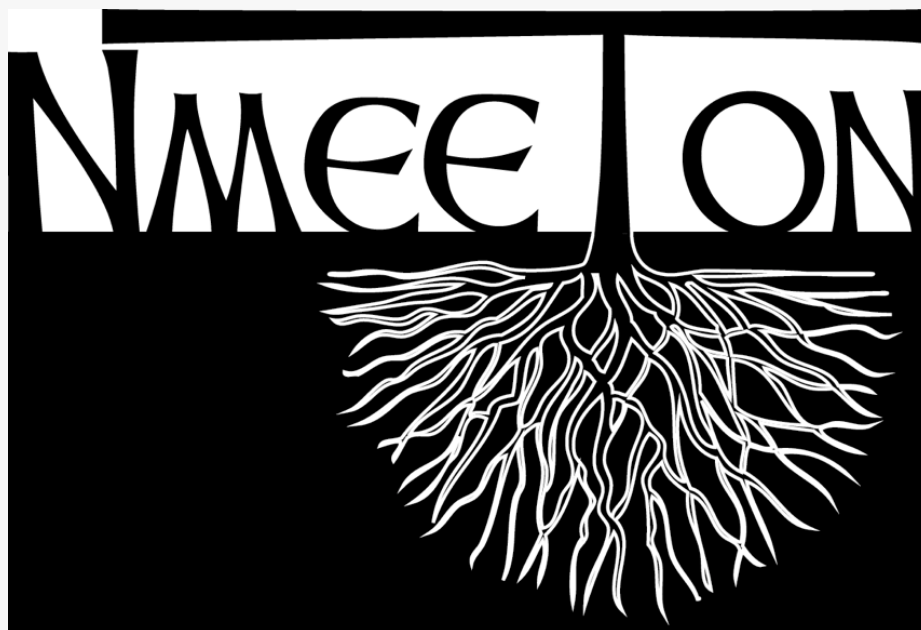




Enquadramento
teórico.

Projeto do
2º semestre
letivo no âmbito
da U.C. Projeto
Integrado.

Módulo

"Do latim MÒDULUS, diminutivo de MÒDUS medida. Medida que serve para regular ou medir todas os ordens arquitectónicas, para proporcionar todas as partes de um edifício."

Efémero

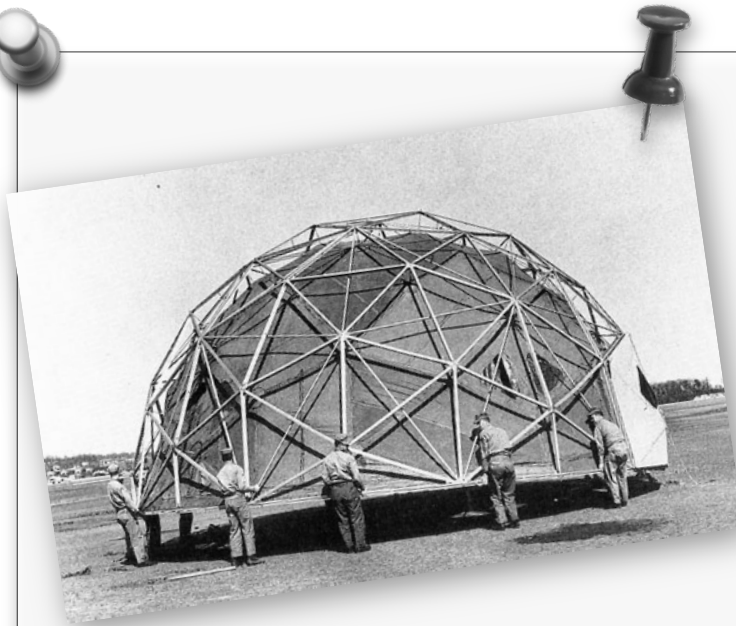
"Do latim EPHÍMERUS, do grego EPHÈMEROS (effemeride) – Algo que dura um só dia, de curta duração."

Cucina

“Do francês CUISINE, do latim COQUÍNA. termo composto pela palavra ‘cõquo’ e pelo sufixo femenino ‘ina’. ‘Cõquo’: meditar, maquinar, enredar (...)

Lugar da casa onde se preparam e se cozem os alimentos.”





Richard Buckminster Fuller cria o termo "efemeralização (*ephemeralization*)" afirmando que projetualmente podemos fazer "(...) cada vez mais com cada vez menos até, eventualmente, podre fazer tudo com nada" (Fuller, 1938).

"Enquanto os novos habitáculos que abrigam vida continuam a ser compromissos românticos, (nós não fazemos guerra contra o crescimento harmónico), essa nova vida está sujeita a um prejuízo de confusão e de incapacidade de falar ou compreender linguagens universais."

(Fuller, 1938)



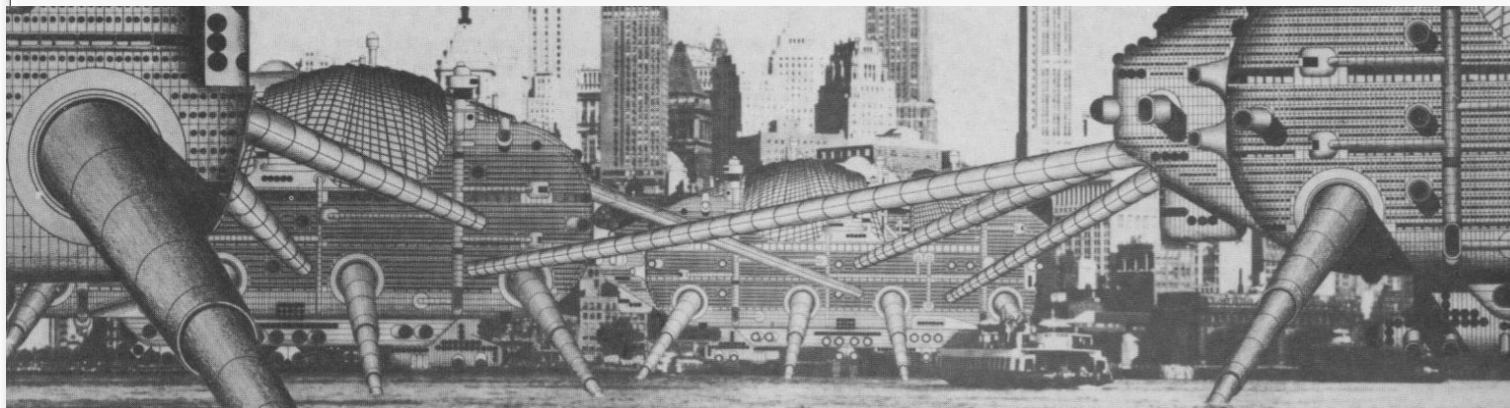


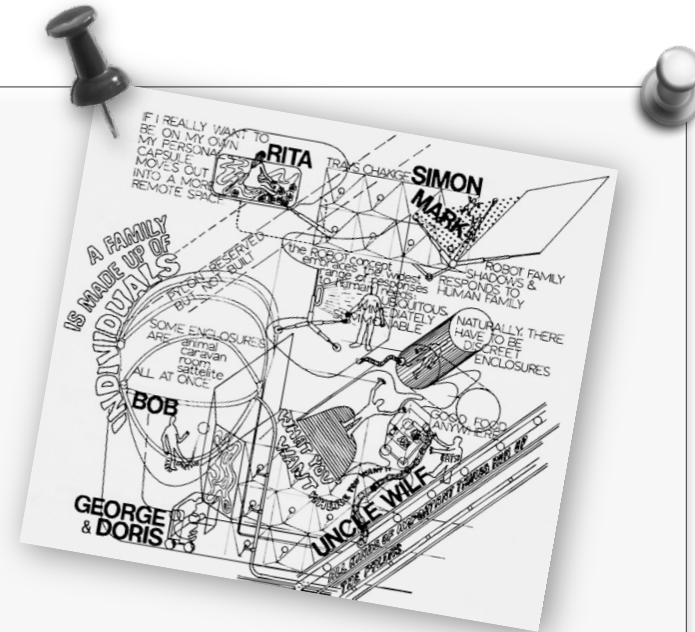
"A viragem para o evento efêmero desafiava a essência da arquitetura como uma forma de produzir conhecimento e, mais especificamente, criticando o próprio ato de construção de si mesmo, que muitos viram como reacionária perante da metamorfose selvagem e fluida da década de 1960."

(Salter, 1967)

“Todas as ideias high tech – desde a macchinolatria (*o culto das máquinas*) até à fanta-ciência, desde a inspiração até ao mundo das calculadoras e dos mísseis com referência à Pop Art, da macro-dimensão até ao efêmero arquitectónico, desde a relação provocatória com o ambiente pré-existente até à concepção de uma arquitetura informativa e publicitária – são em si próprias «mass medium» (...).”

(De Fusco, 2010)



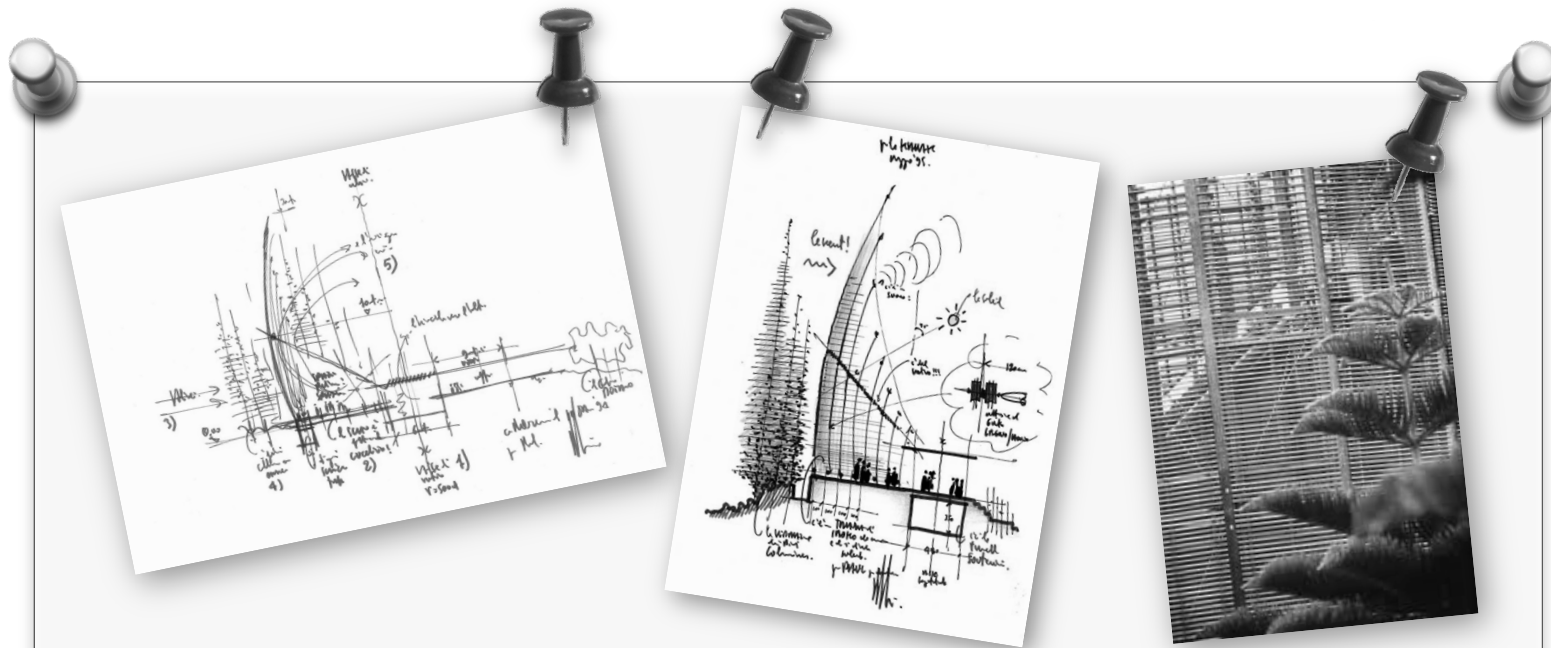


"Inevitavelmente, o conjunto, tal como estruturado, tem que ser um aglomerado de sistemas, organizações e equipamentos técnicos que permitem a escolha de uma série de alternativas; e explorar as diferentes naturezas de (digamos) limitação física de uma peça de hardware contra o poder ilimitado da atmosfera de um meio efêmero (como imagens projetadas).

(Cook, 1999)



O projeto urbano acompanha uma relação de influência mútua entre diferentes fatores, as funções (como descansar, trabalhar, deslocar-se), se fundem numa "(...) extensíssima componentística ambiental" (Branzi, 1990).



"Quando o processo de percepção do que acontece no espaço inclui o contexto cultural e, portanto, não é um ato isolado, constitui a compreensão da ambiguidade, portanto, envolvendo uma série de fatores, tais como a cultura e o tempo."

(Aparo; Soares, 2012)

“A aplicação das regras do teatro à empresa começa com a escolha do elenco, ou seja, com o processo de seleção dos atores em função dos diversos papéis.”

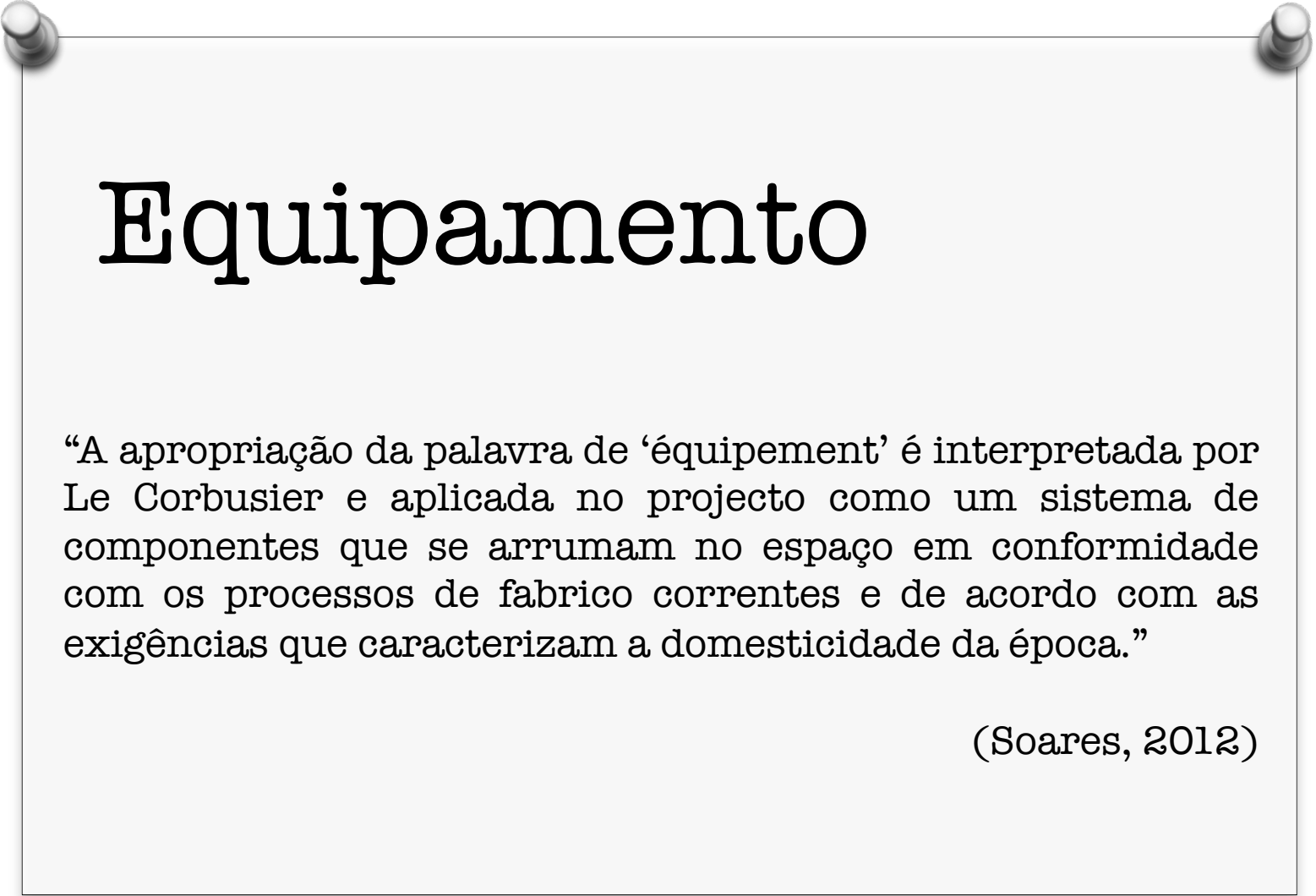
(Pine; Gilmore, 1999)



Pattern Language

“Como refere Christopher Alexander o caminho a percorrer para compreender um sistema complexo como a cidade está na capacidade do projetista apresentar alternativas e é representado pela capacidade do projetista para apresentar alternativas de projeto para as partes do todo. Neste caso, interessa-nos compreender a pele dos edifícios como sub-projeto do cenário cidade, cuja construção parte da noção de “pattern language.”

(Aparo; Soares, 2012)



Equipamento

“A apropriação da palavra de ‘équipement’ é interpretada por Le Corbusier e aplicada no projecto como um sistema de componentes que se arrumam no espaço em conformidade com os processos de fabrico correntes e de acordo com as exigências que caracterizam a domesticidade da época.”

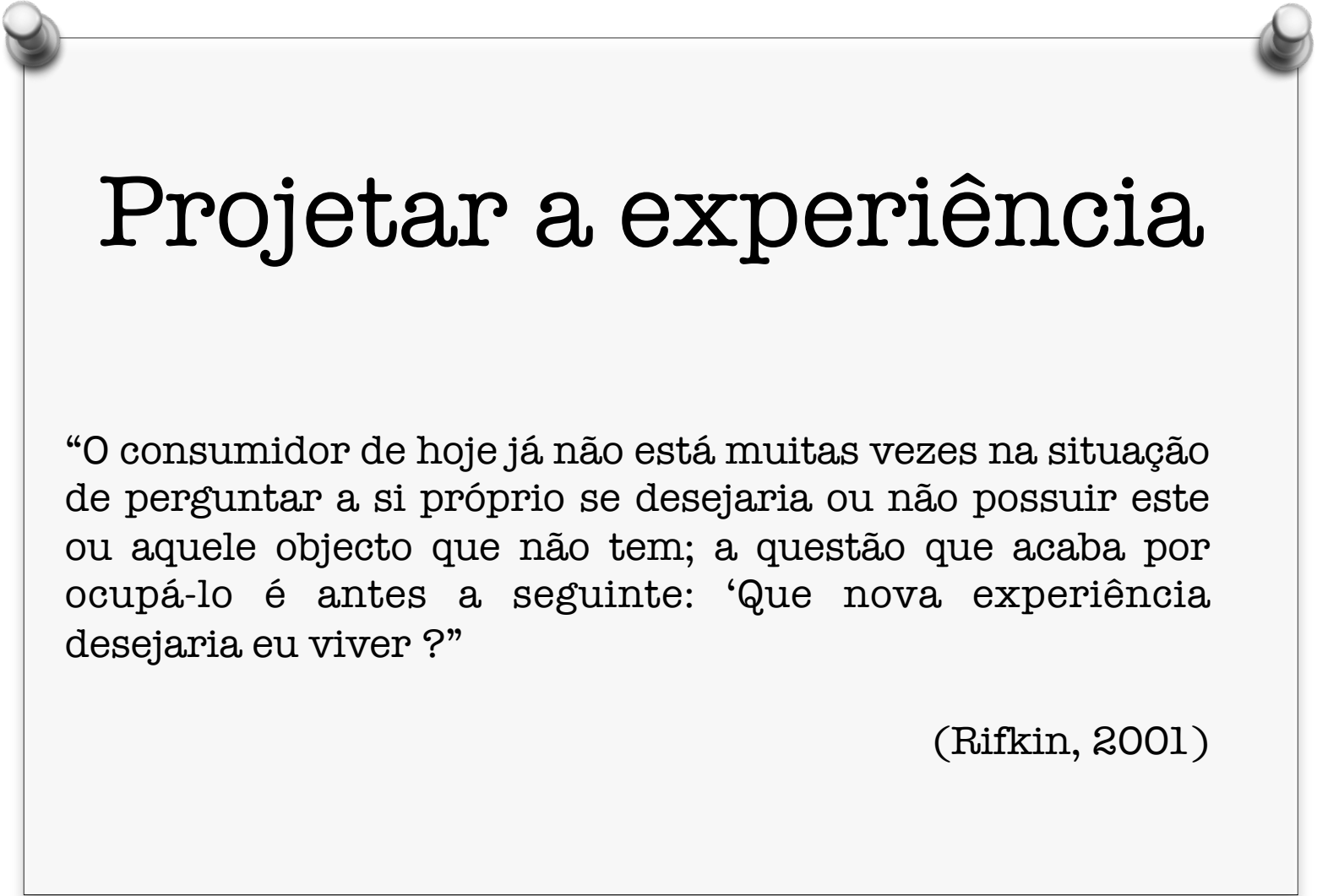
(Soares, 2012)



Cozinha vs Design

“Cozinhar é desenhar. Eu tenho no meu laboratório um designer industrial, Luky Huber e uma designer gráfica, Marta Mèndez, e trabalham com os outros da mesma forma. Em equipa elaboramos não só a comida, mas, por exemplo desenhamos também pratos, louça, entre outros.”

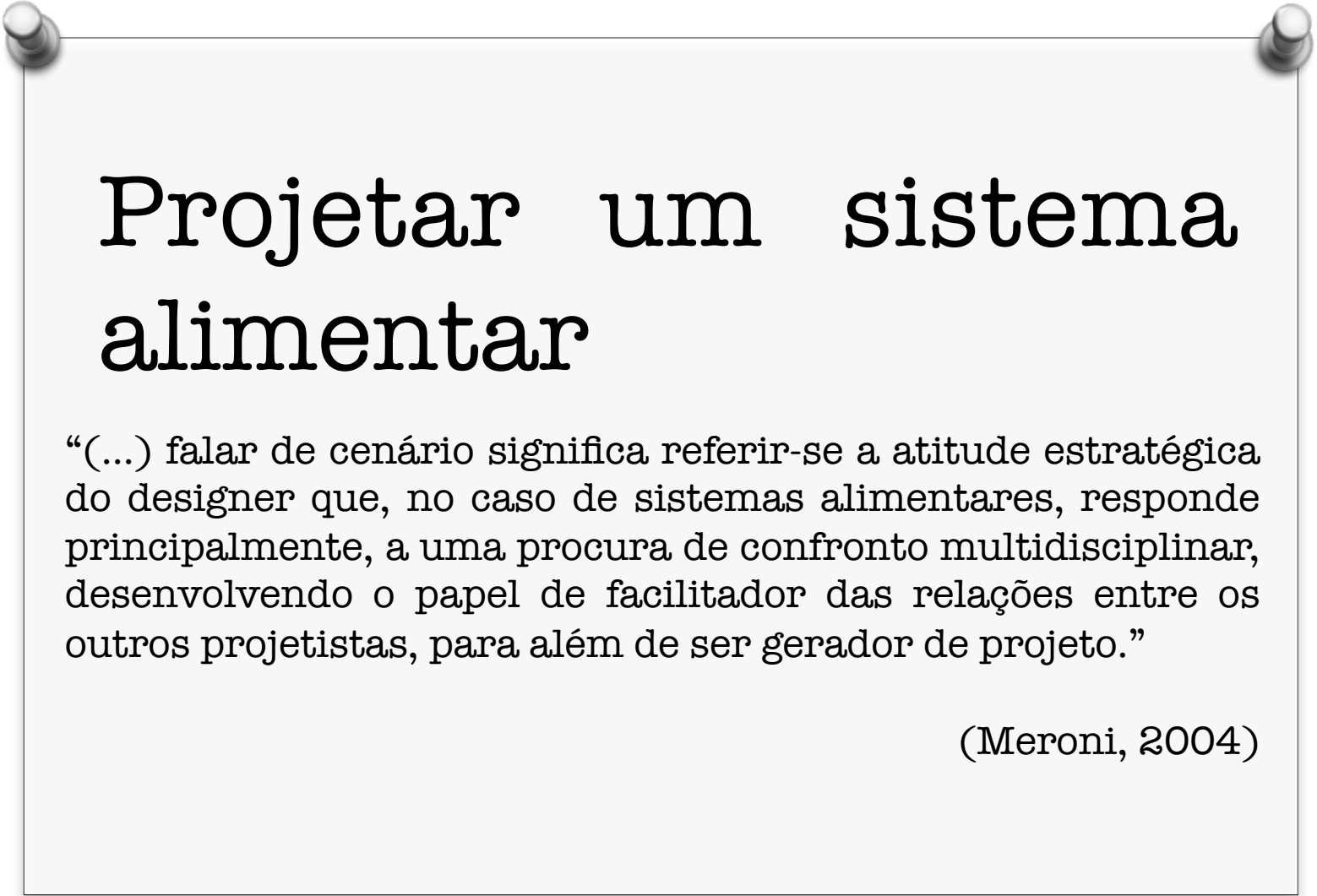
(Adrià cit in Patitucci, 2006)



Projetar a experiência

“O consumidor de hoje já não está muitas vezes na situação de perguntar a si próprio se desejaria ou não possuir este ou aquele objecto que não tem; a questão que acaba por ocupá-lo é antes a seguinte: ‘Que nova experiência desejaria eu viver?’”

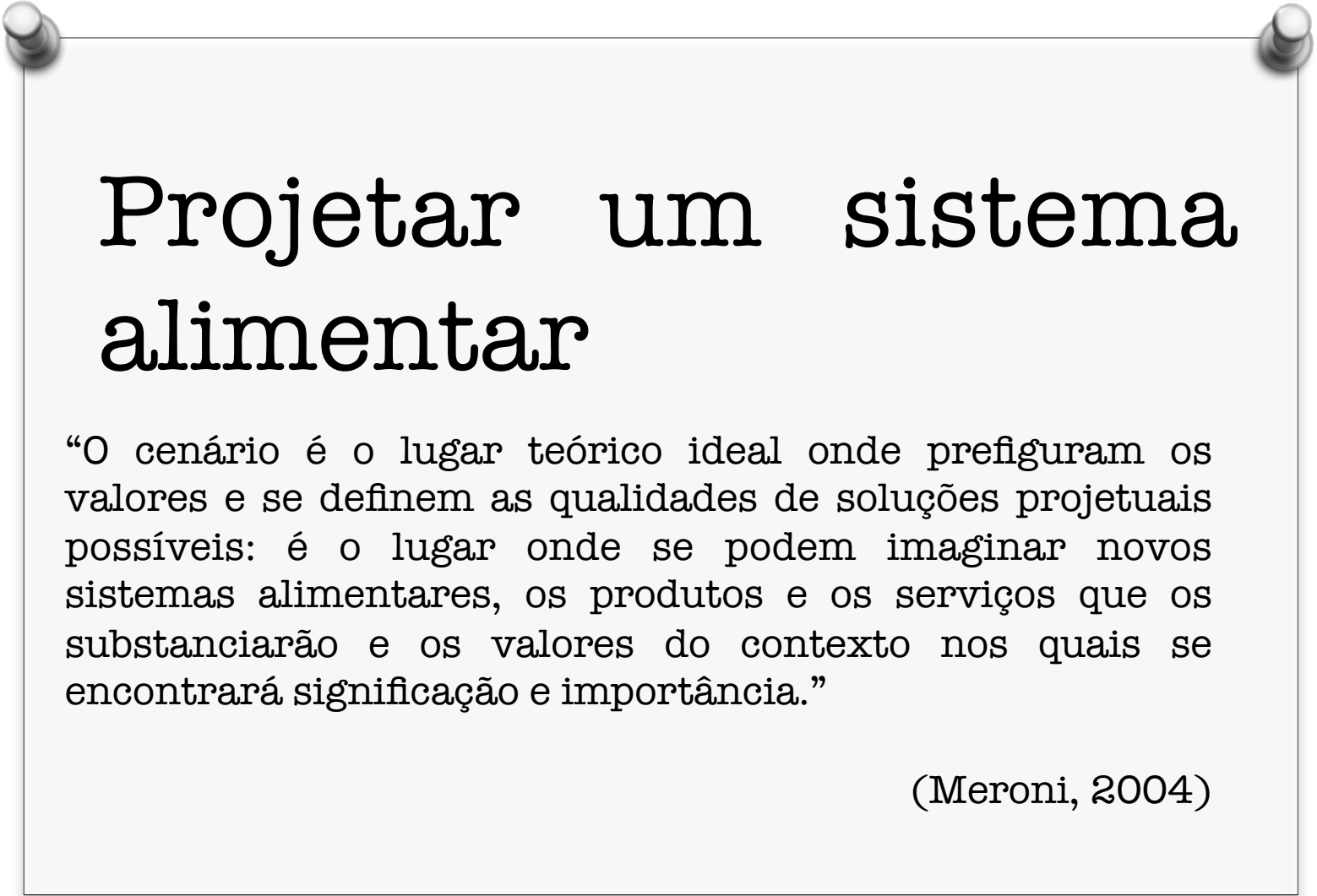
(Rifkin, 2001)



Projetar um sistema alimentar

“(…) falar de cenário significa referir-se a atitude estratégica do designer que, no caso de sistemas alimentares, responde principalmente, a uma procura de confronto multidisciplinar, desenvolvendo o papel de facilitador das relações entre os outros projetistas, para além de ser gerador de projeto.”

(Meroni, 2004)



Projetar um sistema alimentar

“O cenário é o lugar teórico ideal onde prefiguram os valores e se definem as qualidades de soluções projetuais possíveis: é o lugar onde se podem imaginar novos sistemas alimentares, os produtos e os serviços que os substanciarão e os valores do contexto nos quais se encontrará significação e importância.”

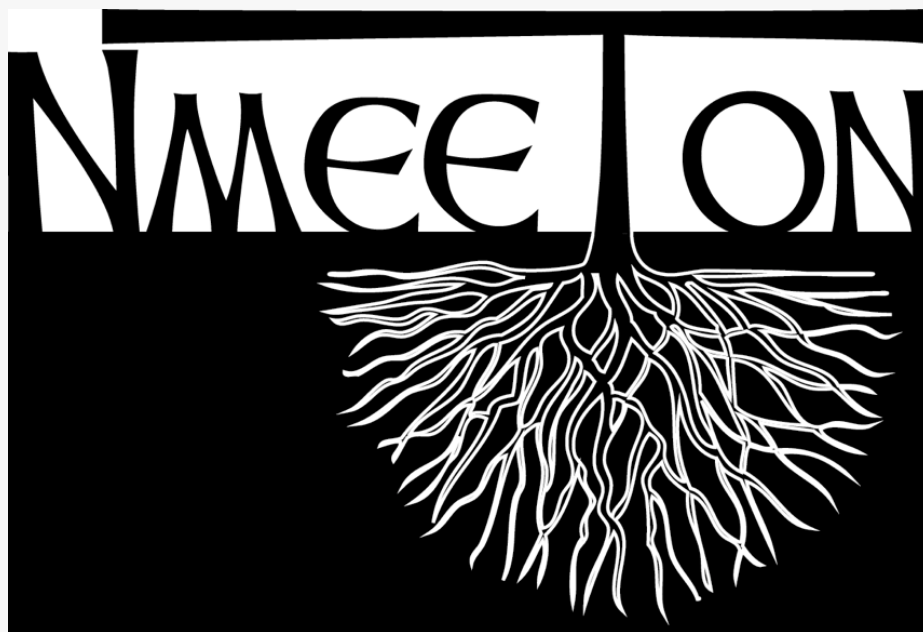
(Meroni, 2004)



O conceito de Kitchen plaza

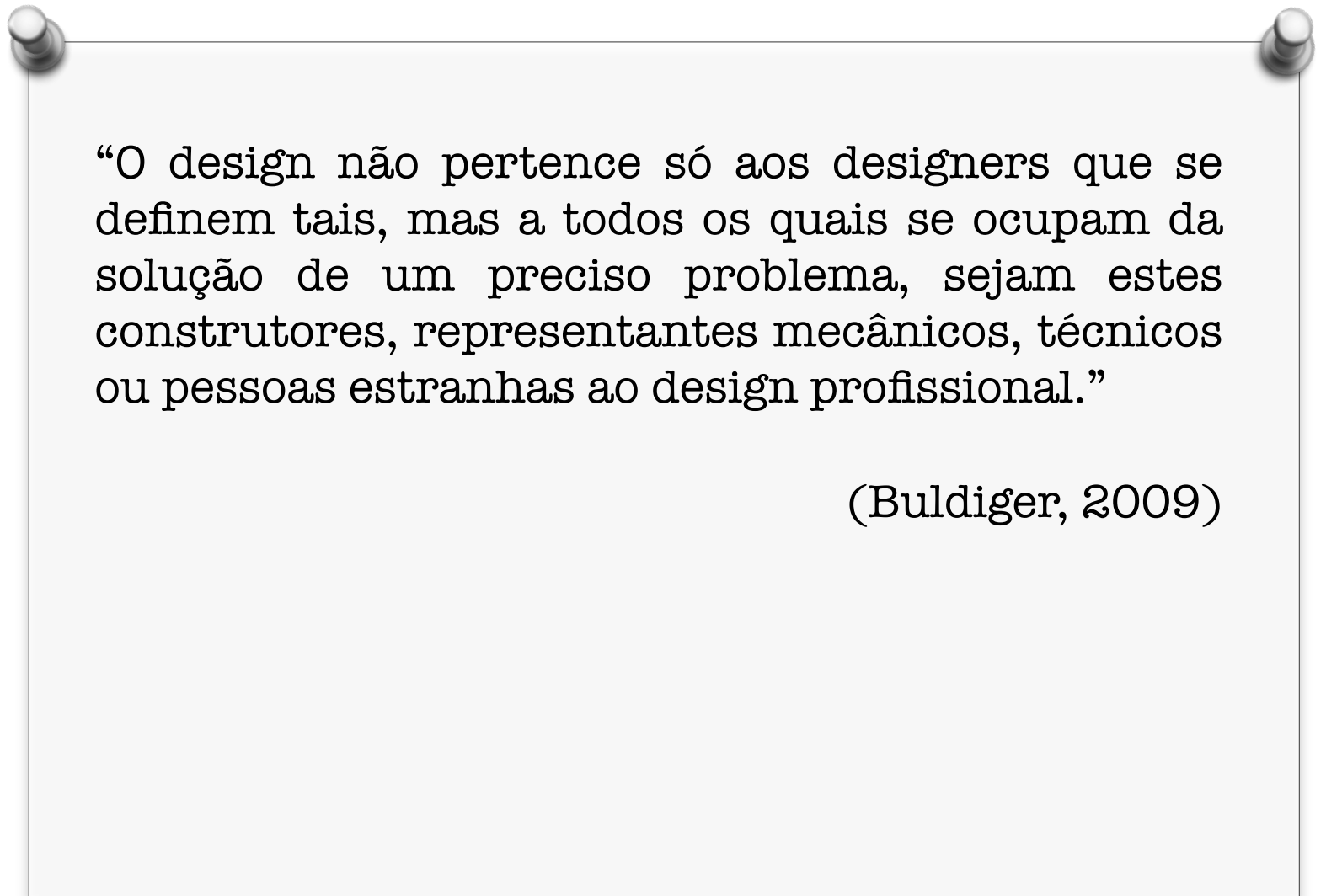
“(...) um lugar mágico e simbólico, onde a alta tecnologia e a polisensorialidade andam juntas, respondendo à pergunta de intensidade perceptiva e de emoção, bem como de funcionalidade, em relação ao objeto de uso diário.”

(Morace cit in. Silverstein, Fiske, 2004)



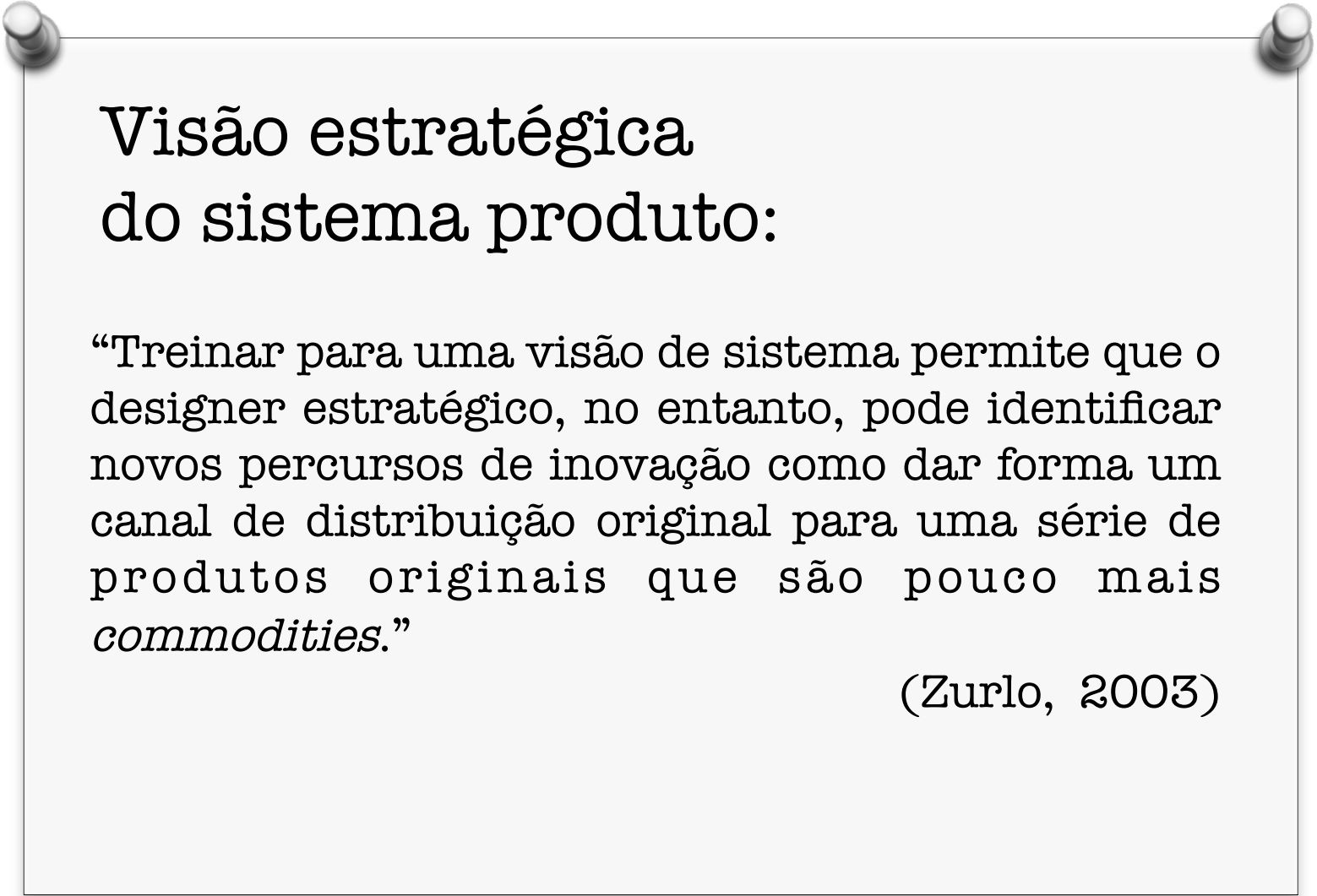
Enquadramento
projetual.

Projeto do
2º semestre
letivo no âmbito
da U.C. Projeto
Integrado.



“O design não pertence só aos designers que se definem tais, mas a todos os quais se ocupam da solução de um preciso problema, sejam estes construtores, representantes mecânicos, técnicos ou pessoas estranhas ao design profissional.”

(Buldiger, 2009)



Visão estratégica do sistema produto:

“Treinar para uma visão de sistema permite que o designer estratégico, no entanto, pode identificar novos percursos de inovação como dar forma um canal de distribuição original para uma série de produtos originais que são pouco mais *commodities*.”

(Zurlo, 2003)