

esad.cr

aproximação

João Azevedo

2014

__Resumo

'Aproximação' assume-se como um processo de procura dentro do desenho e do projecto, de novas formas e métodos de abstracção, especulação e criação livre, desenvolvendo uma visão dos designers como agentes construtores capazes de criar narrativas próprias, explorando o seu potencial de influência cultural e social.

Pretendendo agir dentro das acções quotidianas do ser humano, envolve-se com o acto de comer em âmbito social e explora posturas e comportamentos com forte incidência na forma como as pessoas se relacionam e se vêm a si mesmas inseridas num grupo ou comunidade.

Procura gerar de forma subjectiva o questionamento de sistemas e paradigmas vigentes, criando um novo cenário social que se revela e constrói ritmicamente ao longo das experiências e objectos propostos.

__Palavras -Chave

ruptura
design critico
processos em projecto
desenho
experimental
acto de comer
corpo humano
relações humanas

__Abstract

'Aproximação' is assumed as a search of processes in design, new forms and methods of abstraction, speculation and free creation, developing a vision of the designer as an agent capable of build and create their own narratives, exploring its potential of cultural and social influence.

Intending to act within the everyday actions of human beings, becomes involved with the act of eating in social context and explores postures and behaviors with a strong focus on how people relate to and see themselves placed in a group or community.

Seeks to generate subjectively questioning of prevailing paradigms and systems, creating a new social scene that unfolds and is built along the proposed objects and experiences.

__Keywords

disruption
critical design
projective methods
draw
experimental
act of eating
human body
social relations

__Índice

I. Palavras- Chave e resumo

II. Keywords and abstract

Agradecimentos _9

1. Introdução _11

1.1 O Desafio _12

- a) Imaginar rupturas e possíveis futuros
- b) Explorar processos e capacidades projectuais
- c) Redesenhar comportamentos através do acto social de comer

1.2 Fundamentação _14

- a) Design e Crítica
- b) Experimentação em projecto e em desenho
- c) A refeição enquanto acto social

1.3. Projectos de Referência _18

2. Projecto _27

2.1. Introdução ao projecto _29

2.2. Metodologias _31

- a) Desenho _31
- b) Experimentação social _45
- c) Trabalhos na oficina _56
- d) Fotografia _66

2.3. Os Resultados _69

- a) 'Jantares' _70
- b) 'Ferramentas de interacção' _74
- c) 'Loiça-Corpo' _76
- d) 'Toalha' _78
- e) 'Gestos' _80

3. Conclusões _82

Bibliografia _85

Índice de Imagens _86

__Agradecimentos

Pela orientação, estímulo e participação activa ao Miguel Vieira Baptista e pelas questões colocadas e conselhos dados à Carla Cardoso, ambos influentes no processo e na reflexão presente, tal como à Rita Couto pela orientação no momento de ignição deste projecto.

A todos os amigos que viveram este projecto comigo, relevantes nas observações e nas conversas despoletadas, este processo descreve-se também pela sua participação, sem esta partilha teriam sido impossíveis quaisquer dos resultados apresentados.

Pela disponibilidade, participação e suporte de todos os que integraram as experiências: jantares, sessões fotográficas, experiências variadas com o corpo.

A todos os tipos de apoio técnico e logístico, na transmissão de conhecimento técnico, na disponibilização de espaços e material, ou na simples ajuda de transporte.

Aos meus patrocinadores maiores, os meus pais, presentes de várias formas no projecto.

_Introdução

| Desafio

| Fundamentação teórica

| Projectos de Referência

__Desafio

“A propósito de Heidegger, Steiner escreve: ‘Precisamos de dar mais assistência ao pensamento.’ Esta assistência, esta atenção cuidadosa pode ser interpretada como a atenção que se tem em relação a um ferido e, sendo assim, é quase comovente: não tires os olhos do pensamento; ele precisa de ti. Eis o que cada um de nós poderia dizer. E neste pensamento há uma marca que permite o avanço; a ‘fonte do pensamento genuíno é o espanto, espanto por, e perante o ser. O seu desenvolvimento é essa cuidada tradução do espanto em acção que é o questionar’ escreve Steiner. Questionar ‘é a tradução do espanto em acção’.

Não basta, pois, o espanto imóvel, o espanto contemplativo, precisamos de um espanto agressivo, que ameace, que questione.”

TAVARES, Gonçalo M., *Atlas do corpo e da imaginação, Caminho, 2013*

a | imaginar rupturas e possíveis futuros

A primeira reflexão foi sobre o papel dos designers na construção do mundo e do quotidiano, como eles ainda não são, que ainda não foram construídos, portanto para além do simples contributo do seu desenvolvimento ritmado¹. Sendo a primeira questão a que o projecto pretende responder sobre como através do desenho e do projecto se pode construir o novo e o diferente, como romper paradigmas e expectativas, de alguma forma surpreender e espantar.

Ao explorar possibilidades de ruptura e sobre como as desenvolver inicia-se uma discussão sobre os actos da imaginação e da especulação, sobre como através do desenho e do pensamento é possível engendrar mudanças radicais e de alguma forma dissociadas do presente.

A motivação desta procura está relacionada com a ideia de que os designers devem possuir ferramentas e capacidades de propor novos cenários tal como influenciar mudanças consistentes no mundo, de os designers serem capazes de desenvolver propostas idiossincráticas e de serem actores que naturalmente colocam em causa os padrões vigentes, uma ideia em parte íntima e derivada da observação e reflexão pessoal sobre a acção contemporânea dos designers de produto.

1 DUNNE, Anthony; RABBY, Fiona; *Speculative Everything*; MIT, 2013; “(...) we regularly encounter thinking about futures, especially about ‘The Future.’ Usually it is concerned with predicting or forecasting the future, sometimes it is about new trends and identifying weak signals that can be extrapolated into near future, but it is always about trying to pin the future down.” p.2

b | explorar processos e capacidades projectuais

Este projecto deve descrever-se como uma procura continuada dentro dos processos e metodologias projectuais, uma procura pela experimentação e pelo desenvolvimento de diferentes sensibilidades associadas ao desenho e ao pensamento em projecto.

Espera-se descrever no fim deste documento a experiência de diferentes posturas na acção de projectar, através de uma acção que questione princípios e hábitos dos próprios designers e que rompa com as expectativas sobre o comportamento do desenho na definição de cenários e produtos.

A procura deve fazer o projecto resultar num conjunto de fragmentos, diverso nas tipologias e nos suportes, que constitua um corpo crítico e idiossincrático capaz de se assumir como uma forma de discurso¹ sobre as várias dimensões do quotidiano e sobre como os designers nele intervêm ou podem intervir.

O desenvolvimento de metodologias ou a sua mera exploração são também resultado de uma procura individual, pelo desenvolvimento de capacidades e uma potencial linguagem projectual própria.

c | redesenhar comportamentos através do acto social de comer

Para cumprir os objectivos inicialmente lançados definiu-se um campo e um objecto de intervenção: o acto social de comer.

Porque o acto de comer representa uma forte influência no quotidiano dos seres humanos, não só pelo facto da alimentação ser uma necessidade biológica imprescindível mas porque a forma como ela é cumprida é uma forma transversal de descrever culturas e formas de vida.

A comida e a sua partilha com outros é também uma acção ritualizada, impregnada de significados e efeitos, a refeição é muitas vezes instrumento para cumprir objectivos sociais, como outras é uma simples ferramenta utilizada de forma instintiva para fixar e desenvolver relações com outras pessoas.

Assumindo o peso de tal acção e momento no ser humano reflete-se sobre qual a relação com os designers e a sua acção, sobre a presença do desenho e a sua possível intervenção no quotidiano. Espera-se que através de diferentes processos e dispositivos se possa manipular e influenciar este momento de forma abstracta e imprevisível, focando comportamentos e a capacidade de o desenho os influenciar.

2 BUCHANAN, Richard, *Declarations by Design Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice*; in *Design Discourse* from Victor Margolin; p. 91-109; BONSIÉPE, Gui, *Diseño y crisis*, 2011

__Fundamentação

a | design e crítica

O conceito de design crítico ou *critical design* apareceu pela primeira vez em 1999 no livro de Anthony Dunne, *Hertzian Tales*, defende uma postura crítica, reflectiva e ideológica para o design. Crítica com a sociedade, com o mundo e à forma como o design neles actua.

Segundo a definição apresentada por Anthony Dunne e Fiona Raby no seu website³, o *critical design* usa propostas especulativas ou ficcionais para desafiar paradigmas e preconceitos sobre o papel que os produtos desempenham no quotidiano, conceito que se define como uma postura e uma atitude mais do que como um método. Colocam-no como o oposto ao que chamam de design afirmativo: design que reafirma o estabelecido, o status quo, sugerindo uma acção que problematiza mais do que soluciona, no sentido de ser usado para a procura de novas questões e campos de intervenção para o design.

O *critical design* partilha algumas das funções ou características que normalmente são assumidas por exemplo pela literatura ou pelo cinema, quando apresenta narrativas e cenários que não são reais ou vigentes, com o objectivo de questionar, incentivar a reflexão e o debate.

Em 1986 Enzo Manzini já nos tinha deixado esta definição: “Esta interacção entre o pensável e o possível, que chamamos design, não é simples nem linear. Não existe um pensável abrangente que tenha apenas de ser encaixado na fronteira do possível, porque a própria consciência destes limites restringe o que pode ser pensado. Por outro lado, o pensamento não é só a aceitação dos limites impostos noutros sistemas de referência, criando assim o novo, aquilo que até ao momento não tinha sido pensado e parecia impensável.”²

Max Borcka, em 2009, deixa um ensaio, *Form will follow Foquismo!*, em tom por vezes humorado e em quase manifesto, sobre novas posturas para a prática do design. “O único bom design será o mau design”, começa entendendo-se que este mau design é mau em contraste com o que a sociedade de consumo indica como sendo o bom design. Expressa, tal como a definição de *critical design* propõe, a crescente vontade de os designer utilizarem cada vez mais os seus produtos como veículos para a transmissão de mensagens e expressão de ideias e visões, observando o panorama contemporâneo em que cada vez existem mais meios disponíveis para produção, distribuição e comunicação permitindo novas formas de organização e produção individuais ou colectivas.

Defende o desenvolvimento do design enquanto ferramenta de intervenção e transformação social, “será totalmente filosofia, ao reconsiderar os siste-

3 <http://www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

4 MANZINI, Ezio; *A Matéria da Invenção*; 1993 (1986); p.17

mas, códigos, convenções, os mecanismos subcutâneos que orientam o funcionamento do aparato social, o homem e inevitavelmente os seus rituais e hábitos”, considerando que talvez seja necessário chegar a algum momento de abstracção anterior a novas construções, “chegar ao momento zero do desenho, a uma primeira sopa onde o caos reina”. Prevê o alargamento do serviço do desenho a outras necessidades, às íntimas e “negligenciadas”, prevê que o design intervenha na realidade transversalmente nas suas várias dimensões, “mais do que nunca, os objectos serão veículos para os nossos desejos, fantasias e obsessões, fetishes, anomalias, patologias e especialmente às nossas necessidades negligenciadas”. Sentencia que se quebrará “o tácito código de honra que previne os designers de comentarem e referirem os aspectos escuros e perturbantes da vida”.³

b | experimentação em projecto e em desenho

Nos seguintes parágrafos apresentam-se argumentos que definem de alguma forma as acções de projectar e desenhar, estruturando uma análise que se reflecte nas posturas presentes neste projecto.

Segundo Fernando Poeiras (2006)⁴, “Na acepção mais comum, o problema geral do projecto seria realizar uma ideia; e o processo do projecto seria o conjunto de problemas a ultrapassar para obter a ‘realização’ dessa ideia. Este problema orienta tanto uma maneira de pensar, como de fazer o projecto: a ideia precederia (na consciência) e sucederia (objectivamente) pelo processo que a realiza, com mais ou menos resistências. A ‘ideia’ surge nesta concepção de projecto como uma espécie de solução antecipada (a ideia prévia)”. Após oferecer uma descrição da visão pré-estabelecida do acto de projectar, problematiza-a, “esta concepção (e prática) do projectar limita a ‘ideia’ mas é também a mais limitadora das possibilidades do próprio fazer, entendido o fazer como uma modalidade de pensar e de imaginar”.

Nestas outras concepções do que poderá ser projectar, inclui-se o acto do fazer enquanto acto definidor, enquanto acto de estímulo porque “faz pensar e imaginar”, e acto de procura e experimentação. “Outras concepções de projecto tentam pelo contrário sublinhar a relação intrínseca entre o fazer e a ideia, entre o fazer e os actos de compreender e imaginar o objecto. Assim, numa segunda acepção de projecto, considera-se antes o projecto como limitado por dois extremos: 1) antecipação, a multiplicidade de sistemas de antecipação do objecto (antevisões e programas), e a antecipação do termo objectivo do projecto (plano construtivo) e 2) experimentação, a multiplicidade de práticas que tornam o objecto ‘interior’ à sua exploração pelos meios disponíveis, e pelos processos de projecto. O problema de projectar passa a estar delimitado pelos seus limites extremos (processos de antecipação/ processos de experimentação) preservando-se

5 BORKA, Max, *Form will follow Foquismo*, 2009 no livro: MAIER-AICHEN, Hansjerg, *New Talents: State of the Arts, Avedition*, Ludwigsburg, 2009

6 POEIRAS, Fernando; *Práticas do Desenho em Design*, Cadernos PAR n. 01, Caldas da Rainha, 2006, p. 35 - 47

uma produtividade interior ao processo: o processo é gerador de possibilidades de objectos, i. e., é tanto produtor de ‘ideias’ como de ‘objectos.’”

Um formulação sobre a acção de projectar próxima à prática revelada neste projecto, através dos diferentes processos produtivos, que vão sendo utilizados também como processos criativos, de descoberta e construção.

Sobre o acto de desenho, “importa-nos integrar o desenho nesta segunda concepção de projecto, considerando sobretudo o uso projectual do desenho como uma prática que torna o objecto ‘interior’ à sua exploração num processo. Antecipação e experimentação, enquanto pólos extremos do projectar estão presentes do desenho, enquadrando as várias práticas de problematização do objecto. Dizemos agora problematização não apenas problema: absorver o objecto e as suas experiências em problemas de desenho, torná-los ‘interiores’, é a condição da experimentação do objecto pelo desenho. Quem ‘experimenta’ não sabe antecipadamente, assim a experimentação pratica-se problematizando.”

Ainda sobre a prática o desenho no sentido em como ela é praticada numa procura experimental, “formulação (imediatamente problemática) de uma irresolução no desenho, longe de representar um objecto ou uma ideia, impulsiona imediatamente movimentos de entendimento e imaginação do objecto que não antecipáveis, criando também condições para uma experimentação pelo desenho. Essas formulações iniciais do desenho não são antecipações de uma ‘intenção’ clara, nem desencadeiam apenas a ‘reflexão’ dialogante entre o desenho e o desenhador. A natureza da sua irresolução é de outra ordem. Dito de outra forma, estas são algumas maneiras de formular um problema, irresoluções, pelo desenho dando prioridade à sua dimensão operativa”, pois “interiorizar o objecto e as suas experiências em problemas do desenho, nisso consiste a experimentação pelo desenho”.

c | o acto social de comer

O acto de comer e a sua dimensão social foi determinado como objecto de intervenção desse projecto. Reúnem-se então alguns argumentos que relacionam o acto de comer à sua dimensão social e cultural.

Maria do Céu Antunes Martins⁵ escreve que “a alimentação é imprescindível para a vida e sobrevivência humana. O facto de constituir uma necessidade básica e vital, não leva a esquecer a importância do meio, da sociedade e dos sistemas culturais, no acto alimentar” relacionando a alimentação ao contexto social pela sua relação e dependência do contexto local e produtivo, mas não só, descreve também o acto de comer como uma acção que se caracteriza como um acto social e cultural por incluir “crenças, tabus, formalidades e ritos”, elementos explorados e questionados no projecto.

7 MARTINS, Maria do Céu Antunes, *A alimentação humana e a Enfermagem: em busca de uma dietética compreensiva*, Revista de Enfermagem Referência | III Série - n.º 4 - Jul. 2011 | pp.143-149

Mintz⁶ assume que “o comportamento relativo à comida revela repetidamente a cultura em que se está inserido”, permitindo observar este acto como uma constante cultural, associada a outras dimensões e sendo questionado agora o seu potencial de influência numa cultura e sistema de forma transversal. Ideia alimentada pelo mesmo autor: “para cada indivíduo representa uma base que liga o mundo das coisas ao mundo das ideias por meio de nossos atos. Assim, é também a base para nos relacionarmos com a realidade. A comida ‘entra’ em cada ser humano. A intuição de que se é de alguma maneira substanciado - ‘encarnado’ - acordo partir da comida que se ingere pode, portanto, carregar consigo uma espécie de carga moral. Nossos corpos podem ser considerados o resultado, o produto, de nosso carácter que, por sua vez, é revelado pela maneira como comemos.”

E sintetizando estas ideias menciona-se Alfred Kroeber⁷ quando escreve “que a cultura é o modo como as pessoas se relacionam mutuamente estabelecendo relações com seus materiais culturais”.

Os restantes argumentos e ideias sobre o acto de comer enquanto acto social encaixam-se na descrição de padrões, rituais e arquétipos no caso dos objectos, derivado de uma observação informal e pessoal sobre contextos acessíveis e reconhecidos.

8 MINTZ, Sidney W. *Comida e antropologia. Uma breve revisão*. Rev Brasil Ci Soc 2001; 16 (47): 31-41.

9 Referido em: MARTINS, Maria do Céu Antunes, *A alimentação humana e a Enfermagem: em busca de uma dietética compreensiva*, Revista de Enfermagem Referência | III Série - n.º 4 - Jul. 2011 | pp.143-149

__Projectos de Referência

Jerszy Seymour

“The future of design is going to be fabulous, fury, furious and fun. It will be a tool of love, a superhero ready to do battle for good and evil. It will ask why it exists and what its purpose in life is. It will stick its middle finger up, run through the woods naked, and save the world.”

Jerszy Seymour¹

Jerszy Seymour é um designer industrial, nascido em Berlim em 1968, apresenta um portfólio com uma visão alargada do que é o design, definindo-o como a criação de situações, como uma relação geral que o ser humano tem com o mundo construído, com o mundo natural, com as outras pessoas e consigo mesmo, sobre a sua habitação no planeta Terra e sua percepção.²

O seu percurso é diverso e constituído por fragmentos, procura brincar com objectos produzidos industrialmente, explorar acções, experimentar intervenções e instalações, processa materiais e produz desde objectos, a filmes, performances, música e texto.

Prova uma capacidade de dialogar com o mundo e com a disciplina pela forma como experimenta e apresenta as suas ideias.

Em 2004 sediou-se em Berlim e abriu o *Jerszy Seymour Design Workshop* quando começou a desenvolver uma série de projectos conceptuais, procurando revitalizar a posição do design na sociedade, com projectos como a instalação *Brussels Brain* (2004), ou o *Living Systems* (2007).

Em 2008 propôs a possibilidade de uma sociedade ‘amadora’, com o projecto *The First Supper* realizado em Viena, uma instalação participada onde um jantar foi servido, em que as primeiras coisas a serem cozinhadas foram as mesas e os bancos em que as pessoas se iriam sentar, procurando debater sobre formas de produção não industriais. Continuou o desenvolvimento deste conceito com outros projectos como o *Salon des Amateurs* e *The Coalition of Amateurs* ambos em 2009.

Destacam-se outros projectos como *Merzaerobics*, de 2010, uma exploração com movimentos humanos que se relacionam com diferentes espaços e

10 Retirado do ensaio de Max Borka, no livro : MAIER-AICHEN, Hansjerg, *New Talents: State of the Arts*, Avedition, Ludwigsburg, 2009

11 Com base na informação disponibilizada no seu website: <http://www.jerszyseymour.com/about.html>



1. *Salon des Amateurs*, 2009



2. *The First Supper*, 2009



3. 'A Dinner for the end of national frontiers, and the attainment of global equality of human rights and welfare' - *The Primordial Cookbook*, Berlin, 2011

Marije Vogelzang



4. e 5. *Sharing Dinner*, 2005

“There is no material that comes as close to human beings as food.”

Marije Vogelzang¹

Marije Vogelzang faz questão de se distinguir do título de *food designer* preferindo utilizar o termo *eating designer*, justificando que o seu processo está muito mais próximo ao acto de comer e ao seu possível desenho do que à manipulação da comida. Natural da Holanda e Licenciada na Design Academy of Eindhoven, onde desenvolveu alguns dos seus primeiros projectos relacionados com o acto de comer, como o *White funeral meal*, o redesenho de um momento fúnebre onde a comida marca a sua presença.

Os seus processos envolvem uma análise cultural sobre o acto da alimentação, reflectindo sobre a origem dos alimentos, como eles são preparados e sobre os seus significados, permitindo-lhe redesenhar rituais e comportamentos.

Em 2005 realizou o *Sharing Dinner*, um jantar de Natal em parceria com a *Droog Design*, enfatizando o acto da partilha, pelos objectos e interacções propostas, desde pratos que se dividem, á forma como os alimentos foram disponibilizados na mesa e uma toalha que esconde como os convidados se encontram vestidos.

Os seus projectos definem-se na sua maioria como eventos, em que objectos, dispositivos e cenários são construídos de forma a proporcionar diferentes experiências e rituais. O seu desenho atravessa o projecto de todas essas construções materiais, à possível manipulação dos alimentos e às regras e códigos comunicados, induzindo de variadas formas as pessoas a participarem e a se comportarem de forma diferente com a comida e com o acto da refeição.

Fictional Collective



6. *Hats : A Dialogue*, de Aya Bentur, Corradino Garofalo, Sophie Rzepecky

O Fictional Collective é constituído por um conjunto de designers vindos de vários países, todos eles *alumni* de um dos programas de Mestrado da Design Academy of Eindhoven, apresentam-se sob uma diversidade particular na forma e na abordagem como apresentam e exploram as suas propostas. Pretendem contribuir para o desenvolvimento de fundamentos e estruturas para um diálogo sobre o design e a sua prática, e definem-se como uma plataforma colaborativa para a prática e pensamento sobre o design associado à sua intervenção social e política.¹

Já em 2014 apresentaram a exposição *Fragments of Ongoing Fiction*, durante a *Dutch Design Week* em Eindhoven, uma exploração fragmentada por diversas metodologias e tipologias de resultados, em que a análise e reconstrução social, política e cultural era objectiva. Explorando formas de o designer intervir num debate crítico sobre o quotidiano nas suas várias dimensões.

A destacar projectos como o de Aya Bentur, que se descreve como fascinada com os gestos e com a relação entre o corpo, os objectos e os espaços, apresenta o *Collectives Gestures*, um arquivo visível de gestos e comportamentos humanos, um arquivo abertos aos visitantes, convidados a registar um novo gesto ou acção. Tal como *Hats: a dialogue*, de Aya Bentur, Sophie Rzepecky e Corradino Garofalo, uma performance que explora o potencial do uso do material enquanto ferramenta social, ou *Intuitive Making* de Ines Fiegert que através de experiências tridimensionais com uma técnica de tecelagem explora sobre os processos intuitivos de produção, materializando ideias invisíveis através do registo dos seus movimentos.

13 Press release, 1 October 2014, *Introducing Fictional Collective: A platform for design dialogue*; em <http://fictionalcollective.com/press/>

Ferran Adrià



7. *Design Picnics*, 2013



8. Imagens de um prato criado por Ferran Adrià

Ferran Adrià Acosta é um cozinheiro catalão ainda hoje reconhecido pelo ex-restaurant *El Bulli*, contemporâneo de Heston Blumenthal na vanguarda da cozinha molecular.

Desenvolve investigação com comida, através de uma postura experimental procura novos ingredientes e submete-os a inúmeros processos com o suporte de avançadas tecnologias.

Apresenta pelos seus menus autênticas experiências, oferecendo contrastes entre o aspecto e o sabor, a temperatura e as texturas, transformando o acto de comer numa experiência sensorial e cultural.

Destaca-se a recente parceria com designers e artistas para a realização de uma exposição em Londres, *Design Picnics*. Este tipo de sinergias com criativos e profissionais de outras áreas é uma prática comum e anterior, definindo em parte o seu trabalho.

Babette's Feast



9. Cena do referido jantar em *Babette's Feast*, 1987

“Babettes gæstebud” é o título original no filme dinamarquês de 1987, realização de Gabriel Axel. Retrata uma pequena vila dinamarquesa durante o séc. XIX, numa situação de atrito e contraste pela presença de estranhos à comunidade no meio dos seus habitantes.

O filme apresenta a realização de um grande jantar comemorativo, contextualizado com a celebração do nascimento de um habitante de outrora, importante na história da pequena localidade. Esse jantar é preparado por uma refugiada francesa, ali abrigada, que apresenta grande sensibilidade culinária, característica que agita a consciência dos habitantes com receios profanos.

Na cena em que o jantar acontece, é possível observar reacções diversas ao choque a diferentes códigos culturais, antes da própria comida, à forma como a mesa está colocada como pelos instrumentos que ali estão presentes. A observar-se também a cedência e a mudança nas posturas dos presentes, que vão se permitindo usufruir da experiência, transparecendo diferentes tipos de discursos oriundos das idiosincrasias de cada um dos personagens.

Black Mirror



10. Episódio *Fifteen Million Merits*, 2011

Visões distópicas, satíricas e futuristas que provocam a reflexão sobre como a tecnologia tem transformado o mundo e a vida social humana, assim se podem descrever transversalmente os episódios da mini-série britânica *Black Mirror*, lançada em 2011 no Channel 4, sob criação de Charlie Brooker. Os já lançados seis episódios, divididos em duas temporadas, transformam algumas das mais recentes inovações na tecnologia em autênticos pesadelos por vezes alterando mesmo paradigmas políticos e sociais. Identifica-se a reflexão sobre como o peso da virtualidade no mundo contemporâneo já altera e pode alterar tanto as nossas percepções sobre a própria realidade como a forma de os indivíduos se relacionarem e comunicarem, não só sobre as transformações já ocorridas, a série especula sobre possíveis evoluções e potenciais consequências, aqui extrapoladas para alguns limites.

No segundo episódio, intitulado *Fifteen Million Merits*, apresenta-se uma Grã-Bretanha num futuro cenário automatizado, em que os seus milhões de habitantes pedalam em bicicletas de ginásio como emprego para ganhar merits (a moeda vigente, apresentada quase como pontos de um videojogo), utilizados para pagar comida nas nossas reconhecidas máquinas de venda automática, e para gerir os programas de televisão que podem ser vistos nos ecrãs gigantes de revestem os aposentos de cada um dos habitantes. A narrativa apresenta alguns detalhes de como as pessoas se relacionam entre si, genericamente de forma fria e tímida, e desenvolve-se á volta dos potenciais sonhos que estes habitantes podem criar, naturalmente relacionados com o mundo virtual oferecido pelos ecrãs televisivos.

Outros episódios como *The National Anthem* que apresenta um cenário mais identificável com o presente e foca desenvolvimentos improváveis à volta das redes sociais e dos conteúdos virais, ou o *The Entire History of You* que narra o fim da relação de um casal, desenvolvendo uma série de acontecimentos num mundo onde todos os seres humanos têm integrado um chip que grava todas as nossas memórias visuais e auditivas, alertando para potenciais mutações da vida social sob a aplicação de tecnologias já existentes.¹

_O Projecto

| Introdução e Contexto

| Processos

| Resultados

__Introdução e Contexto

O projecto surge de um conjunto de questões colocadas de forma entrelaçada sobre a prática de projecto e sobre a definição da acção dos designers nas várias dimensões do quotidiano. Inicia-se um percurso à volta do conceito de ruptura, questionando sobre a possibilidade de intencionalmente um designer engendrar experiências que colocassem em causa as assunções mais básicas sobre o mundo, talvez sobre o mundo construído. Uma procura abstracta que passo a passo, através da experimentação em diferentes processos e consequente reflexão foi encontrando definições e sentidos para a sua exploração.

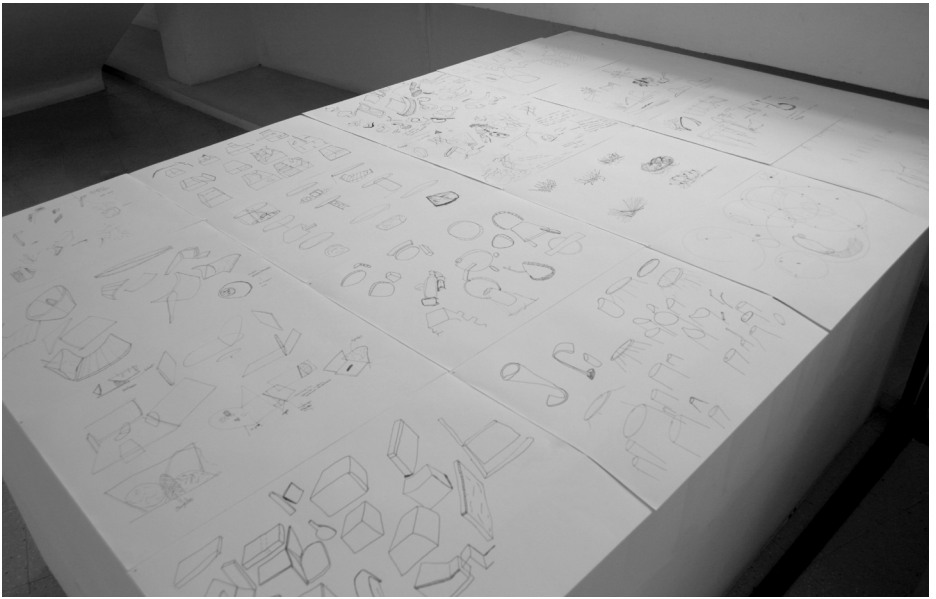
O acto de comer foi considerado campo de intervenção desde o início do projecto, um contexto escolhido pela sua própria definição, pelo potencial de influência que apresenta sobre o ser humano e pelos potenciais desenvolvimentos práticos que pudesse despoletar.

A dimensão social foi resultado do desenvolvimento do projecto mas corresponde a um conjunto de visões próprias, pode descrever-se uma vontade anterior de desenvolver projectos de intervenção social e cultural.

A exploração e uso do corpo humano deu-se de forma consequente e define-se a partir de determinado momento como objecto e matéria do projecto, observa-se o seu potencial plástico, deixando os significados e impactos sociais, culturais e emocionais para um segundo plano, mesmo que não totalmente esquecido ou oculto.

A postura associada a este projecto faz com que o foco principal do seu trabalho seja o conjunto de explorações desenvolvidas dentro dos vários processos experimentados. Um corpo de formas, resultantes de consequentes tentativas, organizadas por um discurso deambulatório e reflexivo. A síntese, apresentada como resultados faz um balanço deste processo, alinhando argumentos e ideias, abrindo portas para novos caminhos ou iniciando a estruturação de outros.

É importante mencionar o meio e o contexto em que este projecto se desenvolveu, tomar conhecimento não só das suas influências mas também dos recursos disponíveis. A escola, a ESAD.CR, cenário e chão de um percurso maior, pelo facto de reunir uma diversidade específica de cursos, suporta uma comunidade que nutre fortes práticas de partilha social e interacção interdisciplinar, que se valoriza pela procura de uma construção plural. O espaço de trabalho disponibilizado pela escola e as oficinas (cerâmica, madeira e metais) quando abertas, permitem desenvolvimentos práticos muito característicos, pelo tempo, controlo e liberdade que possuímos sobre cada experiência.



__Processos

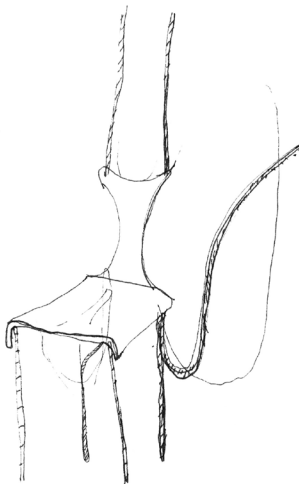
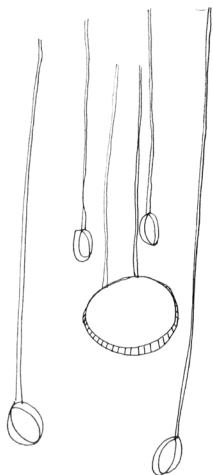
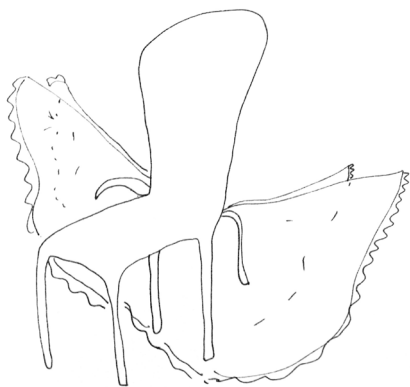
Desenho

O desenho além de ser uma acção de foco e análise deste projecto foi utilizado como sendo a primeira ferramenta de procura. O diálogo e a procura pelas ignições, pela formulação de hipóteses abstractas e improváveis ou das formas de intervenção e de transformação do mundo pelos seus objectos, cenários e sistemas decorreu sobre folhas de papel branco com diferentes canetas pretas e lápis de grafite. A experimentação pelo traço e pela linha percorreu diferentes abordagens, desde a simples exploração formal e consequente análise desenvolvendo metamorfoses na forma e no conceito, imaginando prováveis materializações dos desenhos e outras consequências em projecto. Foi também usado em explorações mais concretas, no desenvolvimento de cenários descabidos, concebidos pela lógica da contradição da realidade e do expectável, com recurso a elementos mais lúdicos, por exemplo. À imaginação de espaços e cenários abstractos, procurando reflectir sobre as influências e interações propiciadas, também em explorações abstractas de objectos, através de formas facilmente materializáveis mas de utilização desconhecida e indeterminada.

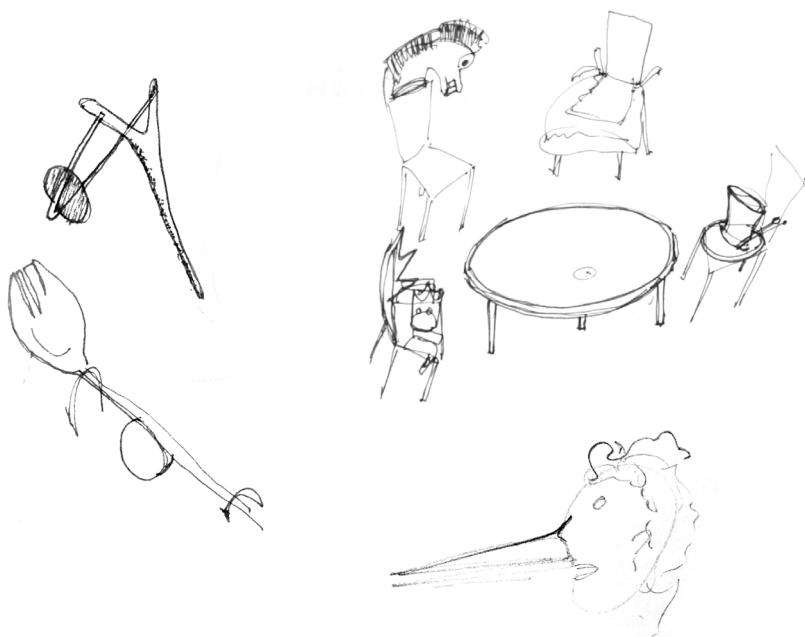
Foi no desenho que decorreu o desenvolvimento conceptual básico do projecto e onde se definiram campos de acção e abordagens a tomar, por exemplo o aparecimento da interacção 'gomas na cara' deu-se como derivação de caras ilustradas em diferentes aproximações, com pequenas borbulhas coloridas. Tal como das ilustrações que exploram diferentes interações entre braços e diferentes aglomerados que formam blocos e laços humanos, aqui surgiu a procura pelo toque e a observação da massa de corpos e de pessoas como modelador de objectos e matéria de experimentação.

Tendo sido a vontade de procurar por resultados imprevisíveis e distantes, tanto por resultados formais como conceptuais, uma das intenções iniciais do projecto, a ferramenta do desenho foi uma escolha consequente e lógica, não devendo esconder a afinidade com o desenho e a vontade pessoal de o explorar continuamente em várias vertentes.

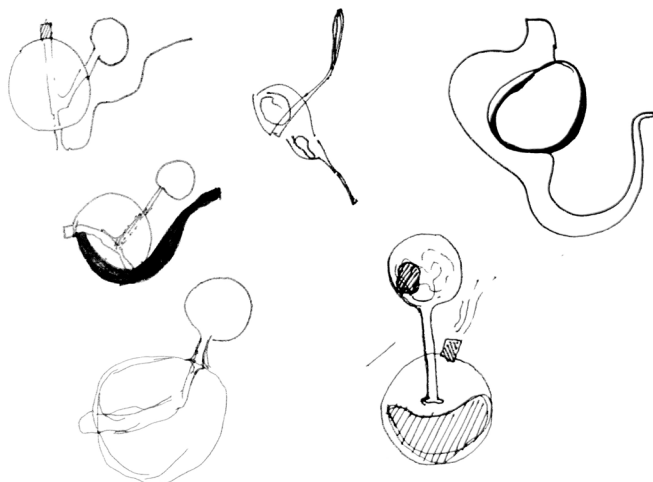
Além de utilizado na construção do discurso condutor do projecto foi sendo usado em vários momentos, como ferramenta para o desenvolvimento de ideias, para o desbloqueio de pensamentos e lógicas, para concretização visual de cenários imaginados por exemplo durante o planeamento das experiências sociais.



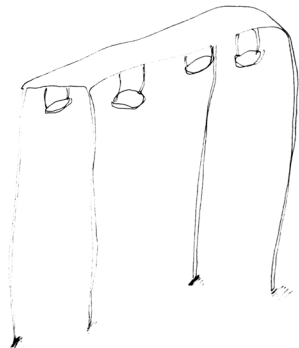
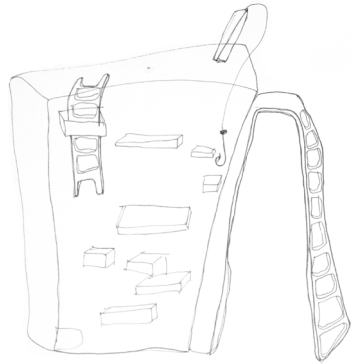
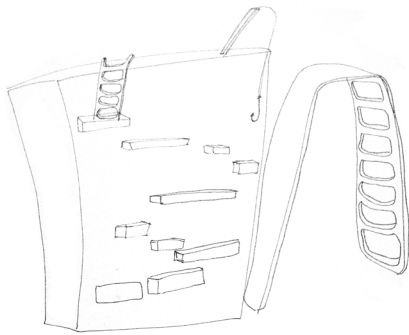
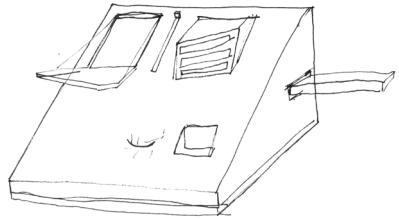
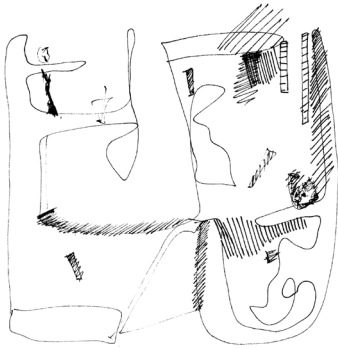
12. Recortes dos primeiros desenhos de procura. Procuravam-se elementos, objectos ou ferramentas que pudessem transformar a experiência de uma refeição. Aqui observam-se várias versões de cadeiras, que vestem o utilizador ou que limitam os seus movimentos como os de uma marioneta.



13. Também excertos dos primeiros desenhos, onde foram explorados vários elementos lúdicos.

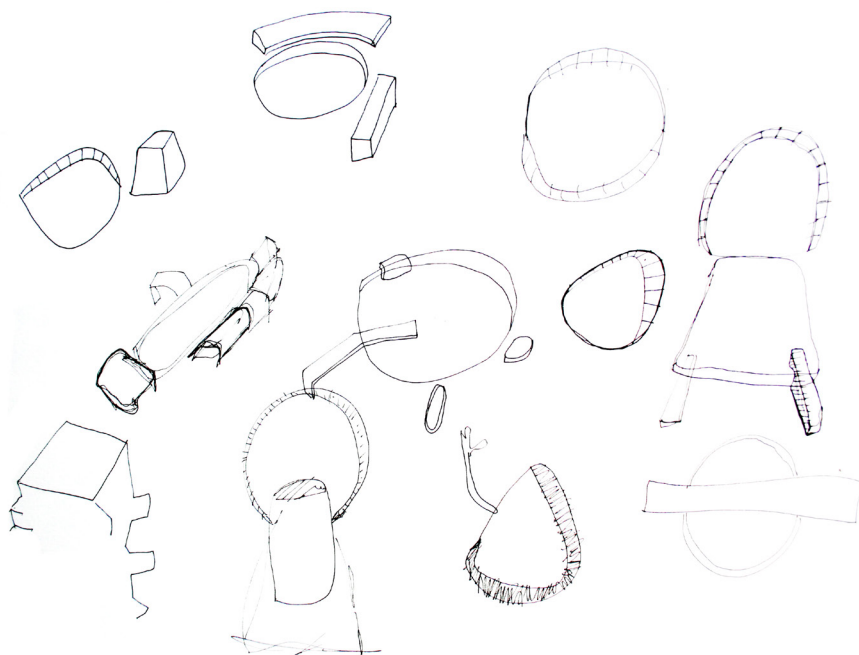


14. Na continuidade destas primeiras explorações, a atenção sobre a forma e sobre as suas abstracções foi aparecendo. São desenhos de um possível objecto para ser utilizado numa refeição, sem função concreta.

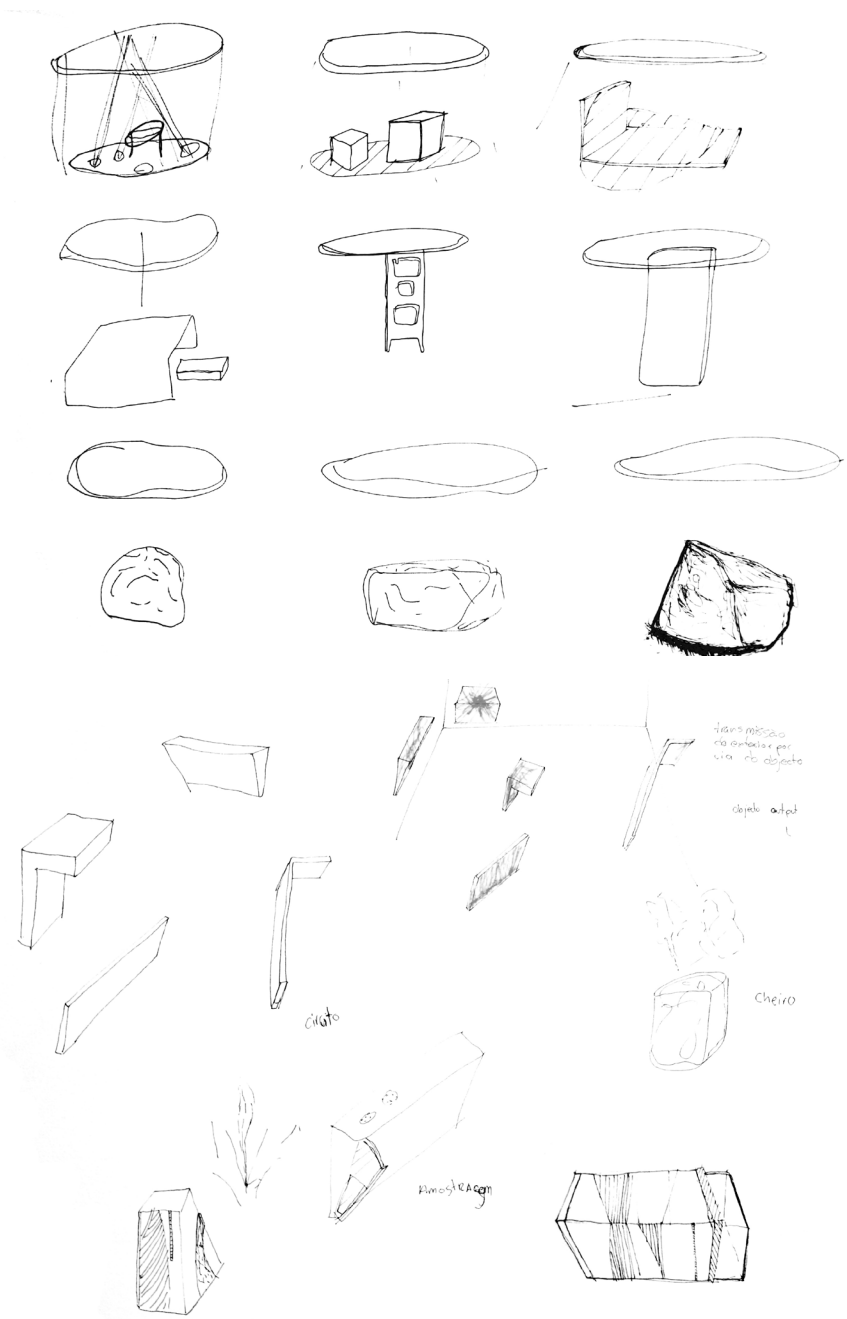


15. Foram surgindo desenhos de objectos que parecem mobiliário, a intenção era a de especular possíveis comportamentos através de objectos de funções indeterminadas, apenas estava definido que fariam parte do cenário de uma refeição.

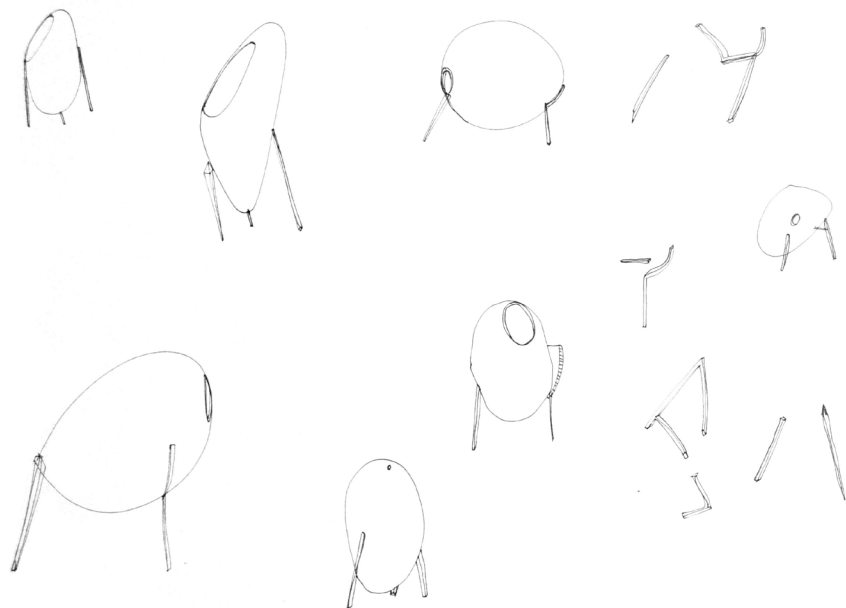
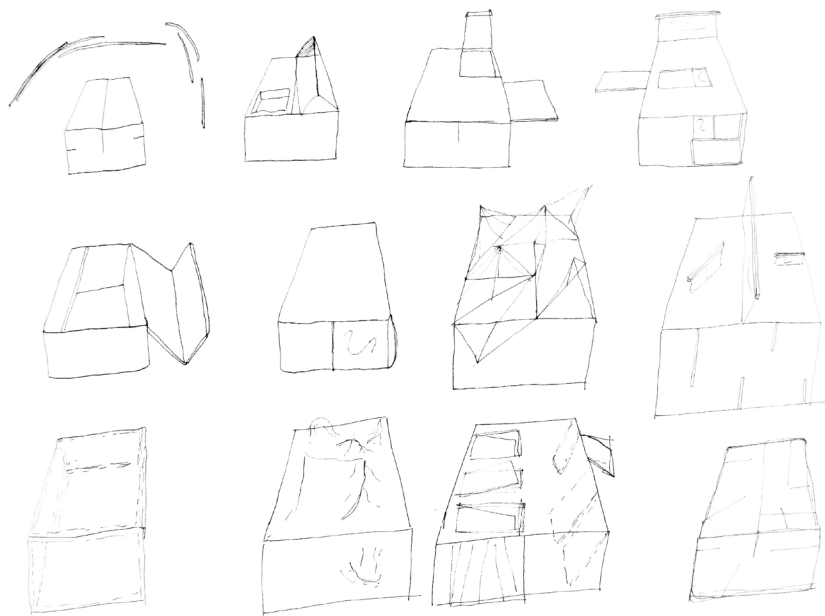
Nos primeiros desenhos é possível sempre observar ainda a relação a arquétipos, reconhecendo-se algumas das formas, permitindo algumas associações a comportamentos e acções. A abstracção ocorreu inicialmente através de exercícios de alteração de objectos que pudessem criar cenários com alguma associação à fantasia e ao surreal, pela simples alteração de proporções ou adição de elementos estranhos. Foi-se tornando clara a vontade de iniciar uma procura de abstracções plásticas e isentas de raciocínios tão fortemente associados a arquétipos já existentes. Inicia-se assim uma série de desenhos de simples exploração formal, como procura de ignições para novas tipologias, cenários e acções.



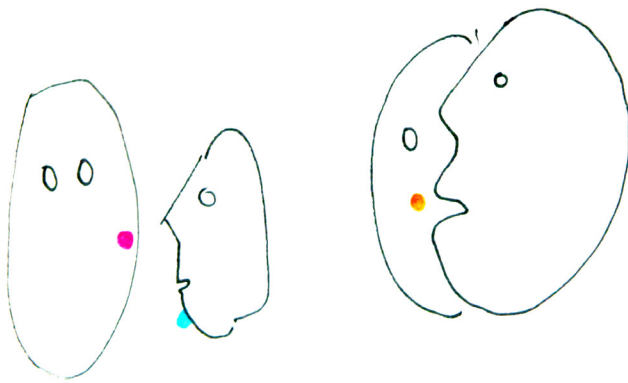
16. O espaço foi um dos elementos explorados. Potenciais alterações à percepção do cenário ou condicionantes de acções e movimentos.



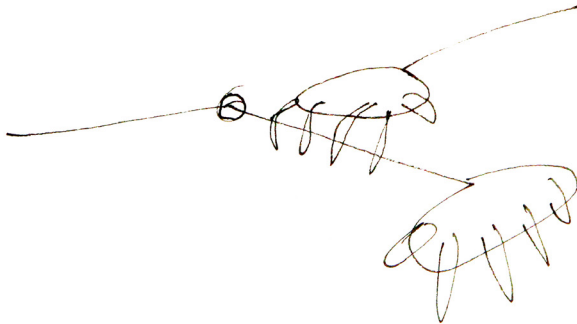
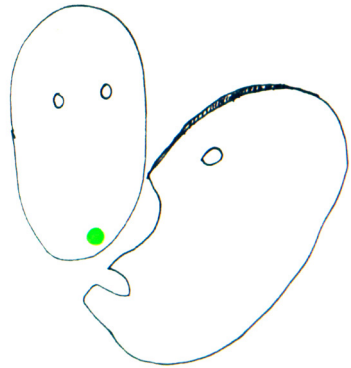
17. e 18. Alguns desenvolvimentos conceptuais sobre a definição do espaço. Foram explorados possíveis elementos de intrusão que alterassem a percepção do espaço e permitissem o desenho de algum tipo de acção.



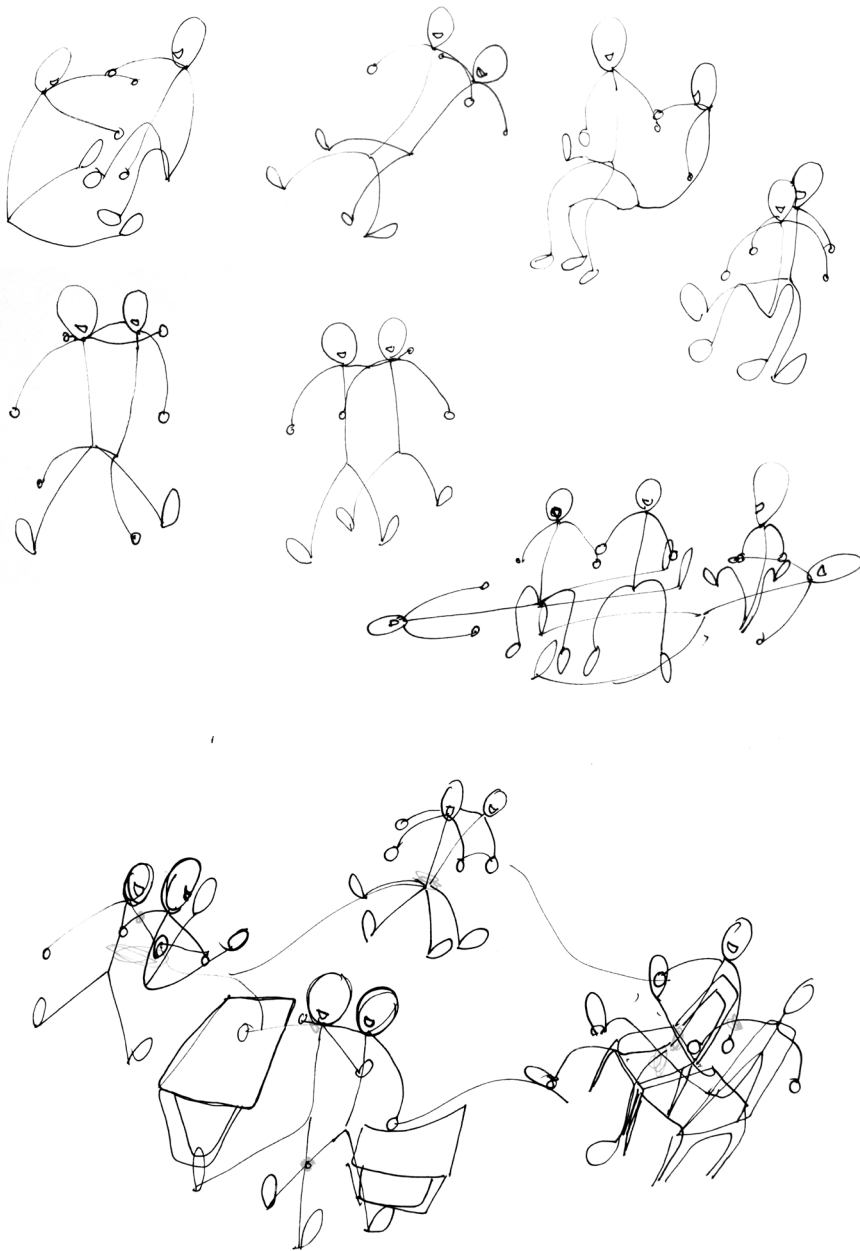
19. e 20. Explorações com formas que pudessem originar objectos sem função, apesar de algumas acções ou movimentos estarem já a ser especulados através destes desenhos.



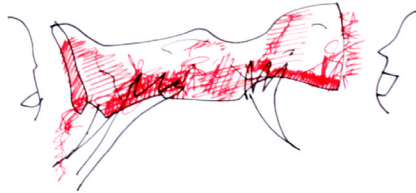
Após a avaliação e análise das abstrações realizadas numa procura por contextos ou possíveis objectos surgiu um pequeno conjunto de desenhos que apontou algo de novo, a acção específica de pessoas e a sua presença no desenho.



22. Desenhos de pequenas faces com manchas coloridas e desenhos de braços que se tocam. Lançam a discussão sobre o toque e a proximidade física humana.



23. Estudos de possíveis interações humanas, já em especulação para as primeiras experiências



24. Desenhos posteriores, estudam-se possíveis objectos e interacções.



25. Quando o corpo humano surgiu como objecto de trabalho, através das refeições experimentais e no início das primeiras explorações com cerâmica, procuravam-se e dissertava-se sobre partes do corpo a repretar.



26. Desenhos que levam ao desenvolvimento de objectos que transportam alguns processos de exploração do corpo humano, além das interações que podem propor.



Experimentação Social

A partir do momento em que se tornou claro o objectivo de explorar o acto da refeição na sua dimensão social, foi consequente o planeamento de uma procura experiencial que envolvesse a realização de refeições com outros participantes. Assim ao longo do projecto, em paralelo com os exercícios de desenho e o desenvolvimento de outros projectos foram efectuadas algumas experiências de carácter social.

Inicialmente foram organizados alguns jantares, em casa, com interacções desenhadas, focando a forma como as pessoas partilham comida, ferramentas e o espaço de uma refeição. Dos resultados obtidos, tanto pela observação como pela análise partilhada com os participantes foram surgindo novos focos e oportunidades para novas interacções e posturas.

Após o desenrolar de algumas das experiências, realizaram-se outras com menor desenho e construção, em que os participantes eram convidados a propor e a agir de forma mais livre, de forma a surgirem novas ideias e possibilidades num debate colectivo e participado de forma não verbal. Desta forma surgiu a dimensão da proximidade física, e o novo olhar sobre o corpo humano, até se virem a desenhar eventos com esse mesmo foco, o da observação e utilização do corpo humano enquanto ferramenta para suporte e transformação de alimentos.

A dimensão da física humana abriu uma nova fase do projecto, passando estas experiências a se focarem essencialmente no seu potencial. Passa a ser abordada a nudez, a observação do corpo, nas suas formas e texturas, sem deixar de envolver as questões humanas culturais e sociais. O projecto encontra assim uma potencial forma de questionar as expectativas, os padrões e as definições pré adquiridas, tendo ele mesmo enfrentado pela experiência essa mesma desconstrução e renovada construção.

Os participantes destes 'jantares' foram desde amigos, curiosos pelo projecto ou simples estranhos convidados a participar.



28. Imagens da primeira experiência social, um jantar com interações desenhadas á volta do do acto da partilha, partilha de alimentos, de espaço e de instrumentos. A partilha como forma básica de proporcionar a aproximação social.





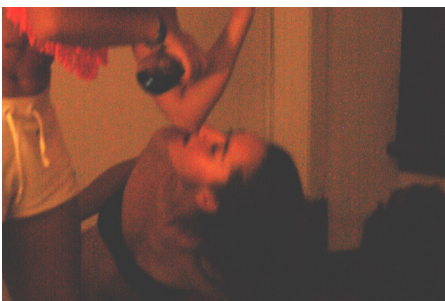
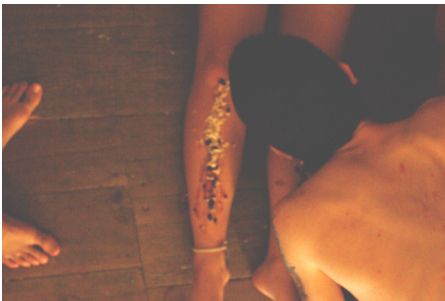
30. A experimentação com comida, a descoberta e exploração com sabores, uma forma de iniciar as experiências, de 'quebrar o gelo', que muitas vezes os próprios participantes tomavam a iniciativa de explorar.





32. Imagens da primeira experiência centrada no uso do corpo enquanto suporte de comida, visava explorar o toque pela via de diferentes interações e rituais à volta da aproximação física entre amigos.





34. Imagens de outras experiências com o corpo e o toque.



35. Para ignição das experiências de toque foram experimentadas diferentes abordagens, nesta imagem apresenta-se um momento encenado de recepção dos participantes tendo em vista a preparação destes para um momento de desinibição.



O trabalho em oficina foi centrado á volta da manipulação de materiais cerâmicos e surgiu da proposta de através da captação de formas e texturas humanas desenvolver objectos para serem utilizados em refeições. Assim os primeiros desenvolvimentos resumem-se a essas capturas, inicialmente feitas com alginato, um material normalmente utilizado por dentistas para fazer extrair moldes das bocas dos pacientes, reproduzindo os seus modelos em gesso. Foram assim surgindo na bancada de trabalho mãos, caras, dedos, ombros e barrigas brancas do gesso.

Os materiais cerâmicos estão fortemente relacionados com o acto de comer, pela loiça e esta exploração material foi uma das relações ao expéctável que não foi alterada pelo potencial plástico que apresenta, a ruptura dá-se pela desfiguração de objectos e pelo seu transporte conceptual.

Após o desenvolvimento dos primeiros modelos foram experimentados outros métodos de capturas de forma, com barro por exemplo, em que pedaços ou lastras são pressionados contra o corpo. Este processo originou outras experiências sociais e alguns objectos de interacção.

Os desenvolvimentos em oficina estão fortemente associados ao desenho, e exploram-no como acto fora do papel e do traço, o desenho enquanto fazer exploratório e criativo. Tal como os processos produtivos ainda estão fortemente associados a arquétipos, a experimentação e construção desenvolveu-se em diferentes níveis de distanciamento, pois tijelas e pratos foram desenvolvidos, mesmo como forma de observação para eventual destruição.



37. Primeiras extracções de forma com alginato, uma face e uma clavícula. Foram as primeiras experiências com este material e foram realizadas sob a tutoria da Diana Medina.



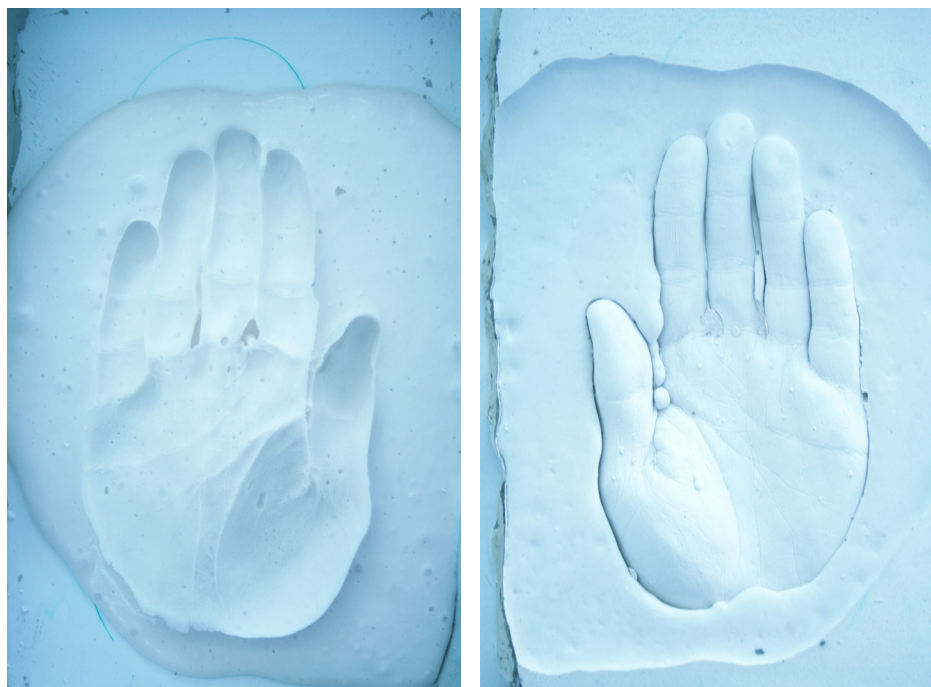
38. Resultado em gesso da face e o molde em alginato extraído da clavícula.



39. Extracção de ombro com alginato, reforçada com gesso e sisal.



40. Várias extracções e modelos de mãos.



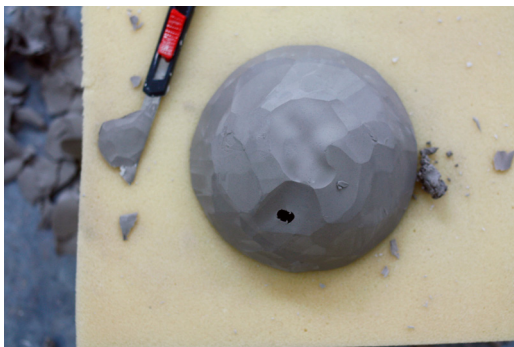
41. Exploração com texturas e formas de mãos.



42. De forma a evidenciar as texturas foram aplicadas tintas em pó nas peças de faiança cozida, para posteriormente serem vidradas.



43. Vários processos de produção de peças com partes de mãos representadas,



44. O acidente e o imprevisto foram sempre utilizados activamente na exploração de novas formas e funções. O processo de acabamento dos objectos é susceptível a acidentes pelas regras que não cumpre.



45. Extração de formas e texturas através do contacto directo do corpo com o barro, a partir daqui desenvolveram-se um conjunto de objectos e experiências, trazendo a análise do corpo numa outra dimensão para a exploração plástica e funcional.



46. Moldes para experimentação em vidro.



47. Extração de formas e texturas através do contacto directo do corpo com o barro.



Exercícios com desenho e fotografia para estipular a 'planta' da toalha que se veste.

Fotografia

A fotografia enquanto ferramenta de registo de fenómenos ou de produção de imagens, é um processo que não ocupa a dimensão dos anteriores, mas que deve ser mencionado pelo papel desempenhado.

O registo fotográfico foi sempre acompanhando toda as procuras e experiências realizadas, tendo sido utilizado como auxiliar de memória e como 'congelador' de ideias que surgem e acontecem. As imagens produzidas por exemplo nas experiências sociais, serviram para avaliações e reflexões posteriores mais frias e imparciais, permitindo realizar abstracções sobre posições e movimentos humanos imaginando objectos ou mesmo outros novos contextos e interacções.

A fotografia foi também utilizada ao longo dos trabalhos na oficina, servindo como ferramenta de partilha e conseqüente debate como para fazer pequenos exercícios especulativos quando dos modelos humanos em gesso se desenhavam novos objectos.

Sendo este um projecto que utiliza a comunicação e a transmissão de ideias como argumento, e que experimenta novas tipologias e formas de fazer resultar acção do desenho e do projecto, a fotografia define-se como técnica de produção final de alguns dos resultados.

A fotografia foi também responsável por um aumento de interesse e sensibilidade pelo corpo humano, por permitir uma atenção repetida e pausada

Resultados



49. Desenhos utilizados na preparação dos momentos de exploração de partilha.

Jantares

‘Jantares’ são o resultado das experiências sociais no formato de experiência desenhada proposta. Descrito em eventos que propõem diferentes interações entre pessoas e comida, propostas através de dispositivos ou acções, são momentos semi controlados e pretendem apresentar uma nova forma de experiência de uma ficção ou paradigma não vigente.

Através destas experiências pretende-se proporcionar a vivência de distanciamento com os padrões vigente, exploram a relação e proximidade entre pessoas através da comida sobre dois eixos: o acto da partilha e a aproximação de toque.

a) Partilha

As interações que se enquadram na exploração da aproximação pelo acto de partilha começam na proposta pela exploração de sabores com alimentos em grupo, em que a mistura de diferentes ingredientes, rasgados e partidos com o uso das mãos proporciona o mote para um momento de descoberta, quando as diferentes misturas são partilhadas e dadas a conhecer entre o grupo.

Este tipo de aproximação é também estimulado através da forma como são distribuídas as ferramentas, os suportes e os ingredientes no espaço e pelo número de pessoas, limitando os instrumentos necessários de forma a que a sua partilha seja obrigatória. Podem ser desde instrumentos de corte a suportes para comida ou líquidos. A esta abordagem acompanham dispositivos como os talheres que se amarram aos participantes, instrumentalizando uma pessoa para uma função, propondo posturas deambulatórias e mais activas numa sala durante uma refeição.

Estas interações incluem-se no desenho de um momento que através do espaço e da encenação de parte das acções e movimentos proporcionam um ritual estranho, pensado neste caso para incentivar a criação de diferentes interações entre as pessoas que nele participam.

b) Toque

A base de concepção deste tipo de experiências é semelhante às explorações de incentivo à partilha, aqui em que o toque e a aproximação física são o foco acrescentam-se outras dimensões e problemas, resolvidos com um maior controlo e desenho dos espaços e suas características, como envolve uma diferente preparação para a recepção dos participantes.

Desde a temperatura à luminosidade passando pelos cheiros, estes momentos devem ser desenhados de forma a que uma encenação seja conduzida

09/06/2013

Sharing Dinner

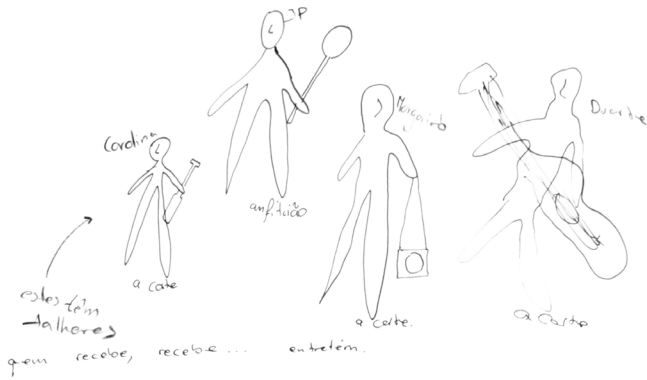
Menu	Interações	Objecto
1º Drink Sangrias	A Partilha	copos partilhados
Entrada Salada		cartuchos
Entrada Beinho Salgado	O Telefone Estragado *	Papel que indica a cor ou a ferramenta.
Prato 4 Cores	A Partilha	Pratos a 4 cores Talheres partilhados amarrados a alguns participantes.
Drinks e Prato Vinho e Bares	A Partilha	copos partilhados
Brinde Gomas	Beijos na cara	gomas que se colam
Sobremesa Pipocas pauzinhos	Verdade ou Consequência	colar pipocas na roupa ou roupa que tem pipocas comer pauzinhos de chocolate a dois ou a três desafios com a comida, juntando diferentes pedaços outros elementos cenográficos
	Faz de Conta	Cenografia e Fotografia
	Feed Back + instruções	Desenhar a mesa

50. Apontamentos que funcionaram de suporte para o desenrolar das acções nas experiências de partilha.

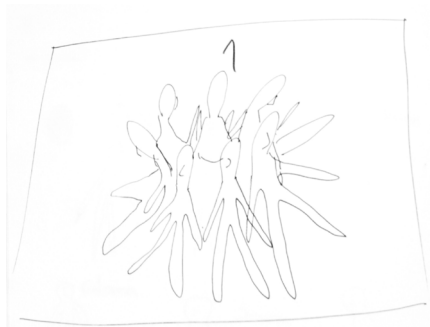
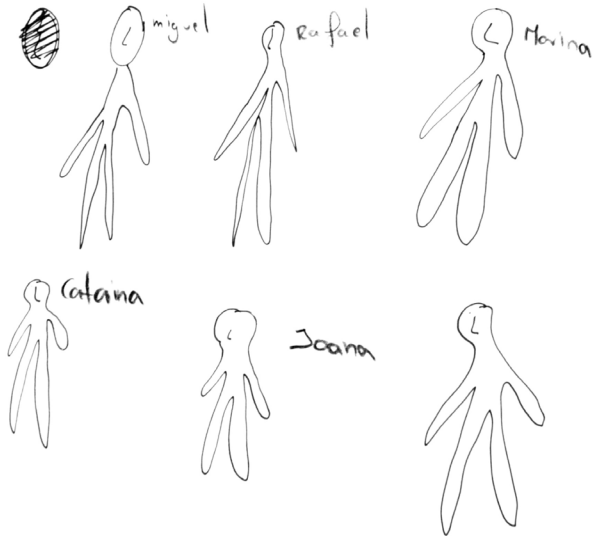
como estímulo a determinados comportamentos. Nestas experiências existe uma quase ausência de objectos físicos, pois menos instrumentos e suportes devem fazer parte deste tipo experiência, a condução das experiências é feita sob o desenho de uma narrativa e o desempenho de actos enquanto exemplo e estímulo.

Aqui procura-se uma observação do corpo humano enquanto pedaço plástico e mecânico, propõem-se a tentativa de abstracção dos seus significados culturais, tendo a consciência que estão a ser exploradas diferentes sensibilidades naturais ao ser humano.

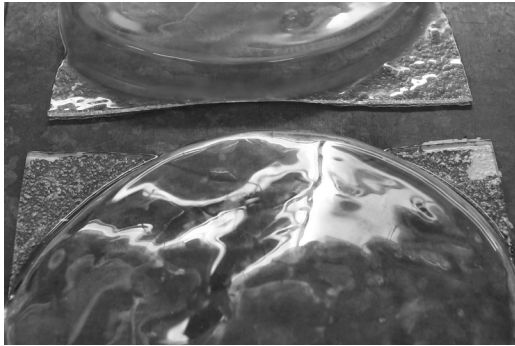
Esta experiência assume-se como uma das formas mais profundas e completas de propor a experimentação de uma ruptura, por convidar á vivência de um cenário e ritual improvável, e por ter potenciais efeitos emocionais sob quem se submete.



os recebiat



51. Desenhos utilizados para realização de experiências de toque, apontam para ações e narrativas propostas.



52., 53. e 54. Detalhes de diferentes resultados e processos.

Ferramentas de Interação

‘Ferramentas de Interação’ descreve um conjunto de objectos em cerâmica e em vidro que propõem utilizações partilhadas ou em interação com outros.

Estes objectos foram idealizados e produzidos em sessões de exploração física e material em que várias pessoas participaram em simultâneo, em espaço apropriado e com grande parte dos seus corpos expostos exploraram-se através da modelagem da cerâmica, barro e porcelana, a junção de diferentes formas presentes na relação entre os corpos dos participantes. Assim cada peça é desenhada através de uma experiência de procura formal e especulação funcional.

Os objectos resultantes destas experiências construtivas e participadas, são depois trabalhados, de forma a serem cozidos e vidrados.

As formas são resultantes da moldagem das partes do corpo dos participantes nestas experiências, por regra cada objecto resulta da interação entre pelo menos duas pessoas, permitindo que conceptualmente interações sejam transportadas nos objectos, e consumadas outras pelos utilizadores finais das peças.



55., 56. e 57.
Detalhes de alguns dos objectos em
diferentes fases de produção.

Loiça Corpo

O projecto Loiça Corpo assume a sensibilidade desenvolvida ao longo de todas as experiências feitas com o corpo humano, em que foi explorada a sua visão enquanto objecto e ferramenta. É sugerido um olhar formal sobre as texturas e formas humanas, bem como uma reflexão sobre a sua relação com os objectos, aqueles ainda hoje conhecidos nos arquétipos recorrentemente usados no momento da alimentação.

Este projecto resulta de visões idiossincráticas, desenvolvidas com base em percepções recolhidas, que devem estimular o utilizador ou observador a realizar diferentes exercícios de imaginação e questionamento, tanto sobre a forma como observam e percebem o corpo humano, como sobre a possibilidade de novos paradigmas e novos contextos para uma refeição partilhada.

Descrevem-se como uma colecção de suportes que transportam as formas e texturas de partes do corpo humano. Peças que devem ser usadas em contacto directo com o utilizador, confrontando-o com as sensações e a ideia da apropriação do corpo de outro como objecto e suporte. Ao mesmo tempo explorando processos individuais, emotivos e sensitivos.



58. Detalhes do objecto e da sua possível utilização.

A Toalha

A Toalha Roupa propõe um constrangimento como definição e estímulo para uma experiência. A toalha foi pensada para uma refeição do género picnic, ou seja para ser colocada no chão, mas em vez de se colocarem em cima, devem entrar nela, e a regra proposta é que as pessoas devem entrar e permanecer totalmente sem roupa.

As refeições em que este projecto for utilizado podem acontecer em diversos tons e ritmos, por propiciar um cenário distinto, em que estão isentos os códigos do vestuário e está provocada a sensibilidade de cada um sobre a possível exposição do seu corpo.

A toalha tem 2,8 metros de comprimento e 2 metros de largura, contém áreas e acessos para quatro participantes. Existem rasgos para os participantes entrarem e para poderem tirar as suas cabeças e membros para o seu exterior. As áreas e planta da toalha forma definidos por exercícios de *role playing* em que se especularam comportamentos e interações.



59. Frames de uma das imagens GIF que descrevem um comportamento.

Gestos

Pela procura de novas tipologias e resultados da acção do desenho e do design, o projecto 'gestos' resulta num arquivo de propostas de comportamentos, de desenhos de acções. Uma colecção de imagens, em formato Gif. que apresentam o potencial do corpo humano enquanto suporte para alimentos e a forma como ele é usado, descrevendo movimentos e situações.

As acções descritas resultam de uma descontextualização do seu processo de origem e desencadeamento, ou seja as imagens apresentam-se enquanto proposta isolada, omitindo a forma como tais situações foram originadas e desbloqueadas.

Este projecto foi pensado como forma de comunicação e a serem exploradas diferentes métodos de partilha e exibição.

_Conclusões

“Depois de termos lido uma grande obra literária, um grande romance, um grande poema, um ensaio, regressamos ao mundo real convencidos que a realidade está mal feita, que está muito aquém daquela ficção que fomos capazes de inventar (...)”

Mário Vargas Llosa¹

Chega-se ao momento de redacção deste relatório e em vez de de se avaliarem resultados finais , fechados e concluídos faz-se antes uma reflexão e análise como balanço do momento. Percebe-se que o produto do trabalho desenvolvido é um pedaço de um caminho, uma procura que encontrou além de respostas, novas perguntas e desafios. Com isto não se pretende negar a obtenção de resultados concretos em projecto, pois objectos foram desenhados e conseguidos, experiências foram proporcionadas de forma intencional e construída, tal como da experimentação resultaram diferentes abordagens e propostas.

O projecto foi definindo a acção ao longo do seu desenvolvimento, acrescentando objectivos e definições, partindo de uma procura abstracta observou-se uma sequência de actos e descobertas que se encadeiam até ao cenário de exploração apresentado.

É claro que não se pretende defender os actos aqui descobertos e

¹⁵ Em entrevista ao Público, por Natália Faria, 26 de Julho de 2014,

propostos como novos ideais de comportamento, mas não deixam de ser válidos enquanto experiência, enquanto ficção de consumo activo, com benefícios intelectuais e emocionais. Nem só os conceitos desenvolvidos funcionam como elemento provocador, como desencadeador de debate público ou para sensibilização sobre o potencial da diversidade de paradigmas, os processos e experiências narrados e propostos são reais oportunidades de experiência, logo potenciais agentes de mudança, mesmo que ao nível do indivíduo e não das massas. Abrem-se assim oportunidades para novos desenvolvimentos á volta do desenho de experiências ou na procura de diferentes formas de intervenção social, política e cultural por parte dos designers.

Este relatório é também instrumentalizado no sentido de ser uma síntese de um período de tempo, por organizar de alguma forma um conjunto de ideias e percepções que foram desenvolvidas em teia, permite assim uma ação posterior dentro do mesmo projecto com outro nível de clareza sobre as propostas. Assume-se que muitas das propostas aqui apresentadas continuam o seu caminho, pelo desenho e produção. As experiências sociais serão certamente apresentadas a público sob desenhos organizados e focados no objectivo de proporcionar sensações específicas ou de colocar questões sobre determinados padrões ou paradigmas.

Mas a grande continuidade deste projecto deve se reflectir numa postura sobre a acção do design, através do desenvolvimento de projectos com outros assuntos que envolvam igualmente dimensões sociais, culturais e políticas. A crítica, a experiência, a procura e a especulação devem ser características de um percurso transversal na acção em design que enquanto actor assume os seus pensamentos e visões, capaz de proporcionar sensações específicas ou de colocar questões sobre determinados padrões ou paradigmas.

Bibliografia

- . Margolin, Victor, *Design Discourse: history, theory, criticism*, The University of Chicago Press, Chicago, 1989
- . Margolin, Victor, *Design e Risco de Mudança*; Verso da História; Matosinhos, 2014
- . Maier-Aichen, Hansjerg, *New Talents: State of the Arts*, Avedition, Ludwigsburg, 2009
- . Vogelzang, Marije, *Eat Love*, BIS Publishers B.V., Amesterdão, 2011
- . Manzini, Enzo, *A matéria da invenção*, Centro Português do Design, Lisboa, 1993
- . Flusser, Vilém, *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*, Cosac Naify, São Paulo, 2010
- . Tavares, Gonçalo M., *Atlas do corpo e da imaginação*, Caminho, 2013
- . Dunne; Anthony; Raby, Fiona, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, The MIT Press, Londres, 2013
- . Dunne, Anthony, *Hertzian Tales*, Royal College of Art, Londres, 1999
- . Brizio, Fernando, *Desenho habitado*, Experimentadesign, Lisboa, 2011
- . Llosa, Mário Vargas, *A Civilização do espectáculo*, Quetzal, 2012
- . Cabau, Philip, *Design pelo Desenho*, FCA, Lisboa, 2011

Artigos:

- . Mazé, Ramia; Redstrom, Johan; *Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research*, Hong Kong, 2007
- . Bonsiepe, Gui; *Diseño y Crisis*, Cidade do México, 2011
- . Martins, Maria do Céu Antunes; *A alimentação e a Enfermagem: em busca de uma dietética compreensiva*; Leiria, 2011
- . Mintz, Sidney W., *Comida e Antropologia: uma breve revisão*, Brasil, 2001
- . Romanelli, G., *O significado da alimentação na Família: uma visão antropológica*, Ribeirão Preto, 2006

Publicações:

- . Faria, Natália; Entrevista a Mário Vargas Llosa, Público, 26.07.2014, p. 24 - 25
- . Costa, Tiago Bartolomeu; *Pode a solução para a 'crise' estar na imaginação*, Público, 17.07.2013, p. 29
- . Coggiola, Patrizia; *Food from scratch*, Damn, Food Special n. 40, Setembro/ Outubro 2013, p. 4 - 9
- . Collard, Peter; *Italy: the new domestic landscape*, Disegno, n. 2, 2012, p. 76 - 91
- . Kessels, Erik; *Appetite for the Imperfect*, Damn, n.35, Outubro/Novembro 2012, p. 114 - 119

Índice de Imagens

1. **‘Salon des Amateurs’, Jerszy Seymour, 2009**
<http://www.jerszyseymour.com/projects/amateurssalon/>
2. **‘The First Supper’, Jerszy Seymour, 2009**
<http://www.jerszyseymour.com/projects/firstsupper/>
3. **‘A Dinner for the end of national frontiers, and the attainment of global equality of human rights and welfare’, Jerszy Seymour, 2011**
<http://www.jerszyseymour.com/projects/dinnerfortheendofnationalfrontiers/>
4. **‘Sharing Dinner’, Marije Vogelzang, 2005**
http://www.marijevogelzang.nl/www.marijevogelzang.nl/PROJECTS/Paginas/sharing_dinner.html
5. **‘Sharing Dinner’, Marije Vogelzang, 2005**
http://www.marijevogelzang.nl/www.marijevogelzang.nl/PROJECTS/Paginas/sharing_dinner.html
6. **‘Hats: A Dialogue’, Aya Bentur, Corradino Garofalo, Sofie Rzepecky, 2013**
<https://www.facebook.com/fictionalcollective/photos/pcb.1557567791125503/1557560844459531/?type=1&theater>
7. **Design Picnics, Ferran Adrià, 2013**
<http://coisaseideias.com/tag/ferran-adria/>
8. **Prato criado por Ferran Adrià**
<http://coisaseideias.com/tag/ferran-adria/>
9. **Cena do filme Babettes Feast, 1987**
http://blogs.houstonpress.com/artattack/2013/07/todays_dvds_blu-rays_babettes.php
10. **Episódio ‘Fifteen Million Merits’ da série ‘Black Mirror’, 2011**
<http://danowen.blogspot.pt/2011/12/black-mirror-fifteen-million-merits.html>
11. **Exposição de desenhos realizada na ESAD.CR, 2013**
12. **a 23 Desenhos do Autor, 2013**
24. **a 27 Desenhos do Autor, 2014**
27. **Experiência de Toque, Hotel Madrid, 2014**
Fotografia de João Margarido
28. **e 29 Detalhes de experiência de partilha, 2013**
30. **Detalhe de comida em experiência de toque, 2014**
Fotografia de Diana Medina
31. **Detalhes de comida em experiência de toque, 2014**
Fotografia de Diana Medina
32. **Detalhe de corpos em experiência de toque, 2014**
Fotografia de Diana Medina
33. **Detalhes de ações com o corpo e comida em experiência de toque, 2014**
Fotografia de Diana Medina
34. **Acções em experiência de toque, Hotel Madrid, 2014**
Fotografia de João Margarido
35. **Detalhe dos participantes em experiência de toque, Hotel Madrid, 2014**
Fotografia de João Margarido

36. Bancada de trabalho na sala 18 do EP1., ESAD.CR, 2014
37. Experiências com alginato e gesso no corpo humano, 2013
38. Extracções de formas humanas em alginato e gesso, 2013
39. Extracção de textura e forma de ombro, 2014
40. Detalhes de reprodução de mão em gesso, 2014
41. Reprodução de mão em gesso, 2014
42. Experiência com pigmento em faiança cozida, 2014
43. Produção de tijelas do porjecto 'Loiça Corpo', 2014
44. Detalhes de processos na sala 18 do EP1, ESAD.CR, 2014
45. Reprodução de textura e forma humana em barro, 2014
46. Moldes em gesso para experimentação com vidro, 2014
47. Detalhes de serão experimental de extracção de tetxuras humans em barro, 2014
48. Montagem com exercicios de 'Role Playing' para desenho do projecto 'Toalha', 2014
Fotografia de Manuel Azevedo
49. Desenhos preparatórios para experiência de partilha, 2014
50. Notas sobre organização de experiência de partilha, 2013
51. Desenhos sobre interacções planeadas em experi~encia de toque, 2014
52. Objectos em vidro para o projecto 'Ferramentas de Interação', 2014
53. Detalhe de serão experimental para produção de peças para o projecto 'Ferramentas de Interação', 2014
54. Objecto em barro cru para projecto 'Ferramentas de Interação, 2014
55. 'Loiça Corpo', 2014
56. Tijela em faiança cozida, peça do projecto 'Loiça Corpo', 2014
57. Peças em barro cru do porjecto 'Loiça Corpo', 2014
58. Detalhes de uso do projecto 'Toalha', 2014
59. Frames de imagem animada do projecto 'Gestos', 2014

