente nos seus desenhos e pela chamativa cor azul presente em todo o livro.

Nas páginas 94-95 a brincadeira é evidenciada como forma de aprendizagem benéfica em contexto educativo pois, brincar é uma atividade estimulante e enriquecedora ao proporcionar conhecimento às crianças sobre o que as rodeia e sobre elas próprias. Este capítulo é caracterizado pela apresentação lúdica e criativa de texto e desenhos, de modo, a despertar interesse, suscitar curiosidade e tornar a aprendizagem mais simplificada para as crianças. Ao longo dos textos, são feitas várias referências e apresentados vários exemplos de situações familiares para as crianças, de forma a proporcionar nelas uma melhor perceção da informação. Para além do seu design criativo, são frequentemente expostas várias questões sobre o tema aos leitores com o intuito promover o pensamento crítico e imaginação dando espaço para quaisquer respostas.

Yarns and Tools é um livro de explicativo que explora a relação entre design, artesanato e criatividade. Frederica Patmore, é conhecida pelo seu trabalho de artesanato procedente das artes aplicadas e do design, atuando como defensora da valorização prática e tátil no processo criativo.

Este livro, analisa a relação entre ferramentas e materiais no contexto criativo, destacando a sua importância enquanto meio indispensável à prática artesanal, e demonstrando como o conhecimento

do designer ou artesão sobre os mesmos pode ser benéfico para o processo de desenvolvimento.

Ao longo do livro, podemos verificar uma série de descrições técnicas e imagens elucidativas desta técnica, inseridas numa estética e composição visual de guia prático com o intuito de proporcionar uma aprendizagem clara e acessível. Juntamente ao texto estão descritos os materiais e recursos necessários à sua execução, assim como títulos e imagens conclusivas dos padrões praticados.

A utilização da cor é um aspeto fundamental na aquisição e memorização de conhecimento, tornando a aprendizagem mais fácil, devido à relação direta que se estabelece entre imagem, cor e técnica. Por esta razão, os diferentes padrões representados neste livro são caracterizados pela variação de cores que apresentam, diferenciando-se uns dos outros e facilitando a sua leitura, para além de servir como captador de atenção e fomentador de curiosidade.

Mediante esta aprendizagem, é possível recorrer à imaginação e criatividade no seu desenvolvimento. As páginas do livro contêm várias imagens coloridas e esteticamente apelativas de modo a captar a atenção e facilitar, através de um esquema simples e claro, a sua execução. No início do guia está expresso um pequeno texto de introdução ao tema que, explica, de uma forma geral, os pontos e tópicos que serão referidos entretanto. Ao lado de cada imagem está presente a sua descrição (tanto do padrão representado como da técnica utilizada), e os pontos executados no respetivo objeto, por vezes referentes a produtos completos em que podemos verificar o seu resultado, e noutras vezes incompletos, para nos mostrar uma visão do processo prévio à sua conclusão.

A escolha deste texto para análise, baseou-se na equidade existente entre a prática artesanal que este livro apresenta com o trabalho que estou a desenvolver. Optar por um texto mais técnico com uma abordagem

material, foi uma escolha incentivada pelo facto de esta complementar os outros textos pedagógicos e de design, ao oferecer uma visão centrada unicamente na produção artesanal.

No livro *Design for the real world*, Victor Papanek explora as várias vertentes que o design pode adquirir, aprofundando o tema com um discurso filosófico em resposta à pergunta: O que é o Design?

No capítulo 1, escolhido para análise, é apresentada a ideia de Design que o autor pretende transmitir, fazendo para isso, referência a determinadas situações básicas e ocorrências do dia-a-dia da vida quotidiana. Defensor do design social e da utilização do mesmo como ferramenta de aprendizagem, desafiou paradigmas educacionais e fronteiras entre pedagogia e design ao criar a sua própria abordagem criativa. Ao longo do texto, Victor Papanek afirma que o design é básico para toda a atividade humana e que quase tudo o que fazemos é design, complementando esta afirmação com uma série de exemplos, como compor um poema, executar um mural e até mesmo educar uma criança. Neste capítulo, o seu conceito de design é expresso através de uma linguagem filosófica, referindo que o design deve ser feito para uma causa maior e pensado para melhorar a vida das pessoas. O seu objetivo enquanto designer era conferir responsabilidade social, inclusão e sustentabilidade na concretização do design, em vez de o projetar apenas para ser esteticamente agradável. O design deve ser exercido com o intuito de encontrar soluções para resolver problemas e tornar a vida das pessoas mais facilitada contribuindo para um mundo melhor.



Toshiko Horiuchi MacAdam's giant crochet sculpture ©Louisapenfold.com



AEC's Cabeçudos ©cabecudos.com

CABEÇUDOS, CABEÇAS COM IDEIAS (2022)

A Cabeçudos é uma iniciativa criativa que surgiu em 2010 e que conta com um projeto educacional infantil focado na “escrileitura” e na promoção das artes com o fim da elaboração de um programa de escrita criativa. Este é um programa de enriquecimento cultural que se distingue pela sua necessidade de implementação de várias áreas artísticas nas instituições de ensino destinadas ao público infanto-juvenil.

O objetivo deste projeto é proporcionar novos conhecimentos e aprendizagens que potenciem as competências das crianças contribuindo, desta forma, para a estimulação das aptidões artísticas de cada um como promover a leitura e a escrita, fomentar a criatividade, imaginação e pensamento e consequentemente catalisar talentos. A mecânica deste projeto consiste na integração dos alunos no processo de criação e produção de trabalhos através da sua participação nas várias etapas do mesmo possibilitando-os, de experienciar e desafiar as suas capacidades na ilustração, dramatização, música e até em marketing e informática. As vantagens provenientes destas atividades proporcionam nas crianças uma melhor auto-estima, confiança e relação afetiva com a arte, motivando-as para a criação de futuros projetos criativos e inovadores. Favorecer a pedagogia por projeto e a integração dos mesmos, contribuir para a interação escolar-comunidade, veicular mensagens, fomentar a interdisciplinaridade, contribuir para a flexibilização curricular, e fomentar a coesão territorial são os benefícios associados à participação deste programa. É por isso evidente, durante a prática destas atividades, a evolução do desenvolvimento pessoal das crianças tanto a nível motor como cognitivo.

Esta metodologia pedagógica tem obtido resultados bastante positivos na sua concretização, desde a adesão e colaboração do público jovem ao sucesso na conclusão de projetos criativos e receção dos

espetadores. A escolha deste caso de estudo para análise teve como base a abordagem de valores educacionais pedagógicos e integração da arte criativa como meio para alcançar resultados na aprendizagem infantil. É um projeto com que me identifico particularmente devido á estrutura de intervenção e experiências sociais que implementam nas escolas para beneficiar o panorama cultural de ensino.



Logo Cabeçudos (2022) ©cabecudos.com

KNITTED WONDER SPACE, TOSHIKO HORIUCHI MACADAM (2012)

A obra *Knitted Wonder Space II* é uma estrutura têxtil de grandes dimensões que se caracteriza pela interação inevitável que provoca (nomeadamente nas crianças), pelo facto de ser apelidada e desenhada de forma lúdica e convidativa à sua brincadeira.

Proporcionar objetos de interação lúdica é importante para as crianças principalmente numa geração excessivamente ligada à tecnologia. A construção desta escultura foi feita de maneira a possibilitar a movimentação e a vivência sensorial das crianças ao tocar e sentir a matéria-prima na qual brincam. A intenção desta obra é fomentar a curiosidade e promover o desenvolvimento pessoal das crianças ao se

desafiarem a elas mesmas a explorar o espaço. Deste modo, com a sua escultura, Hoshiko acaba por criar experiências sociais e inclusivas que valorizam a arte têxtil e a relação que se estabelece entre o utilizador e o produto.

Toshiko teve como objetivo preservar a diversão e imaginação das crianças ao criar um espaço/ambiente de incentivo á expressividade e energia que estas têm para gastar. Para a autora, esta peça inicialmente exposta numa galeria, e depois apresentada publicamente, adquire outra finalidade com muito mais significado e uma forma de apreciá-la diferente, uma vez que, ao possibilitar o seu toque, exhibe a principal função para a qual foi construída. As reações e sensações demonstradas pelas crianças ao interagirem com esta escultura são de alegria e entusiasmo libertando sorrisos de felicidade. O *feedback* que a autora recebeu do público teve muito mais intensidade e suscitava mais alegria, entusiasmo e sorrisos desde que a obra se encontrou à disposição do público para tocar e se envolver na mesma. A exibição desta peça obteve grande sucesso sobretudo quando se apresentou em espaços públicos fora das galerias onde não era permitido

tocar nela. Hoje em dia, os resultados obtidos através das experiências sociais provocadas pela obra são nitidamente promissoras, sendo um exemplo para futuros projetos pedagógicos.

Optei pela escolha do projeto *Knitting Wonder Space II* para análise da sua metodologia, tendo em conta, o seu conceito e função. Este é um trabalho que suscita curiosidade na forma como de planifica e se intitula de parque de diversões. Esta peça apresenta um grande destaque devido às suas cores fortes e organicidade que, por si só, a enaltecem e a tornam chamativa.

Referências

Cabeçudos | Cabeças com ideias. (sem data). Obtido 3 de dezembro de 2024, de <https://cabecudos.com/>

Meet the Artist Behind Those Amazing, Hand-Knitted Playgrounds. (2012, novembro 28). ArchDaily. <https://www.archdaily.com/297941/meet-the-artist-behind-those-amazing-hand-knitted-playgrounds>



Toshiko Horiuchi MacAdam Crochet Playgrounds (2012) ©Masaki Koizum

METAMORFOSES: VALORIZAÇÃO DA RELAÇÃO DO TEMPO COM OS MATERIAIS

Margarida Pimentel

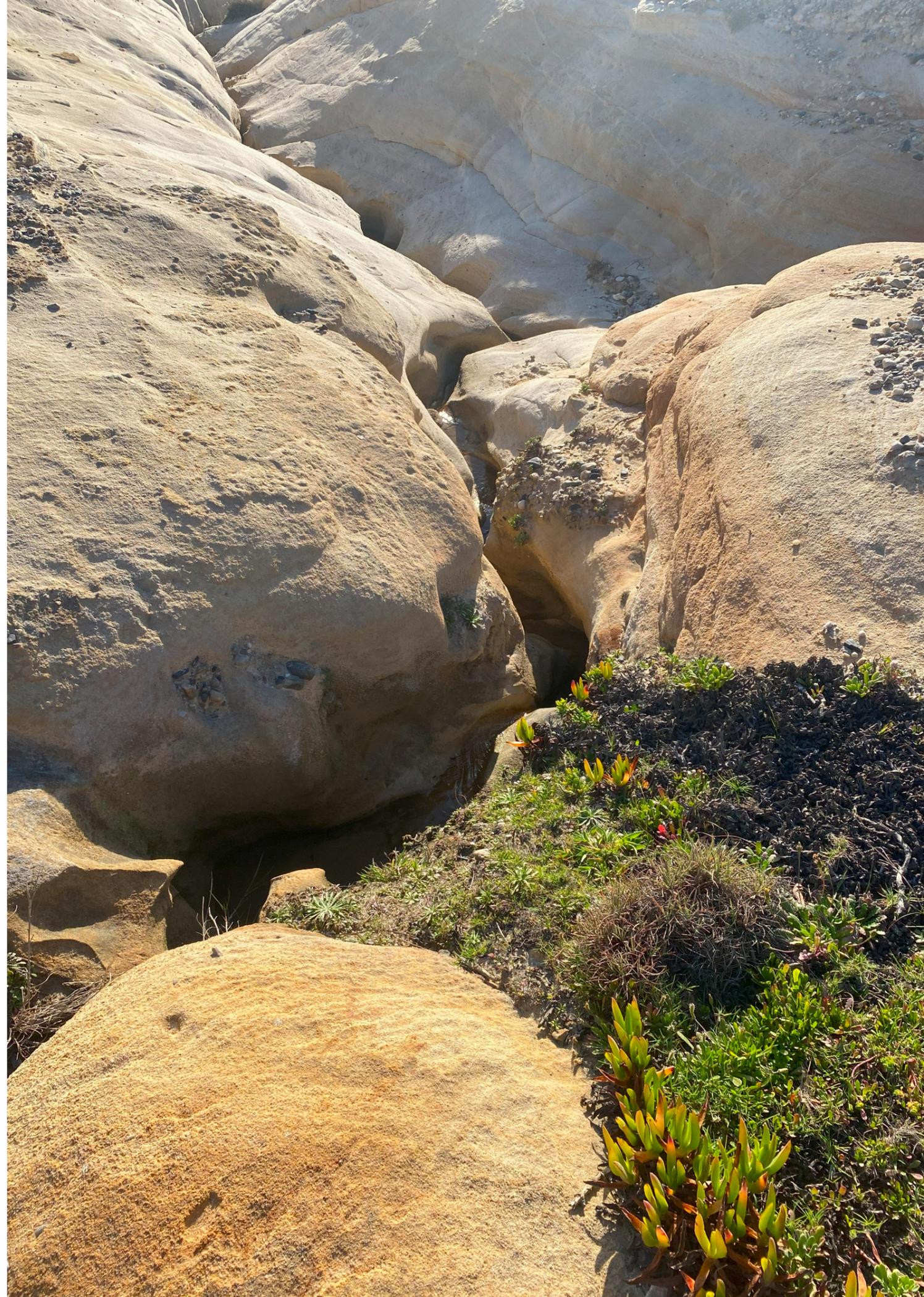
Orientador: Miguel Vieira Baptista

Na vida contemporânea, o descarte e a procura constante por novidades tornam-se cada vez mais abundantes no nosso quotidiano, frequentemente distanciando-nos da responsabilidade ambiental dessas escolhas. O design é incluído nesta reforma de desperdício, procurando a capacidade de trabalhar e otimizar os recursos disponíveis. Este projeto pretende trabalhar a permanência material, valorizando as suas transformações ao longo do tempo com a exploração das suas diversas texturas e cores. Numa primeira fase serão selecionados materiais, para uma análise das suas metamorfoses e uma avaliação das suas características únicas ao envelhecerem, realizando assim propostas criativas experimentais de produtos que realcem e incentivem a permanência dos objetos. O objetivo é questionar estes comportamentos de desmaterialização dos objetos, promovendo a conscientização sobre as transformações do mundo material. Inspirado no conceito wabi-sabi, que celebra a beleza da imperfeição e da transitoriedade, o projeto reconhece o desgaste e as mudanças naturais como parte integrante do processo criativo.

Palavras Chave

Permanência, Transformação, Materiais, Design de processo, Memória

Recolha de barro (2024) Margarida Pimentel



RECENSÃO:

A SOCIEDADE DE CONSUMO DE JEAN BAUDRILLARD RADICAL MATTER: RETHINKING MATERIALS FOR A SUSTAINABLE FUTURE DE KATE FRANKLIN E CAROLINE TILL WHITE DE KENYA HARA

As nossas experiências pessoais estão profundamente relacionadas com o mundo material, de como interagimos com ele e o que dele conseguimos extrair. Durante as nossas vidas, enquanto criamos histórias e acumulamos experiências, acumulamos também objetos. Objetos que com o passar do tempo, envelhecem e perdem o seu propósito. Alguns são guardados indefinidamente, esquecidos em garagens e sótãos e outros são descartados assim que atingem um ponto de inutilidade. As decisões do que preservamos e do que descartamos refletem não apenas as nossas necessidades práticas, mas também a forma de como nos relacionamos com o consumo e os significados que atribuímos aos objetos.

Esta nossa relação com os objetos evoluiu, deixou de ser puramente funcional e tornou-se um espetáculo. Os meios de comunicação e a comercialização de atividades tiveram um grande papel nesta mudança, transformando o consumo em algo que transcende a necessidade e entra num território de ilusão. Este é um dos argumentos centrais em *A Sociedade de Consumo* de Jean Baudrillard, uma referência na reflexão sobre os impactos do consumo na sociedade contemporânea.

Neste livro, Jean Baudrillard analisa a sociedade de consumo como um sistema complexo e profundamente enraizado na nossa vida social e cultural. Argumenta que o excesso de consumo torna-se uma questão económica, psicológica e simbólica. A aquisição de objetos deixa de ser para apenas satisfazer as necessidades, mas para criar uma distinção social entre indivíduos. O consumo torna-se assim uma maneira de nos posicionarmos perante os outros, exibindo o *status* e o poder adquirido. É criado um ciclo vicioso em volta desta lógica de consumo, onde existe uma satisfação obtida com a aquisição de objetos, mas que é efémera, que rapidamente é substituída pelo desejo de algo novo que supere o anterior. Assim, o consumo assenta na busca incessante, na fantasia de preenchimento que nunca é alcançada, alimentando a alienação.

O livro analisa também a forma de como estas mudanças afetam a maneira de como vivemos, de como nos conectamos e lidamos com o mundo que nos rodeia. As nossas experiências tornam-se superficiais, pois os objetos que antes eram úteis e envelheciam connosco, passam a ser

consumidos de forma rápida e descartável. Para além de afetar as nossas vidas pessoais, este comportamento prejudica também o meio ambiente, já que a velocidade do consumo supera em muito a capacidade de regeneração dos materiais que utilizamos.

Em contraste, *Radical Matter: Rethinking Materials for a Sustainable Future*, de Kate Franklin e Caroline Till, apresenta uma abordagem prática para os desafios do consumo contemporâneo. As autoras discutem a necessidade de repensar como usamos e descartamos materiais, abordando exemplos concretos de soluções inovadoras para lidar com o excesso de consumo e o desperdício. Elas destacam que a multiplicação de objetos, serviços e bens materiais criou uma espécie de "evidência fantástica" de consumo e abundância, que não corresponde à realidade dos recursos finitos do planeta. Essa explosão de consumo representa uma mutação fundamental na ecologia humana, que precisa ser enfrentada com criatividade e responsabilidade.

O capítulo *Designed to Disappear*, de *Radical Matter*, propõe que os produtos não precisam ser permanentes. Em vez disso, eles podem ser projetados para retornar ao ambiente como compostos após cumprirem a sua função. Desafia assim a obsessão moderna pela permanência e pela acumulação, incentivando uma visão de consumo que se acomoda com o ciclo da natureza. Produtos projetados para desaparecer podem reduzir a dependência de materiais sintéticos ou não renováveis, como plásticos à base de petróleo, e minimizar a pegada de carbono associada ao descarte e à reciclagem. Esta filosofia também provoca uma mudança cultural, ao ensinar-nos a valorizar o que é temporário e funcional em vez do que é permanente e descartável. Designers, segundo Franklin e Till, têm um papel crucial nesse processo, para projetarem pensando não apenas no uso imediato dos produtos, mas também em como estes retornam ao ambiente depois do seu ciclo de vida.

Esta abordagem leva-nos a refletir sobre o que fazer com os objetos que já não servem o seu propósito original. É nesse ponto

CRITICALITY, XIAODI ZHU (2019)

Esta instalação é composta por duas partes principais: um exterior exuberante, repleto de objetos que fazem parte do nosso cotidiano e da nossa história, e um interior envolvente, onde espelhos dominam o espaço.

A obra aborda a acumulação de histórias que constantemente se sobrepõem, refletindo um processo contínuo de renovação e destruição material. Esse fluxo sem interrupção coloca as cidades num estado permanente de transição, onde o antigo e o novo coexistem de forma temporária, criando um momento de equilíbrio.

O espectador é convidado a refletir sobre o que é preservado e o que é descartado nesse ciclo incessante de transformação. Os objetos no exterior, sustentados por uma moldura metálica, revelam memórias físicas e as conexões emocionais que cultivamos com os objetos ao nosso redor.

No interior, a estrutura espelhada evoca introspecção e autorreflexão, simbolizando um lado mais profundo e contemplativo da experiência humana. Essa dualidade ressalta a transitoriedade e a constante sobreposição das memórias pessoais e coletivas.

A obra explora temas como a transformação urbana, as memórias coletivas e o delicado equilíbrio entre o novo e o antigo nos espaços urbanos. Ela destaca-se pelo impacto visual, amplificado pelas suas dimensões e pela exposição explícita de elementos do nosso cotidiano, que, colocados fora de seu contexto usual, ganham novas interpretações.

Embora o projeto tenha um forte apelo visual, pode ser alvo de críticas por priorizar a estética em detrimento da profundidade de sua mensagem. Essa tensão entre forma e conteúdo abre espaço para debates sobre o papel da arte na provocação de reflexões mais profundas, além de sua capacidade de impactar o espectador de maneira significativa.



Criticality (2019) @designboom.com

RUST HARVEST, YUMA KANO (2017)

Rust Harvest é uma coleção de trabalhos iniciados a partir de um fascínio pela ferrugem. O designer submergiu placas de diversos metais em diferentes ambientes: debaixo de água, enterradas na terra e envolvidas em panos húmidos. Após dias de abrasão e exposição às condições escolhidas, os materiais foram recolhidos, revelando uma surpreendente variedade de cores e texturas adquiridas durante o processo. Essa transformação visual tornou-se o ponto de partida da coleção. Para preservar e trabalhar sobre essas superfícies, o artista transferiu as texturas para placas de resina, criando uma base sólida que permitisse dar continuidade à exploração artística e funcional. Assim, surgiram diversos objetos — mesas, cadeiras e painéis — todos produzidos com o mesmo método, mas variando em dimensões e estrutura base.



Rust harvest (2017) ©yumakano.com

O projeto explora a valorização de características que, normalmente, seriam consideradas indesejáveis. A ferrugem, que destrói a funcionalidade dos objetos e compromete sua durabilidade, ganha um novo contexto, tornando-se esteticamente apelativa e visualmente rica.

Entre os trabalhos criados nesta coleção, os objetos desenhados para filtrar a luz solar destacam-se por potencializar e amplificar as texturas únicas e as metamorfoses geradas durante o processo. A interação da luz com as superfícies cria jogos visuais dinâmicos, ressaltando ainda mais os detalhes orgânicos das transformações do material.

Apesar da inovação estética e do processo criativo, o projeto também levanta questões sobre sustentabilidade e funcionalidade. A aplicação do material poderia ser aprofundada para buscar alternativas mais alinhadas com práticas de reutilização e menor impacto ambiental. O uso da resina, embora eficiente para preservar e realçar as texturas, pode não ser a solução mais sustentável, e uma investigação sobre substitutos *eco-friendly* seria um passo importante para alinhar a coleção a preocupações ambientais contemporâneas.

Além disso, a ferrugem, por natureza, exige um cuidado especial em termos de manuseamento e preservação, apresentando desafios práticos tanto na produção quanto na manutenção das peças. Esses fatores tornam o projeto menos sustentável e mais complexo do que aparenta à primeira vista. A utilidade funcional das peças também pode ser questionada, especialmente considerando o desperdício de materiais novos para produzir as obras. Há uma tensão entre a proposta artística e a viabilidade prática, já que a funcionalidade dos objetos poderia ser alcançada de maneiras menos dispendiosas e mais eficientes em termos de recursos. Contudo, essa escolha pode ser interpretada como uma reflexão crítica sobre o próprio consumo, onde a beleza e o significado das peças surgem exatamente da transformação do ordinário e do descartado em algo extraordinário.

Os dois projetos, apesar das críticas quanto à inovação e ao design, marcam o início da minha investigação sobre a história humana e os rastros que deixamos nos materiais e objetos. O primeiro, com um caráter expositivo, explora a dualidade entre o efêmero e o duradouro, enquanto o segundo destaca o potencial simbólico de processos naturais, como a ferrugem, desafiando as nossas percepções sobre valor e descarte.

Esses trabalhos representam um ponto de partida para aprofundar minhas reflexões sobre a relação entre memória, materialidade e transformação, consolidando o design como uma ferramenta para reinterpretar histórias humanas.



Rust harvest | window for P house (2017) ©yumakano.com

Referências

Exhibition | Installation artwork Criticality | ZXD ARCHITECTS - 朱小地工作室. (sem data). Obtido 4 de dezembro de 2024, de <https://www.zxdarchitects.com/en/news/5cb4645a9fdb443243603942>

MA, J. (2019, abril 9). Xiaodi zhu's «criticality» installation explores our memories of the physical world. Designboom | Architecture & Design Magazine. <https://www.designboom.com/art/zxd-architects-xiaodi-zhu-criticality-pingshan-art-museum-shenzhen-china-04-08-2019/>

Studio yumakano | 狩野佑真. (sem data). studio yumakano. Obtido 4 de dezembro de 2024, de <https://yumakano.com/>

yumakano. (2018, maio 10). Studio yumakano reaps rust harvest to assemble unique furniture pieces. Designboom | Architecture & Design Magazine. <https://www.designboom.com/design/studio-yumakano-rust-harvest-unique-furniture-pieces-05-10-2018/>

ENTRE A ARTE E A FUNCIONALIDADE: CUTELARIA ARTESANAL COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO

André Leandro

Orientador: Renato Bispo

Utilizar as ferramentas da cutelaria artesanal para explorar novos produtos com impacto social. Este projeto tem como propósito a investigação e desenvolvimento de objetos artesanais, personalizados, hibridizando o conhecimento técnico da cutelaria artesanal e a produção digital como recurso para prototipagem e experimentação. Apesar do foco principal estar assente na cutelaria artesanal, o projeto não quer limitar ao desenvolvimento de facas, mas na criação de produtos com impacto social, com base na ergonomia e nas necessidades específicas de cada utilizador. Este projeto pretende redignificar a cutelaria artesanal, adicionando valores sociais e inclusivos, aproximando o designer/artesão a um "alfaiate" que entende profundamente como funcionam as mãos humanas, aproximando a produção artesanal das tecnologias contemporâneas com o objetivo de desenvolver produtos adaptados a todos, criando soluções que promovam a inclusão a melhoria da qualidade de vida, utilizando desta forma a cutelaria artesanal de uma forma inovadora.

Palavras Chave

Diversidade humana, personalização, cutelaria, saber fazer

Tipos de faca ©precolandia.com.br



RECENSÃO:

THE HAND DE FRANK R. WILSON DESIGN UNIVERSAL: UM CONCEITO QUE TRAZ ACESSIBILIDADE AOS ESPAÇOS DA REDAÇÃO DO PORTAL HABITABILITY O DESIGN INCLUSIVO DE MAXWELL PUC RIO

O capítulo *The grip of the past* do livro *The Hand* de Frank R. Wilson (1998), reflete sobre o real papel da mão do ser humano e ao seu possível papel na questão do desenvolvimento cognitivo e motor.

O autor descreve a mão com uma ferramenta que liga diretamente o nosso corpo à mente, descrevendo-a como super versátil e adaptável. Refere também a questão dos movimentos voluntários e não voluntários que estão associados à forma como interagimos com o ambiente que nos rodeia através do controlo neuromuscular.

O autor também aborda a ideia de que o desenvolvimento motor do ser humano não é apenas um fator mecânico, mas que a adaptação e aprendizagem têm um papel fundamental também. Durante o texto é dado o exemplo de David que teve um desenvolvimento motor precoce derivado a fatores psicológicos. Com este exemplo, tem o objetivo de demonstrar a importância de exercícios práticos na aprendizagem, seja ela teórica ou prática. Um ponto que fica bastante claro neste capítulo é a crítica ao ensino tradicional por ser um sistema limitado, sugerindo que o mesmo deveria ser mais adaptável e prático.

Algo que o autor não explora é o uso de ferramentas modernas e tecnológicas no desenvolvimento motor e cognitivo nem da sua possível aplicação com o objetivo de melhorar o sistema de educação tradicional.

Notei que o texto apesar de teoricamente ser bastante claro e objetivo, não tinha grandes exemplos aplicados ao contexto prático.

Design universal: um conceito que traz acessibilidade aos espaços – *Habitability*, tal como o título do mesmo livro indica, trata do design universal e da importância de serem criados ambientes e produtos acessíveis a serem usados por todos sem adaptações ou necessidade de modificações.

O conceito vai na mesma direção do tema da minha tese por ela ter a intenção de criar de facas e/ou outros produtos que sejam acessíveis para funcionais para todos

os tipos de utilizadores, tendo em conta possíveis limitações físicas ou até mesmo incapacidades temporárias.

Compreendo depois da análise do texto que a principal proposta do design universal passa por se criar produtos ou espaços para todos a pensar em todos.

O conceito foi introduzido pelo Roland L. em 1980, segundo ele, o objetivo passa pela eliminação de barreiras físicas e estigmas, promovendo a inclusão social, tendo em conta as necessidades da diversidade humana.

Durante o texto existem variadíssimos exemplos de como estes princípios são tangíveis e completamente factíveis e aplicáveis por exemplo a questão de rampas, portas automáticas, sinalização clara e objetiva, mas que não comprometam a estética e funcionalidade dos espaços. O objetivo final segundo Roland L. é que os indivíduos com este tipo de características especiais se sintam parte da sociedade de forma justa e igualitária.

O ponto negativo desta abordagem descrita no texto é o facto de não levar em conta os desafios práticos da implementação deste tipo de alterações ao espaço urbano, tal como também não tem em conta o tempo que levaria a aplicar este tipo de alterações nem as possíveis restrições orçamentais, tal como não identifica a necessidade de soluções personalizadas dependendo do sítio onde vão ser aplicadas.

O Design inclusivo de Maxwell PUC RIO trata do conceito do Design Inclusivo (DI) com uma especial importância à relevância de se adaptarem ao ambiente e produtos às incapacidades ou limitações dos utilizadores.

O texto destaca um ponto importante que é o facto de englobar nesse tipo de ambientes adaptados não apenas pessoas com deficiências ou com limitações permanentes, mas também a questão das limitações temporárias nomeadamente, uma gravidez, uma perna partida, ou até a falta de luz elétrica.

Aborda também uma questão muito importante que é o porquê os ambientes e os produtos adaptados serem apenas para deficientes, fazendo uma reflexão com a intenção de destacar a importância desse tipo de estigmas serem quebrados. Porque um produto ou ambiente pode ser adaptado para qualquer um criando assim uma interação muito mais interessante e prática com ambos.

O texto faz uma contextualização histórica do design inclusivo e acessível, desde as adaptações realizadas para veteranos de guerra até fazer referência à exposição *Os Projetos para a Vida Independente* de 1988 no Museu de Arte Moderna em Nova Iorque.

Na minha opinião, durante o texto fica um pouco confuso as diferenças apresentadas pelo autor relativamente ao *Design Inclusivo*, *Design Universal* e *Design for All*, talvez por falta de exemplos práticos das diferenças.

O primeiro e o segundo texto têm uma abordagem mais teórica da evolução do design enquanto o terceiro trata mais da questão das consequências da adaptação dos produtos e ambientes.

Não considero que nenhum dos textos tenham explorado grandes exemplos práticos relacionados aos temas defendidos.

Portanto, em geral, os três ajudam no entendimento teórico do que é o *Design Inclusivo*, *Design Universal* e *Design for All* mas com pouca informação concreta sobre a sua real aplicação, nomeadamente os obstáculos à sua concretização.

CASOS DE ESTUDO



pip driver, 2019 © nextstepcharlotte.com/naked-prosthetics



oxo good grips, 2019 © ifdesign.com

NAKED PROSTHETICS

O projeto *Naked Prosthetics* (2010), de Thompson e Colin Macduff. Este projeto começou, porque o Colin Macduff, que era um inventor com uma vasta experiência na fabricação de bicicletas perdeu um dedo num acidente, levando-o assim ao desenvolvimento da sua própria prótese.

O primeiro protótipo foi exibido pela primeira vez na American Society of Hand Therapy, onde teve uma grande receptividade, motivando assim Thompson e Colin Macduff a criarem soluções para outras pessoas que, como Colin Macduff, também tivessem sofrido amputações de dedos e que precisassem de soluções para recuperar a independência quotidiana.

Perder um dedo ou vários dedos é algo que afeta a funcionalidade da mão drasticamente, criando dificuldades acrescidas na realização das tarefas quotidianas, retirando, em certos casos, a independência da pessoa e até criando um impacto enorme na vida profissional.

Segundo estudos realizados pelos fundadores do projeto este tipo de deficiências é encontrado, em grande maioria, entre pessoas que têm trabalho "braçal" e em veteranos de guerra, e que nestes casos a perda de um ou mais dedos pode comprometer o funcionamento da mão até 90%.

O projeto *Naked Prosthetics* identificou que havia uma população muito numerosa na América que estava negligenciada, pelo facto de existir uma grande lacuna no mercado de próteses funcionais adaptáveis para amputações parciais de dedos.

Algo que fica bastante claro com a análise ao projeto *Naked Prosthetics* é que houve por parte de Thompson e Colin Macduff um grande investimento em engenharia e na escolha dos materiais. Sendo estas próteses acionadas pela própria mão através de vários dispositivos articulados, permite que o utilizador faça atividades como segurar, agarrar e até escrever.

Cada prótese desenvolvida é personalizada, ajustada ao milímetro à anatomia do utilizador, como forma de garantir conforto e desempenho. Devido à escolha dos materiais, as próteses além de serem resistentes, têm uma grande resistência a água, produtos químicos e sujidade em geral.

O projeto *Naked Prosthetics* do que se pode constatar com a análise feita, trás uma significativa melhoria à qualidade de vida das pessoas com este tipo de problemas, permitindo que os utilizadores consigam ter a sua independência de volta, tal como voltar a trabalhar e até poder usufruir de momentos de lazer. Um desses exemplos foi um dos utilizadores que 6 minutos após ter montado a prótese conseguiu voltar a tocar guitarra.

O sucesso que os produtos desenvolvidos neste projeto têm é um claro indicador das necessidades que o mercado ainda não tinha atendido, criando um impacto muito positivo deste tipo de tecnologia na vida dos utilizadores.



naked prosthetics, 2019 ©nextstepcharlotte.com/naked-prosthetics

Escolhi como um dos casos de estudo o projeto *Naked Prosthetics* porque é um claro exemplo de como a inovação e a tecnologia associadas ao design têm uma capacidade enorme de resolver problemas muito específicos que se encontram subestimados, neste caso, nas amputações nas mãos.

O sucesso do projeto deixa claro que o potencial do design inclusivo e personalizado é algo que tem o dever de ser cada vez mais uma ferramenta e uma direção a ser seguida. Com este caso de estudo ficou mais claro que

nunca que o design inclusivo e personalizado tem um potencial enorme. Tem uma grande importância para a tese, por explorar os produtos personalizados que estão a ganhar espaço e por demonstrar que o *standard* serve, cada vez mais, para menos utilizadores.



naked prosthetics, 2019 ©nextstepcharlotte.com/naked-prosthetics

OXO

Decorria o ano de 1989, quando Sam Farber (fundador da OXO) constatou que os utensílios de cozinha comuns eram um grande desafio no seu uso para os utilizadores com dificuldades motoras, no caso em específico pessoal, a sua esposa Betsey Farber, que sofria de artrites nas mãos e que sentia dor e frustração.

O problema tornou-se muito evidente quando a Betsey tentava utilizar os descascadores de legumes tradicionais, que devido às artrites se tornam desconfortáveis e difíceis de segurar. E assim surgiu o projeto OXO que se tornou uma missão de vida para Sam Farber.

Grande parte dos utensílios de cozinha não eram projetados com grande atenção à acessibilidade e facilidade de uso. Eram fabricados com recurso a materiais e designs e formatos que não tinham qualquer tipo de preocupação com os utilizadores com necessidades especiais.

Sam Farber tem assim a oportunidade de ser ele mesmo criar esses utensílios de cozinha mais inclusivos, mais convenientes para o utilizador e acima de tudo mais eficientes, independentemente do utilizador ter ou não ter incapacidades físicas.



oxo, 2017 ©oxo.com

O projeto OXO juntamente com a Smart Design, criaram o *OXO Good Grips Vegetal Peeler*, que se acabou por se tornar um produto pioneiro por ter uma preocupação muito evidente com o design inclusivo, um produto que "dá para todos".

Segundo a OXO o utensílio apresenta um cabo ovalizado e o material do mesmo é em borracha termoplástica TPR, "confortável e moderna" e que se adequa a múltiplos tipos de mãos.

Para chegar ao resultado final, as empresas em parceria, realizaram vários estudos com utilizadores e à medida que tinham *feedback* dos utilizadores iam ajustando os protótipos até resolver grande parte dos problemas encontrados.

Para a experiência de utilização se tornar mais intuitiva foram usadas "barbatanas" para indicar a posição mais correta dos dedos.

Foi possível constatar com a análise feita que o sucesso da *OXO Good Grip* não foi ao acaso. É um projeto com um mérito muito grande por estar focado em simplificar a vida diária dos utilizadores, tenham eles problemas de mobilidade nas mão ou tendo eles mãos completamente funcionais, conseguiram encontrar soluções que servem a todos.

Por terem encontrado uma solução “para todos” conseguiram destacar-se por evitarem que os seus produtos fossem estigmatizados como sendo para pessoas “menos capazes”. Como o próprio nome indica, são utensílios com “boas pegas”, que podem estar na cozinha que qualquer pessoa.

A escolha deste caso de estudo em concreto assenta num motivo basilar, a *OXO* pegou num produto completamente banal do dia-a-dia e através do design inclusivo conseguiu transformar completamente o mesmo, uma vez que demonstra que é importante estarmos atentos e não querer mudar o mundo de uma vez, mas sim começar pelas coisas simples, inovando e criando um impacto social positivo.

A *OXO* conseguiu pegar em algo banal e, por ter focado o objetivo principal na experiência do utilizador, criar um produto com um alto valor social acrescentado. A *OXO* comprovou que o design inclusivo não tem de servir apenas pessoas com necessidades especiais, mas que pode também criar valor acrescentado na experiência de uso de todos os utilizadores.

Este projeto tem muita relevância para a minha tese, porque reforça que o design inclusivo tem muito valor a acrescentar a inovação, seja ela através de novos produtos, ou em melhorias de produtos que já existem, criando um impacto social.

Outra questão muito relevante é o facto de que devemos evitar que os nossos produtos personalizados tragam estigmas associados, equilibrando a estética e a funcionalidade.



oxo good grips, 2019 ©smartdesignworldwide.com

A *Naked Prosthetics* tem como foco principal a criação de próteses funcionais personalizadas para vários tipos de amputações de dedos, com um design altamente adaptável às necessidades de cada utilizador. Têm o objetivo de melhorar a qualidade de vida dos utilizadores devolvendo-lhes a autonomia nas tarefas do quotidiano.

A *OXO* tem como foco principal a criação de produtos para uso diário, nomeadamente utensílios de cozinha, apostando num design inclusivo com uma atenção cuidada à ergonomia, com o objetivo de tornar esses utensílios fáceis de serem utilizados por todos, independentemente das condições físicas. Uma característica que salta logo à vista é a simplicidade do design dos produtos.

No fundo, fica bastante claro que o objetivo dos dois projetos passa pela valorização do design inclusivo, apesar de que a *Naked Prosthetics* é focada num tipo muito específico de utilizador com um produto extremamente personalizado, enquanto que *OXO* tem uma abordagem completamente oposta porque cria produtos para utilizadores com características muito mais variadas.

Referências

OXO Good Grips Design Refresh. (sem data). Smart Design. Obtido 2 de dezembro de 2024, de <https://smartdesignworldwide.com/projects/oxo-good-grips-design-refresh/>

PIPDriver. (sem data). Naked Prosthetics. Obtido 4 de dezembro de 2024, de <https://www.npdevices.com/devices/pipdriver/>

Prosthetics, N. S. (sem data). Next Step Prosthetics. Next Step Prosthetics. Obtido 2 de dezembro de 2024, de <https://nextstepcharlotte.com/naked-prosthetics>

A CERÂMICA COMO AGENTE DE CLIMATIZAÇÃO PASSIVA

Ana Realinho

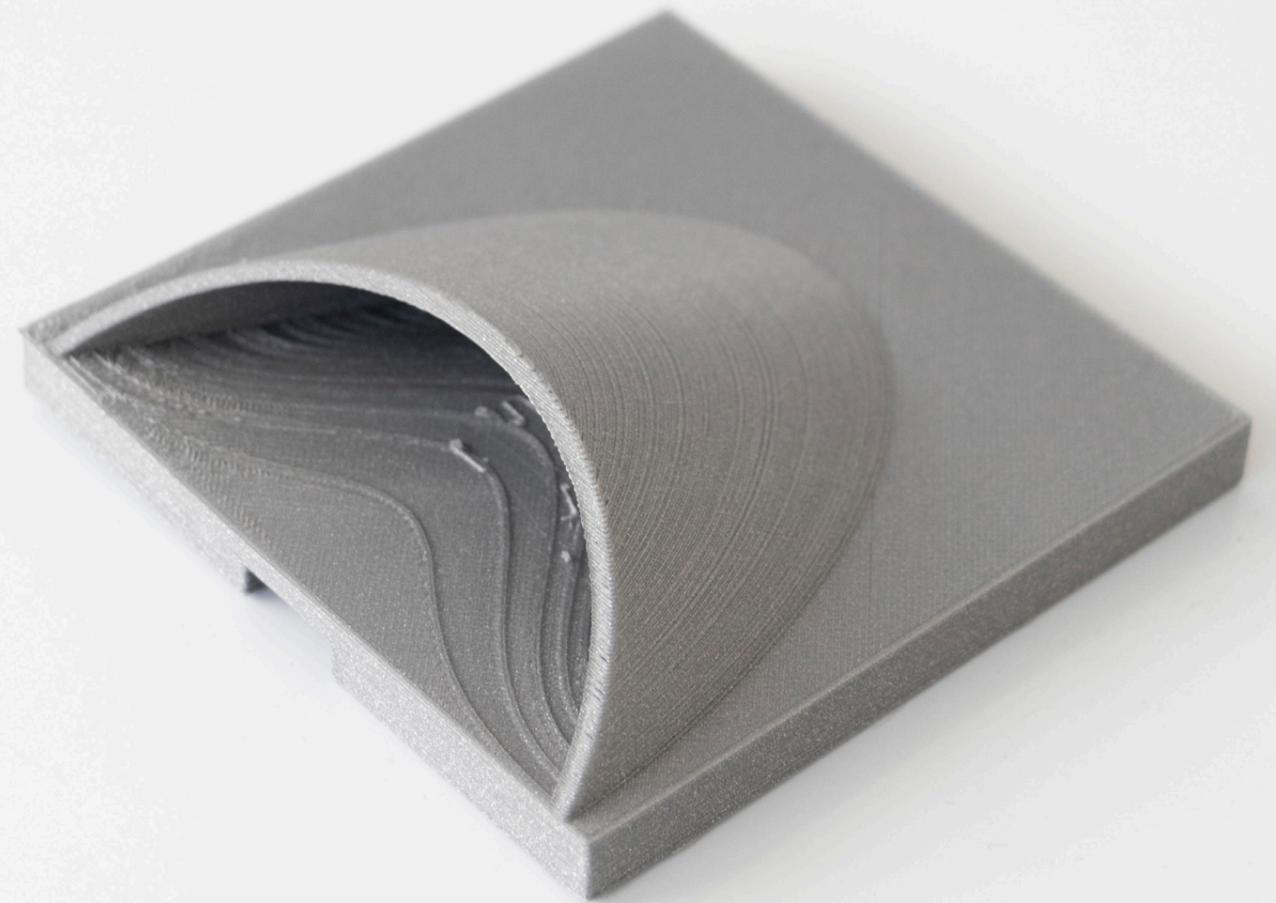
Orientador: José Vicente

O sistema climático do planeta encontra-se em sérias mudanças provocadas principalmente pelas atividades humanas, particularmente desde o início da revolução industrial. Devido às emissões de gases com efeito de estufa, o aquecimento global tem gerado sucessivos recordes de temperaturas máximas em todo o mundo, provocando fenómenos climatéricos extremos cada vez com mais frequência, tais como tempestades mais intensas, secas e ondas de calor prolongadas. A maior parte dos edifícios não estão preparados para estas oscilações climatéricas, pelo que existe a necessidade de tornar os espaços interiores mais confortáveis para quem os utiliza. Por uma questão de saúde e bem-estar das pessoas e por razões de sustentabilidade ambiental, é urgente evitar as tecnologias convencionais de climatização como o ar-condicionado, passando a fazer uso de soluções eficientes que não recorram a eletricidade, ou seja, fazer uso da climatização passiva para melhorar a qualidade dos ambientes internos. Esta investigação tem por objetivo o desenvolvimento de produtos que sirvam de agentes reguladores de temperatura e humidade para os espaços interiores. Para isso, procura-se, numa primeira fase, fazer um levantamento sobre as tecnologias vernáculas de arrefecimento passivo e, numa segunda fase, criar protótipos de cerâmica de diferentes formatos e dimensões, cumprindo o efeito pretendido de forma natural e passiva.

Palavras Chave

Cerâmica, climatização passiva, design vernacular, eficiência energética, conforto.

Protótipo de revestimento ventilado (2024) Ana Realinho



RECENSÃO:

ARQUITETURA E DESIGN: ECOLOGIA E ÉTICA DE VÍCTOR PAPANEK CONSTRUÇÃO SUSTENTÁVEL DE LÍVIA TIRONE A CERÂMICA, O MATERIAL QUE OFERECE BENEFÍCIOS PARA UMA CONSTRUÇÃO SUSTENTÁVEL DE ALINE GUERREIRO

A sustentabilidade tem sido um tema central nas últimas décadas, impulsionado por preocupações crescentes com o meio ambiente e a eficiência energética. Na área do design, a sustentabilidade reflete-se na concepção de produtos ou espaços que privilegiam a eficiência energética e o uso consciente de recursos, reduzindo o impacto ambiental ao longo do seu ciclo de vida. A escolha de materiais e a maneira como projetamos têm um impacto direto não apenas nas gerações atuais, mas também nas futuras.

As obras selecionadas dos autores Victor Papanek (designer e pedagogo), Livia Tirone (arquitecta) e Aline Guerreiro (arquitecta CEO do Portal da Construção Sustentável) abordam este tema a partir de diferentes perspectivas, complementando-se. A primeira obra (*Arquitectura e Design: Ecologia e Ética* de Victor Papanek) é seminal pois, embora abrangente, ela aborda o design e arquitectura do ponto de vista sustentável não só para o planeta, mas também para as pessoas; a segunda obra, (*Construção sustentável: soluções eficientes hoje, a nossa riqueza de amanhã* de Livia Tirone) aborda o tema mais em concreto: a climatização de espaços interiores através da construção sustentável, isto é, formas de intervir para reduzir os impactos negativos do meio edificado, tendo em consideração a qualidade de um ambiente interior; o terceiro texto selecionado (*A cerâmica, o material que oferece benefícios para uma construção sustentável* de Aline Guerreiro) é um artigo que explana sobre a matéria cerâmica e como esta pode influenciar positivamente o meio edificado.

Posto isto, esta recensão pretende resumir e analisar as abordagens presentes nas três obras selecionadas. Pretende-se explorar como cada uma contribui para uma compreensão mais aprofundada da sustentabilidade no design de produto, com foco no papel da cerâmica como agente de climatização passiva.

Victor Papanek é amplamente reconhecido como uma das vozes pioneiras na defesa de um design ético e sustentável. No seu livro, ele critica a obsessão da sociedade moderna por produtos que priorizam o

lucro em detrimento da qualidade de vida e do meio ambiente. Papanek aponta para o potencial do design como uma força de transformação social e ecológica. Para ele, os designers têm o poder — e o dever — de conceber produtos que não apenas satisfaçam necessidades práticas, mas que também respeitem os limites ambientais. Esta visão é particularmente relevante no campo do design de produto, onde a escolha de materiais e processos podem ter implicações duradouras.

Livia Tirone, por sua vez, traz uma abordagem prática e orientada por soluções. No seu livro, destaca o papel da construção sustentável como um motor de mudança no combate às alterações climáticas. Tirone não apenas discute o uso eficiente de energia e recursos, mas também apresenta exemplos concretos de como esses princípios podem ser aplicados na prática, proporcionando conforto e qualidade no interior dos edifícios. A título de exemplo, podemos encontrar o seguinte excerto: “A minimização do grau de toxicidade dos materiais de revestimento (controlo na fonte) que estão em contacto com ar interior torna-se um importante contributo para salvaguardar a saúde dos respectivos utilizadores. Os cuidados a ter quando se especificam vernizes, tintas e revestimentos de pavimento (qualquer superfície com uma presença superior a 30% no espaço em causa) determinam uma parte relevante da qualidade do ar interior, porque são potenciais fontes de contaminação - tanto pelas suas componentes químicas voláteis (que, em contacto com o ar, são libertadas conforme eventualmente reconhecemos pelo cheiro) como pela sua textura superficial, possível captadora de poeiras e bactérias” (Tirone, 2007, p.36).

Este excerto, como tantos outros ao longo do livro, faz menção à importância que existe na escolha dos materiais, e nos quais a cerâmica poderia apresentar-se, por vezes, como uma excelente solução. Para o design de produto, a sua abordagem é valiosa porque ilustra como estratégias de construção sustentável, como a climatização passiva, podem ser integradas em produtos funcionais.

Os conhecimentos de Tirone oferecem uma ponte entre teoria e prática, ajudando a traduzir os princípios éticos de Papanek em soluções tangíveis.

Por fim, Aline Guerreiro concentra-se no material cerâmico, analisando as suas características físicas e os benefícios que trazem para a construção sustentável. Este material, com as suas propriedades térmicas, resistência mecânica, capacidade de isolamento e durabilidade, além de esteticamente apelativo, desempenha um papel fundamental na eficiência energética de estruturas. Também apresenta outras vantagens como o facto de ser “praticamente livre de manutenção e muito fácil de limpar, é versátil do ponto de vista construtivo e decorativo, não transmite cheiros ou bactérias nem emite poluentes, tais como compostos orgânicos voláteis” (Guerreiro, 2022, p. 4). Guerreiro argumenta que a cerâmica é uma solução ideal para construções que procuram reduzir a dependência de sistemas artificiais de climatização, como é o caso do ar condicionado, aquecedores elétricos e outros equipamentos similares. Este artigo é, por isso, indispensável para conhecer a visão da arquitecta e a sua análise técnica no que diz respeito ao potencial da cerâmica enquanto material para a climatização passiva de espaços interiores, onde o design de produto também se situa.

Ao analisar as obras de Victor Papanek, Livia Tirone e Aline Guerreiro, é possível verificar como o tema da sustentabilidade no design de produto (e na arquitetura) pode ser abordado de maneiras tão distintas, mas igualmente valiosas.

A integração das três obras oferece, assim, uma perspectiva abrangente e complementar. A obra de Papanek oferece uma base ética, enquanto Tirone traz soluções práticas e Guerreiro valida as qualidades do material cerâmico. Juntas, essas perspectivas fundamentam a importância da cerâmica como uma solução eficaz para a climatização passiva, alinhando teoria e prática no design de produto.

Integrando as perspectivas teóricas e práticas, fica claro que a sustentabilidade na construção e no design de produto, em particular, passa pela escolha consciente de materiais e pela aplicação de sistemas vernaculares de climatização, criando, desta forma, soluções que respeitem o meio ambiente e as necessidades humanas. Este é um desafio contínuo, mas essencial para o desenvolvimento de um futuro mais equilibrado e responsável.

CASOS DE ESTUDO



PAPER CLAY AIR HUMIDIFIER

Maxime Louis-Courcier, designer industrial parisiense, desenvolveu o *Paper Clay Air Humidifier* com o objetivo de criar um produto funcional, sustentável e simples, para humidificar o ar em interiores sem recurso a eletricidade. Este humidificador utiliza princípios físicos de capilaridade e evaporação, absorvendo água por meio da porosidade do material e libertando-a gradualmente no ar. O material principal é *paperclay* de faiança, uma mistura de faiança com papel. Durante a cozedura, o papel queima, aumentando a porosidade da cerâmica, o que melhora a capacidade de absorção e evaporação, mantendo a resistência estrutural da peça.

O autor destacou a necessidade de aproximar os utilizadores das técnicas dos objetos que utilizam. Para isso, priorizou um design transparente, com materiais naturais e processos físicos simples, que contrastam com os dispositivos domésticos modernos, frequentemente complexos e técnicos. O espaço interior foi escolhido como local de atuação devido ao controlo mais fácil das condições ambientais, mas sem referência a dimensões específicas.

A fase de pesquisa envolveu testes com materiais diversos, como madeira, algodão, cerâmica, cimento, esponja, MDF, papel e cartão, para avaliar capilaridade e absorção. Estes testes foram registados em fotografias e vídeos. Para aprofundar o desenvolvimento, Maxime colaborou com especialistas: José Bico, doutor em física, auxiliou na compreensão de fenómenos como capilaridade, absorção e evaporação; e Pierre Levy, ceramista, contribuiu para a produção das peças em *paperclay*.

A escolha do material foi central no projeto. O papel, quando incorporado na faiança, aumenta a porosidade da cerâmica. Porém, o autor não detalha o processo de preparação do material nem testes sistemáticos para avaliar proporções ideais de papel e faiança.

Ensaaios com formas mostraram que ângulos agudos aceleram a absorção da água, enquanto estudos de superfície revelaram que ondulações aumentam a área de contato com o ar, maximizando a eficiência de humidificação. Apesar disso, faltam justificações sobre escolhas específicas de design.

O protótipo apresenta uma estética minimalista, com dois componentes: uma base que contém a água e um elemento vertical encaixado. A simplicidade do design facilita a integração em diferentes ambientes e reforça a funcionalidade passiva. No entanto, não há informações sobre dimensões, espessuras ou métodos para evitar fugas de água, questões cruciais em cerâmica. Imagens mostram a utilização do protótipo, mas faltam dados sobre desempenho, como valores de humidade antes e depois do uso, tempo de evaporação ou impacto em diferentes espaços.



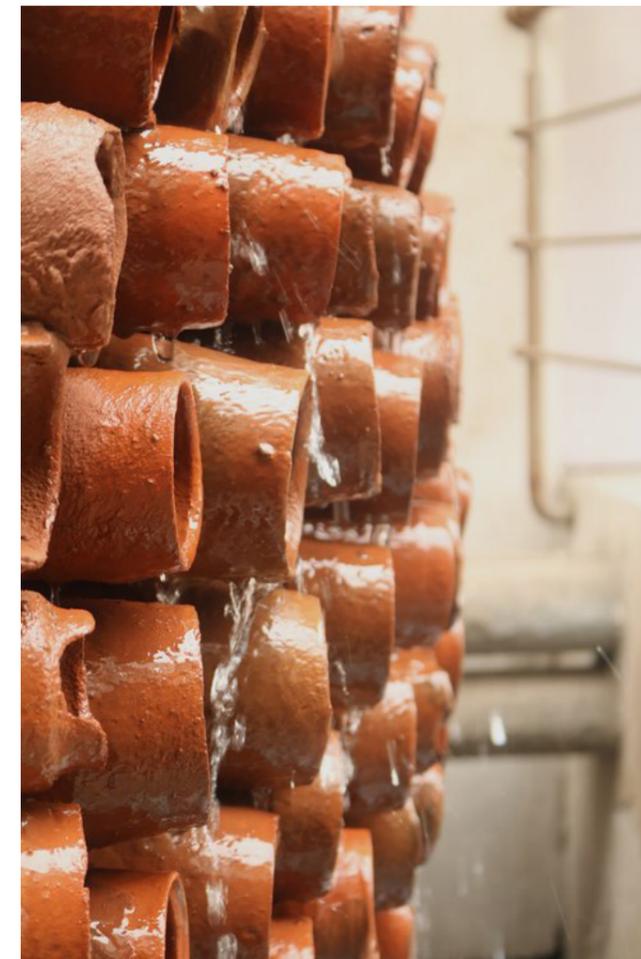
Pormenor de Paper Clay Air Humidifier, 2018 ©maximelouiscourcier.com

COOLANT BEEHIVE

O coletivo AntStudio, sediado na Índia, desenvolveu o *CoolAnt Beehive*, um sistema de arrefecimento inspirado em colmeias, para reduzir temperaturas em ambientes internos e externos de forma sustentável. A solução utiliza cilindros de terracota, que promovem a evaporação da água e, conseqüentemente, o arrefecimento do ar. A água é recirculada por uma bomba de baixo consumo energético, enquanto a gravidade auxilia o processo de humedecimento dos cilindros.

O projeto foi implementado numa fábrica em Noida, Índia, onde as condições extremas de calor afetam a produtividade e a saúde dos trabalhadores. A escolha da terracota baseou-se nas propriedades higroscópicas do material, que atrai água e facilita a evaporação. Além disso, é reciclável, localmente disponível e económico. O design modular permite adaptações ao espaço, otimizando a instalação em diferentes contextos.

Testes de campo demonstraram que o sistema reduziu a temperatura em até 6°C, sendo especialmente eficaz em climas áridos e secos, onde a baixa humidade favorece a evaporação. No entanto, a documentação carece de informações detalhadas sobre a origem dos materiais, condições exatas dos testes e possíveis adaptações para regiões com menor disponibilidade de água ou energia elétrica.



Pormenor de Coolant Beehive, 2015 ©ant.studio



Coolant Beehive, 2015 ©ant.studio

Os dois projetos utilizam cerâmica em sistemas passivos de climatização, mas diferem na escala e aplicação. O *Paper Clay Air Humidifier* foca-se em interiores pequenos, enquanto o *CoolAnt Beehive* destina-se a espaços maiores, como fábricas. Ambos demonstram soluções sustentáveis e inovadoras, com abordagens distintas: o primeiro privilegia a estética minimalista e funcionalidade simples; o segundo, modularidade e impacto em larga escala.

O projeto de Maxime apresenta limitações na documentação técnica, especialmente em testes e validação do protótipo, enquanto o *CoolAnt Beehive* oferece dados de desempenho mais robustos. Em ambos, a exploração de materiais e princípios físicos destaca-se como fundamental, mas seria enriquecedor maior rigor e transparência no registo de processos e resultados.

Estes casos-estudo são referências importantes para investigações em climatização passiva, combinando design sustentável, engenharia de materiais e técnicas vernaculares.

Demonstram a importância de colaborações interdisciplinares e sublinham o potencial da cerâmica como material funcional e ecológico em soluções de design. Além disso, reforçam a necessidade de comunicar descobertas e processos de forma detalhada, contribuindo para a replicabilidade e evolução do campo.

Referências

Deki Cooling Installation. (sem data). Ant Studio. Obtido 4 de dezembro de 2024, de <http://ant.studio/beehive>

Paper clay air humidifier—Maxime Louis-Courcier. (sem data). Obtido 4 de dezembro de 2024, de <https://maximelouiscourcier.com/paper-clay-air-humidifier>

FICHA TÉCNICA

Coordenação editorial: Carla Cardoso

Autores: Alice Pereira, Ana Realinho, André Leandro, Cae Moura dos Santos, Gabriela Sastoque, Joana Cruz, Margarida Pimentel

Design: Gabriela Sastoque e Cae Moura dos Santos com o apoio da turma

Edição realizada no âmbito da Unidade Curricular Crítica de Design - 2º ano Mestrado em Design de Produto da ESAD.CR

Dezembro 2024

©LiDA – Laboratório de Investigação em Design e Artes
©ESAD.CR - Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha - Instituto Politécnico de Leiria
©os autores

