

Exercícios (mais ou menos rápidos) de Design

Fernando Poeiras

ESAD.CR, 2019

Palavras-chave: Design; Exercícios; Criatividade; Problem-Solving.

O exercício é lançado através de um enunciado que identifica um determinado problema de projeto. A resolução de cada um dos exercícios tem três componentes: a) a exploração de 3 soluções para cada problema; b) o relatório crítico reflexivo; c) a apresentação e discussão em aula.

Aqui são apresentados uma seleção de três enunciados de exercícios para as licenciaturas de Design de Ambientes; outros três para Design Industrial e outros três para Design de Produto Cerâmica e Vidro.

Design Industrial

O melhor lápis do mundo.

O objetivo deste exercício é projetar o melhor lápis do mundo. Esse ideal só pode ser atingido compreendendo o corpo individual em interação física com o lápis durante o seu uso. Que peso, dimensão, forma, material, etc. deve o riscador possuir? Que pressão deve aguentar? Que marcas deve deixar? Que velocidade e tempo deve suportar? Como posso recolher esta informação? Como pode solucionar este problema? Proponha um novo lápis! Proponha uma adaptação! Proponha um outro riscador!

Cadeira inútil.

O objetivo deste exercício é mostrar que alguns objetos resultam da sua relação com o corpo, mas que a imagem desse objeto-modelo persiste insistentemente mesmo quando a relação com o corpo muda. Retire a uma cadeira os dois pontos em que convencionalmente nos apoiamos. Inutilizou a cadeira! Agora, projete uma cadeira – ou seja, uma solução material móvel em que pode estar confortavelmente sentado, sem esses pontos de apoio. Deverá encontrar necessariamente novos pontos de apoio para outras posturas do corpo. Projete três soluções diferentes.

Objetos-limite.

Identifique uma situação-limite real, política, económica ou ambiental. Identifique as soluções materiais frequentemente improvisadas, mas não só, das pessoas. Projete 3 objetos que resolvam a parte material dessa situação-limite. Existe oportunidade para esse objeto em situações futuras?

Design de Ambientes

Diagramas funcionais.

O objetivo deste exercício é projetar um espaço de diferentes formas, mas sempre com critérios de eficiência de tempo. Observe o uso da cozinha por alguém que prepara o seu pequeno almoço e seguidamente o come. Tente compreender esse uso utilizando diagramas das deslocações e tempos e registos visuais relevantes.

Altere a disposição dos objetos para maximizar a eficiência no uso do tempo, reorganizando as atividades. Por fim, projete o espaço de cozinha ideal para essa otimização temporal.

Sistemas de objetos.

Recolha imagens do sistema de objetos Joyn dos irmãos Bouroullec. Analise esse sistema quanto ao modo como organiza as ações, as percepções e (orienta) os sentimentos dos seus utilizadores. Identifique a cena; as práticas; as estratégias; o foco axiológico; o sistema nomadismo/sedentarismo. Por fim, projete o sistema de objetos para o seu “espaço de trabalho ideal”.

Melhorar o espaço de aula.

Muitos alunos possuem dificuldades na apresentação dos seus trabalhos aos colegas e aos professores. Recolha exemplos de espaços e objetos em que esse confronto é diminuído; desde o confessionário na igreja até à iluminação de palco no teatro. Que soluções espaciais permitem ultrapassar essa dificuldade na aula? Apresente 3 projetos possíveis.

Design Produto Cerâmica e Vidro

Acordar.

Represente o objecto que usa para despertar (despertador, telemóvel, etc); Seguidamente – com um story board - represente a interação física com o objeto; por fim, represente a sua experiência de acordar. Agora, projete uma qualquer solução material que melhore a sua experiência de acordar.

Comportamentos materiais.

Faça uma lista dos modos como um material é afetado pelo meio e afeta o meio. Por exemplo, dos modos como a luz (natural e artificial) afetam uma placa de mármore, ou uma folha de papel, ou uma forma cerâmica. Explore ao máximo essa interação entre o material e um qualquer meio de o afetar, e, a partir dessa exploração projete um objeto que explore esse efeito.

O gosto dos outros.

Escolha uma personagem de um mundo ficcional (BD; cinema; etc) e uma real, mas distante, de si (por exemplo, a rainha de Inglaterra). Como pode conhecer o seu gosto? Projete um espaço de 5X5 m para cada um deles.