

(META) PROJETOS

Fernando Poeiras

ESAD.CR, 2019

Palavras-chave: Design; Artes Plásticas; Exercícios; Criatividade; problem-solving.

Como os alunos de design revelaram um uso isolado e fragmentado das competências adquiridas nos exercícios criei pequenos meta projetos para auxiliar a integrar e operacionalizar essas competências.

O objetivo é produzir uma tomada de consciência das formas de compreender e imaginar o projeto, (de acordo com o objeto (ou melhor, com a solução material); de acordo consigo próprio, e de acordo com as oportunidades no mundo). OU seja, uma introdução ao pensamento do projeto.

Com outros objetivos criei também meta projetos para o mestrado de gestão cultural e a opcional da licenciatura de artes plásticas.

Tal como os exercícios, estes meta projetos são acompanhados por um relatório crítico.

Apresento aqui os (meta) projetos de 1) Design de Ambientes, 2) Design Industrial, 3) Artes Plásticas; 4) Mestrado Gestão Cultural e 5) Mestrado Design de Produto.

Contents

Design de Ambientes.....	2
Design Etológico	2
Design Industrial	3
Origami	3
Licenciatura Artes Plásticas.....	4
“Caminhar”	4
Mestrado Gestão Cultural.....	5
Cartografias e grelhas.....	5
Mestrado Design de Produto.....	6
MED.....	6

Design de Ambientes

Design Etológico

Os conceitos ajudam-nos a ver a realidade, e o contrário também acontece. Conceitos como ambiente, habitat, meio mudam de acordo com as disciplinas teóricas que os estudam. A Etologia é uma dessas disciplinas. Imagine um mundo em que os objetos e nós são definidos pelas ações que realizam e pelas ações que sofrem, em relação com outros seres, e não pela sua forma, pelo seu material ou pela sua identidade.

Os animais também podem ser estudados de acordo com as relações que estabelecem com o meio ambiente, e com a maneira como agem e são agidos por esse meio ambiente.

Por exemplo: os cães correm atrás das presas que se movimentam rapidamente. São agidos também pelos cheiros e sons.

(Aula 1)

Em grupos de 3 a 5 pessoas escolha um animal que frequente a esad.cr. Podem ser os esquilos, a lagarta do pinheiro, os cães ou as formigas. Qualquer animal serve. Organize com o seu grupo o tempo e as tarefas a realizar

(Aula 2 e 3)

Faça uma pesquisa realizando uma lista de ações que o animal realiza em determinadas relações.

(Aula 4 e 5)

Crie uma sinalética etológica (imaginária) que conduza o animal escolhido num determinado trajeto no pinhal da esad.cr. O importante é identificar ações-estímulo!

Por exemplo: que conjunto de sinais olfativos orientaria os cães? Como poderia isso ser solucionado materialmente? Como iria o meio interferir? Como evitar efeitos exteriores indesejados?

(Aula 6 e 7)

Com o conhecimento adquirido pela pesquisa realizada projete um "ambiente", doméstico ou urbano, para esse animal.

(Aula 8 e 9)

Identifique uma oportunidade de negócio e redefina o projeto.

(Aula 10)

Apresente e discuta o projeto.

Design Industrial

Origami

(Aula 1)

Construa um origami. Pode ser um simples barco ou um avião, etc.

Desenhe as instruções para construir esse origami. Não pode usar palavras!

Dê as instruções a um colega e veja se ele as consegue seguir (caso necessário corrija o desenho)

(Aula 2)

Escolha na net um manual de instruções de um origami complexo.

Reduza o número de desenhos das instruções a metade.

Organize sucessivamente o desenho de forma a utilizar a própria página do desenho para fazer o origami.

(Aula 3 - 4)

O fluxo de informação para um projeto corre ao longo de todo o projeto, à medida que é necessária informação para resolver novos problemas que emergem no decurso do projeto.

Por isso é essencial complexificar progressivamente o projeto de acordo com os problemas e a informação necessária.

Projete um objeto de papel pensando na sua produção, distribuição, e “consumo final”. (Nota: Pode manter o objeto feito na folha A4 de 80g mas também pode alterar a dimensão, a gramagem, a técnica de dobragem, o corte, etc.)

(Aula 5)

Pense numa oportunidade de negócio para o seu objeto de papel. Reelabore o projeto em caso de necessidade. Faça uma apresentação do produto final para um cliente através de desenhos.

Licenciatura Artes Plásticas

“Caminhar”

Deverá fazer em 5 semanas 5 destes exercícios-

O tema do relatório é uma reflexão sobre que aprendeu sobre perceber, e compreender - sobre o mundo e sobre si - através destas experiências.

Embora os exercícios tenham uma sequência “lógica”, de 1 a 9, essa ordem poderá não ser a que mais se adequa à sua forma de aprendizagem e de trabalho, portanto crie a sua própria ordem.

Se a sua forma de perceber e sentir, de compreender e de “criar” for outra proponha o seu próprio exercício, adaptando ou alterando estes, ou propondo um exercício completamente distinto.

1. Observação visual e representação (através de qualquer meio) de 3 tipos de chão na escola e espaço envolvente; (procure restituir as qualidades mais pertinentes desse chão: textura; inclinação; luminosidade, distância, etc.)
2. Atenção ao sentir tátil (através dos pés) desses mesmos três tipos de chão; (ritmo, velocidade, peso, atrito, textura, contacto através do calçado ou não, etc.)
3. Exploração por qualquer meio, material... (nota: o desenho é eventualmente mais económico), da restituição das qualidades sentidas nesses três tipos de chão. Explore a relação entre o sentir/e as qualidades do meio: a) qualidades da intensidade da linha; b) gestualidade; c) relação entre riscadores (variáveis) e a superfície de inscrição; d) etc.
4. Descreva num texto 3 experiências suas de modos de caminhar: passear numa cidade; andar às compras na praça da fruta; caminhar no pinhal para a escola, andar dentro de água, andar com pressa no meio de uma multidão, etc.
5. Exercício mental de projetar: como restituir/ reproduzir/ encenar/ traduzir/ estabelecer uma equivalência/ etc. a experiência descrita em 4?
6. Selecione, tente compreender a experiência de caminhar e a sua construção pelo artista, e comente criticamente num parágrafo 3 obras sobre o caminhar. Exemplos: Giuseppe Penone (Circling), Laurie Anderson (Walking and Faling); Bill Viola (vários vídeos com câmara subjetiva); Ruben Santiago (Trace), Vito Acconci (a performance situation using walking), Sofia Borges (“slow violence”), Kafka (vários textos), Burroughs (Festim nu, o mapa urbano do “agarrado”) etc.
7. Políticas do caminhar: a primeira liberdade é poder deslocar-se. Espaços políticos: a casa; a praça pública, as redes sociais, etc. Figuras: o preso, o deficiente motor, o refugiado, o clandestino, etc. dramas políticos: a perseguição; a fuga, formas de imobilização, etc.

8. Ecologias do caminhar: como caminham os animais? Fazer o mapa etológico de um animal a deslocar-se. Como se deslocam as plantas? Fazer o mapa etológico de uma planta ou conjunto de plantas. Porque não podem – os animais e as plantas - fugir das alterações climáticas?
9. Qual é o seu ou o nosso problema fundamental do caminhar neste nosso mundo atual? Projeto de um modo de caminhar para o nosso mundo – performance, instalação, vídeo, desenho, objetos, pintura, escultura, ação ou inação, o que quiserem...

Mestrado Gestão Cultural

Cartografias e grelhas

Os alunos, reunidos em grupos, para um determinado projeto devem procurar:

- a. formas de financiamento;
- b. os diferentes profissionais, atores e instituições fundamentais e,
- c. investigação relevante para o projeto

Organizem 3 grelhas de acordo com a informação que esperam recolher e utilizar para a realização do projeto.

Organizem o tempo e as tarefas para cumprir os objetivos.

Execução das tarefas.

Redefina as ideias iniciais sobre os 3 temas e as categorias que organizaram inicialmente a informação na grelha provisória de acordo com o que se descobriu factualmente no território e o que essas descobertas obrigaram a repensar. Justifique essa redefinição em termos descritivos – de acordo com os aspetos da realidade encontrada - e operativos – de acordo com os seus objetivos.

Apresente o processo e os resultados num relatório final, acompanhado com as novas grelhas preenchidas.

Mestrado Design de Produto

MED

O problema é reduzir a despesa doméstica e reduzir o impacto ambiental, mas criando soluções que permitam ao designer obter lucro (ou outra forma de subsistência).

Uma solução para esse problema é dada com a ideia de design designada MED (minimal efficient dose). Pensemos um pouco nesta ideia prática, nesta espécie de fórmula.

MED: a) associa economia, eficiência e ecologia - ou seja, procura não depurar a solução de design dos problemas concretos que possuem vários aspetos; b) implica práticas - ie modos de fazer e usar, um certo "estilo de vida" - mas também c) soluções materiais e objetos - doseadores, medidas, regulações , etc. que tornam possível esse estilo de vida; E, por fim, d) MED é aplicável a muitos problemas do quotidiano.

Será MED uma boa solução? Que aplicações e projetos permite? Sendo criticável como poderemos resolver melhor o problema inicial?

Etapas do projeto:

1. Constituição de grupos (3-5 pessoas) – aula 1
 - 1.1. Discussão prévia
 - 1.2. cronograma das tarefas para realizar (em aula dispõe de 2 horas apenas)
2. Identificação e discussão do problema. Criação de 3 projetos possíveis. – aula 2 e 3
3. Criação de modelo de negócio para o projeto mais interessante para negócio. Aula 4 e 5
 - 3.1. Revisão do projeto de acordo com a oportunidade, estratégia e modelo de negócio.
 - 3.2. Identificação de como podem os outros 2 projetos existir no mundo:
4. Apresentação e discussão pública. (Combinada entre os diferentes grupos) – Aula 6
5. Avaliação do exercício, das soluções e proposta de melhorias. (5 minutos para cada grupo) – Aula 6