

MATERIAIS EM EXPOSIÇÃO



2025

Materiais em Exposição

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

DOCUMENTO PROVISÓRIO

Plano de Projeto

Ana Raquel Pereira da Silva
Mestrado em Design de Interiores

Orientadora: Soraia Marques
Co-orientador: Vitor Varão

2025

Agradecimentos

Gostaria de expressar o meu mais sincero agradecimento a todos os professores, colegas e profissionais com quem tive o privilégio de conviver ao longo destes dois anos de Mestrado. A colaboração e partilha de saberes com cada um contribuíram de forma significativa para o meu crescimento, tanto a nível pessoal como académico e intelectual. A todos, o meu profundo reconhecimento.

Agradeço, em particular, aos professores Soraia Marques e Vítor Varão, pela orientação que me proporcionaram ao longo deste processo. A sua experiência e competência foram decisivas para a realização deste projeto.

Aos meus pais e à minha irmã, o meu agradecimento mais especial. O vosso apoio incondicional e a constante disponibilidade de todos os recursos necessários foram essenciais para a minha realização neste mestrado, tal como o vosso amor e incentivo que foram pilares fundamentais não só para a conclusão deste percurso académico, mas também para o meu desenvolvimento pessoal e profissional.

Aos meus amigos e aos meus colegas de casa, que estiveram ao meu lado ao longo de todos estes anos. Em particular, gostaria de agradecer ao Luís Silva, à Sofia Moinhos e à Mariana Costa Pinto pelo apoio mútuo, pela compreensão e pela paciência que me demonstraram em todos os momentos. A vossa amizade e dedicação foram uma verdadeira fonte de motivação e força para mim.

Resumo + palavras-chave

Com o crescimento constante da variedade de materiais e informações relacionadas com os mesmos, surge a necessidade de um espaço especializado que facilite o acesso à informação e aos respectivos materiais, proporcione a interação entre especialistas do setor e promova a divulgação de marcas e produtos, tanto nacionais como internacionais. Surge assim a Materioteca, um futuro espaço dedicado a estudantes, designers, arquitetos, entre outros profissionais. Mas manifesta-se a questão: como poderá a biblioteca de materiais ser divulgada e alcançar o maior número de utilizadores possível? Nesse contexto, destaca-se o design expositivo como ferramenta fundamental para promover e dar visibilidade a este espaço.

Esta investigação tem como objeto de estudo a realização de uma exposição concebida para impulsionar o conhecimento e a divulgação da futura biblioteca de materiais. Neste estudo surge a necessidade de analisar e explorar de que forma o design e o espaço estão integrados numa exposição, que elementos essenciais esta possui e como o design expositivo pode contribuir para a materioteca. A investigação parte da premissa de que o design expositivo não é apenas um meio de organização e apresentação, mas também um veículo que potencia a visibilidade e o impacto de projetos culturais e educacionais. Assim, procura-se compreender como este pode ser aplicado para maximizar o alcance e a relevância da futura materioteca.

Design | Materioteca | Espaços

Design Expositivo | Exposição Itinerante

Abstract + Keywords

Given the continuous growth in the variety of materials and related information, the need arises for a specialized space that facilitates access to both information and materials, fosters interaction among industry experts and promotes the dissemination of brands and products, both nationally and internationally. Thus, the Materioteca emerges as a future space dedicated to students, designers, architects and other professionals. However, the question arises: how can the materials library be publicized and reach the largest possible number of users? In this context, exhibition design stands out as a fundamental tool to promote and give visibility to this space.

This research focuses on the creation of an exhibition designed to enhance awareness and dissemination of the future materials library. This study identifies the need to analyze and explore how design and space are integrated into an exhibition, which essential elements it encompasses, and how exhibition design can contribute to the Materioteca. The investigation is based on the premise that exhibition design is not merely a means of organization and presentation but also a vehicle that enhances the visibility and impact of cultural and educational projects. Therefore, this study seeks to understand how it can be applied to maximize the reach and relevance of the future Materioteca.

Design | Materioteca | Spaces

Exhibition Design | Temporary Exhibition

Índice

Agradecimentos	5
Resumo + palavras-chave / Abstract + Keywords	7
Introdução	16

Parte A. Pressupostos Teóricos

Capítulo 1	
1.1 O Design Contemporâneo	22
1.2 O Design e o espaço	40
Capítulo 2	
2.1 O Design Expositivo	58
2.2 O Design Expositivo - Tipos de exposições	88
2.3 O Design Expositivo no design de interiores	104
Capítulo 3	
3.1 Materioteca	116
Referências de Bibliotecas de materiais	118

Parte B. Projeto

1. Contextualização projetual	146
1.1 A cidade: Matosinhos	148
1.2 O espaço: Casa do Design	154
2. Local da exposição	160
2.1 Levantamento fotográfico	162
2.2 Programa	164
2.3 Referências projetuais	168
3. Memória Descritiva	178
3.1 Desenhos Técnicos	188
3.2 Materioteca em Exposição	196

Parte C. Considerações Finais

Conclusão	223
Bibliografia	227
Lista de Imagens	233

Anexos	243
---------------	-----

“

The details are not the details. They make the design.
– Charles Eames

”

Introdução



Long Museum West Bund, China

Contexto

Ao longo do percurso académico de um estudante de design, confronta-se a dificuldade de saber que materiais utilizar nos seus projetos, para que serve cada material e quais as vantagens e desvantagens de cada um. Esta realidade suscita uma reflexão: como seria transformador dispor de um espaço que reunisse, de forma integrada, todas as informações essenciais sobre materiais, permitindo aos estudantes enriquecer os seus projetos, estabelecer ligações diretas com marcas e profissionais, e, quem sabe, inspirar a criação de materiais inovadores no futuro. Assim surge a iniciativa da criação de um espaço dedicado aos materiais: a futura Materioteca.

A Materioteca pretende ser um espaço de conhecimento e partilha de informação, proporcionando uma relação direta entre os utilizadores, os profissionais, as empresas e os materiais, disponibilizando todo o conhecimento adquirido sobre um determinado material e as suas potencialidades, expressadas e evidenciadas através do design. Este projeto exploratório foi assim distribuído em três setores, um dos quais consistirá na apresentação pública da biblioteca de materiais a partir de um espaço expositivo itinerante.

Objetivos e Estrutura

Neste sentido, a relevância do tema escolhido prevalece sobre o design expositivo como ferramenta fundamental para promover e dar visibilidade à biblioteca de materiais. O presente documento é uma investigação sobre o design expositivo como impulsionador da futura materioteca. Este tem como objetivo analisar de que forma o design e o espaço estão integrados numa exposição, quais as características fundamentais que contém e como o design expositivo pode enriquecer a materioteca. O design expositivo dedica-se à organização do espaço com o propósito de destacar os objetos em exibição para o público. A sua abordagem vai além do simples ato de organizar, integrando elementos estéticos, funcionais e emocionais que enriquecem a experiência do utilizador.

Inicialmente, este estudo abordará a conexão entre o design como ferramenta para a intervenção no espaço, e como estes influenciam o desenvolvimento de uma exposição. Serão exploradas as suas bases teóricas, exemplos práticos e as formas como a organização do espaço contribui para a comunicação de ideias e valores. A partir deste estudo, descobrimos as diversas facetas do design expositivo, tais como a comunicação, os objetos expostos, a circulação no espaço e a importância do uso dos sentidos no espaço. Para uma compreensão mais aprofundada sobre este tema, serão apresentados alguns projetos de referência. Além disso, será analisada também a importância da iluminação e da disposição dos elementos no espaço expositivo, bem como os avanços tecnológicos e sustentáveis que têm impactado a forma como as exposições são concebidas e percebidas pelo público.

Este projeto exploratório propõe também um estudo sobre a pertinência da construção de uma biblioteca de materiais. Com base em referências de bibliotecas já existentes em diversos países, serão exploradas as vantagens, as necessidades e as possibilidades futuras que um espaço deste tipo pode oferecer. Este estudo pretende enfatizar como essas bibliotecas se transformaram em locais de convergência entre criatividade, inovação e funcionalidade, contribuindo para o desenvolvimento académico e profissional nas áreas do design e arquitetura.

Caso de estudo

Como caso de estudo desta investigação será realizado o projeto de exposição itinerante que estará localizada na Casa do Design, em Matosinhos, e a sua intenção primordial será divulgar a futura biblioteca de materiais. A partir deste espaço inicial, a exposição itinerante tem como objetivo mais tarde percorrer mais locais e assim conseguir alcançar um maior número de utilizadores possível.

Nesta exposição serão apresentados os materiais, as suas características, aplicações, variações e respetivas amostras, aproximando as matérias primas ao consumidor final procurando estabelecer uma ligação entre os dois. Para isso, será necessária uma demonstração objetiva a partir do espaço exposto. A eficácia deste local dependerá da integração de aspetos fundamentais, como organização, simplicidade e interatividade.

Esta estrutura, para além de facilitar a compreensão, também promove uma abordagem sistemática e clara, desempenhando um papel crucial de envolver ativamente o público-alvo e captar o seu interesse.

Neste contexto, a exposição pretende proporcionar aos visitantes a experiência de utilizar a futura biblioteca de materiais, um espaço onde poderão explorar ativamente os recursos e informações disponíveis, que expõe o potencial da materioteca e que incentiva assim à reflexão sobre a sua relevância e impacto.

Parte A . Pressupostos Teóricos

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Capitulo 1



Cidade contemporânea

1.1 O Design Contemporâneo

Design não é apenas um conceito ou mera criatividade; é algo que abrange várias definições. Segundo o dicionário da língua portuguesa o design é “disciplina que tem por objetivo a criação de objetos ou produtos cuja forma se adeque o mais perfeitamente possível à função para que se destinam, conciliando critérios estéticos, técnicos, etc.”. Neste sentido, o design consiste na criação e no desenvolvimento de soluções funcionais e estéticas para variadas situações, utilizando um processo criativo e técnico. O design influencia as nossas vidas e pode ser encontrado em todos os aspetos do nosso dia a dia. Efetivamente, a experiência da maioria dos utilizadores com o design ocorre em vários âmbitos da sua interação diária com objetos físicos, espaços construídos ou ambientes digitais.

Por sua vez, o designer tem a liberdade de expressar a sua visão, ideias e sentimentos através dos seus projetos, procurando responder às necessidades da sociedade. Os designers seguem assim uma metodologia de design.¹ Estes são preparados para analisar problemas, procurando compreender não apenas o problema imediato ou óbvio, mas também o sistema que o criou. Os designers abordam assim a solução do ponto de vista final do utilizador, procurando otimizar as necessidades específicas deles, procurando o equilíbrio entre funcionalidade e estética.

1. Metodologia de design é área de conhecimento estudada por designers para pesquisar e ensaiar o caminho pelo qual será possível obter um resultado em um projeto.

Em palavras simples, o design refere-se à combinação entre aparência e funcionalidade do produto final, com a capacidade de causar impacto, criar movimento e influenciar as pessoas, e assim despertar emoções. Desde a era pré-histórica até a contemporaneidade, o design tem provocado essa admiração e respeito, criando conexões entre a sociedade. Através dos seus projetos, o design une comunidades e culturas, promove a partilha de ideias e experiências, e fortalece a forma como nos relacionamos.

A história do design é um estudo bastante amplo nos seus contextos históricos e estilísticos. Ao longo do tempo ocorreram na arquitetura e no design inúmeros movimentos que definiram a forma como nos expressamos nos dias de hoje. Devido a todas estas questões, o design está sempre em constante evolução. Desempenha assim um papel crucial na resolução de problemas, melhorando a funcionalidade e a experiência dos usuários em diversas áreas da vida quotidiana. Mas que soluções de design são estas que conseguem resolver os problemas da sociedade?



Dieter Rams, fotografia de Abisag Tullman, the New Yorker

Dieter Rams, designer industrial das empresas Braun e Vitsoe e autor do livro “Ten Principles for Good Design”, defende o fim da era do desperdício. Este autor preocupa-se profundamente com o ambiente e com os problemas do desperdício e da cultura de consumo, tema absolutamente urgente nos dias de hoje. A abordagem de design de Rams continua a influenciar o futuro do design. Os 10 princípios de Dieter Rams podem ser aplicados a quase tudo que é criado, desde objetos físicos até produtos digitais e são nos dias de hoje uma abordagem pertinente. Alguns desses princípios como “good design is innovative”; “good design makes a product understandable”; good design is environmentally-friendly” e “good design is as little design as possible”² são estratégias para criar um bom design e resolver assim diversos problemas da sociedade.

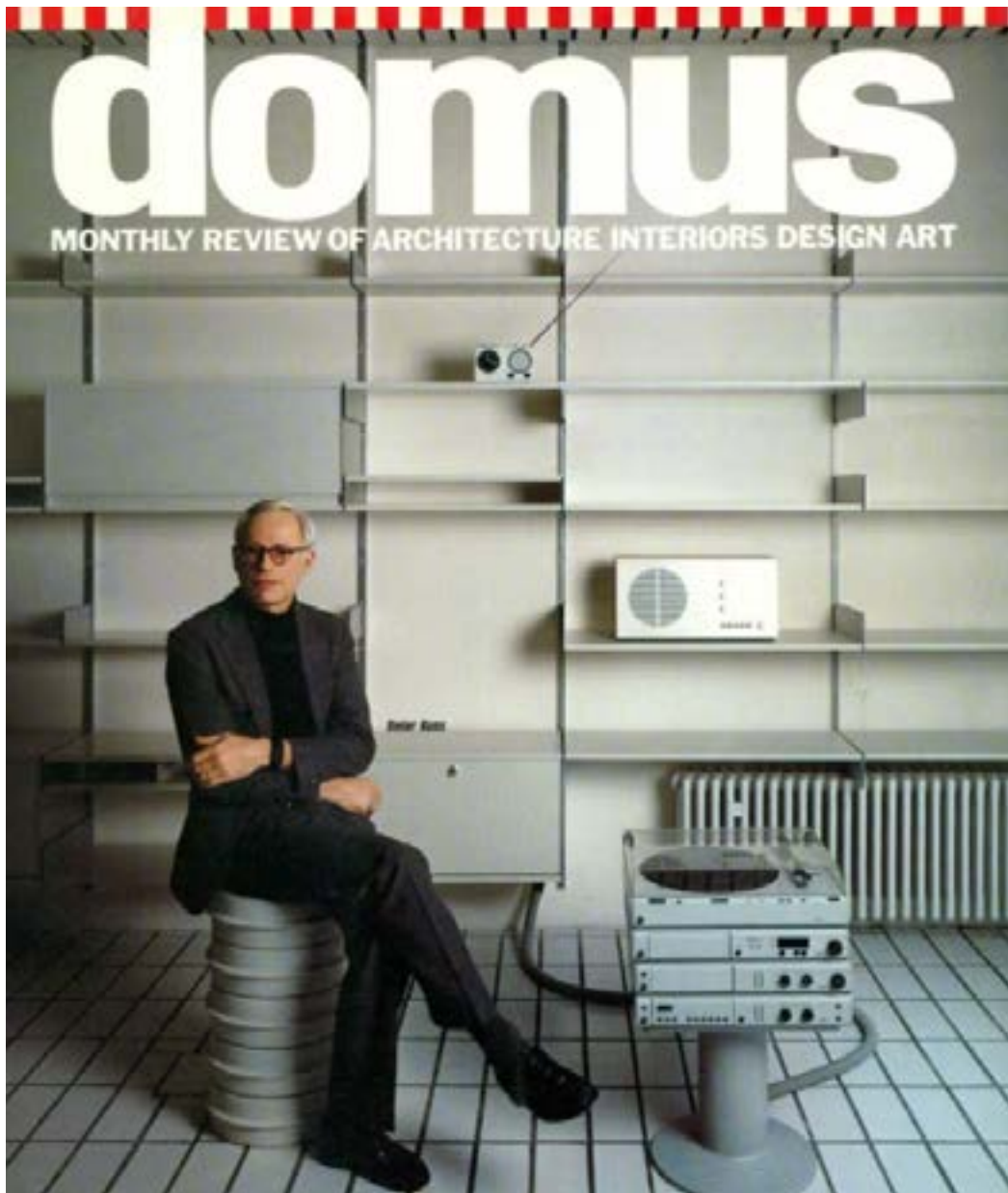
Ao analisar alguns dos princípios propostos por Rams, é possível identificar uma abordagem fundamentada em valores éticos e funcionais, que procura um equilíbrio entre inovação, utilidade, estética e responsabilidade social. O princípio de que o bom design torna um produto útil evidencia o empenho de Rams em aprimorar efetivamente a vida das pessoas: objeto chave do design. Segundo a empresa Vitsoe³, o autor argumenta que o design deve: concentrar-se na solução eficaz das necessidades práticas; considerar os aspectos psicológicos e ergonômicos do uso; evitar elementos unicamente decorativos que não acrescentam valor funcional. Neste sentido, a funcionalidade prevalece sobre a estética pura, garantindo que cada elemento do design cumpra um objetivo prático. Rams sugere uma solução para o consumismo e o desperdício ao destacar a durabilidade do bom design. Segundo este princípio, o design deve: desenvolver produtos duradouros, tanto funcionais como estéticos; diminuir a necessidade de substituições frequentes, reduzindo o impacto ambiental; promover uma cultura de valorização da qualidade e da durabilidade.

2. “Bom design é inovador”; “Bom design ajuda a entender um produto”; “Bom design preocupa-se com o meio ambiente” e “Bom design é menos design”.

3. Vitsoe é uma empresa alemã de design de mobiliário, fundada em 1959, conhecida pelos seus sistemas de estantes modulares minimalistas e funcionais.



Dieter Rams, Hans Gugelot, Braun SK4 radio-phonograph, 1956



Dieter Rams na capa da revista Domus 649, Abril 1984

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Os contextos que nos envolvem: políticos, sociais, económicos, artísticos, etc., têm um impacto direto na forma como projetamos e, consequentemente, vivemos, um exemplo disso é que nos últimos cinco anos, a forma como projetamos foi forçada a ser repensada. Como refletiremos ativamente sobre este momento no design e em como a pandemia da COVID-19⁴, as guerras e as alterações climáticas provocam mudanças no design e na forma como habitamos e nos relacionamos?

No contexto atual, testemunhamos como a pandemia de COVID-19, as mudanças climáticas e as consequências das guerras atuais tiveram um impacto global nas várias áreas. Esta investigação insere-se assim na era pós-COVID-19, uma época em que a saúde pública e os setores económicos foram gravemente afetados pelo vírus, e coincide também com o decorrer das guerras, que têm impactado negativamente os recursos materiais em muitas regiões.

A pandemia desafiou os estados e sociedades em todo o mundo. A preocupação com a infeção começou gradualmente a redefinir o espaço das cidades e a coreografia social da vida urbana quotidiana. Devido ao prolongado período de permanência em casa e à necessidade de adaptar os espaços domésticos para o trabalho, estudo e lazer, houve uma reavaliação dos limites do design e da arquitetura. A pandemia provocou assim uma maior valorização das habitações, ou seja, uma nova perspetiva sobre a conceção e otimização dos espaços habitados.

4. COVID-19 uma doença respiratória aguda que causou uma pandemia global entre 2019 e 2021.

“A maneira como usamos as nossas casas evoluiu nos últimos anos, pois valorizamos o conforto e o aconchego dos nossos próprios espaços, especialmente porque muitas pessoas ainda trabalham remotamente ou de forma híbrida”
- Kelly Hoppen, Dezeen, 2023⁵



Quotidiano durante Covid-19



Adaptação dos espaços domésticos para trabalho

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

5. No artigo “Interior design trends for 2023 reflect “anger in the world” and post-covid community focus” da revista Dezeen, a designer Kelly Hoppen expressa a sua visão sobre o tema.



Tendências de design de interiores pós-covid, imagem de Emil Eve Architects, Dezeen

No Design de Interiores, no cenário pós pandemia, verificou-se um grande investimento nos espaços e em mobiliário mais confortável, habitações maiores e na valorização de espaços ao ar livre.⁶ Realça-se ainda que a sociedade pós covid-19, pretende mudar estilos de vida e principalmente de trabalho, “O relatório Índice de Tendências de Trabalho de 2021 da Microsoft descobriu que 73% dos funcionários expressaram o desejo de opções de trabalho flexíveis pós-pandemia, enquanto 66% das empresas estavam a considerar redesenhar os espaços físicos para acomodar melhor ambientes de trabalho híbrido”⁷ (Andrey Ustyugov, Forbes). A pandemia obrigou a sociedade a reconhecer as suas necessidades e a repensar as suas ideias sobre a sua casa e as suas formas de habitar.

Em relação aos conflitos atuais, a guerra entre Rússia e Ucrânia está a causar um impacto significativo na União Europeia. Este cenário vem agravar a situação dos países em desenvolvimento, que estão ainda a recuperar dos efeitos da pandemia. Segundo as notícias atuais, o aumento dos custos de diversas matérias-primas, elevaram o preço dos alimentos e de outros produtos e serviços essenciais. Em Portugal, o conflito e as sanções impostas geram impactos nas empresas, desde logo naquelas que importam ou exportam para estes países, e assistiu-se ainda ao aumento no preço dos combustíveis e em algumas matérias-primas que afetaram a economia na Europa. Estas consequências vêm prejudicar todas as áreas do design com a falta de recursos e a subida excessiva de preços.

6. Como se pode confirmar num artigo de 2022 da Forbes, revista de negócios americana, sobre como a Covid-19 afetou o mercado de design de interiores.

7. Trabalho híbrido significa combinar trabalho no escritório e remoto, maioritariamente, em suas casas.

Num contexto pós-pandemia e com o impacto contínuo das guerras, a necessidade de mudanças nas áreas de arquitetura e design, associada à atenção de reestruturar os espaços e reavaliar o uso de várias matérias-primas, está a impulsionar uma evolução no campo do design. Também a procura por práticas mais sustentáveis se tem revelado uma prioridade global, incentivada pela necessidade urgente de abordar os desafios ambientais e sociais que o mundo enfrenta atualmente. Novas tecnologias estão a ser desenvolvidas com a capacidade de minimizar os impactos das alterações climáticas, promover a construção de edifícios e ambientes mais saudáveis, e criar materiais mais conscientes. Estas medidas já são abordadas e implementadas em diversas empresas ao projetar um espaço ou uma edificação, pois cada vez mais é urgente criar ambientes e espaços conscientes, flexíveis e duradouros, que promovam um estilo de vida melhor, em equilíbrio com a natureza.

Um exemplo paradigmático de edifício sustentável é o Bosco Verticale representado à direita, localizado em Milão. Este projeto representa um modelo de edifício residencial que incorpora os princípios de reflorestamento urbano vertical, no qual contribui significativamente para a regeneração ambiental e para o aumento da biodiversidade urbana.

Nas páginas seguintes, serão apresentados dois casos que demonstram a aplicação de materiais sustentáveis e inovadores. Ambos abordam uma solução de design inovador que incorpora princípios de economia circular e destaca a capacidade de reutilizar e reciclar materiais na produção de revestimentos e móveis sustentáveis.



Bosco Verticale, Milão



Bosco Verticale, Milão

ECOLLABO8

ECOLLABO8 é uma empresa sediada em Bali que foi criada em 2019 com o principal objetivo de reduzir o impacto ambiental. Ao conscientizar as pessoas sobre o valor dos seus resíduos e colaborar com marcas para gerar um impacto positivo no meio ambiente, a ecolabo8 dedica-se à reciclagem de plásticos. O seu objetivo é recolher o lixo de Bali e transformá-lo em algo de maior valor, como mobiliário, embalagens de produtos, revestimentos, entre outros.

A empresa acredita que a verdadeira mudança pode ser alcançada através da educação dos jovens e do desenvolvimento da comunidade. Defendem um estilo de vida “zero waste”, cuja intenção principal é mudar a perceção das pessoas em relação ao desperdício, através de designs e criações inovadoras. Assumindo a responsabilidade de combinar arte e tecnologia, pretende-se desvendar o potencial subutilizado da reciclagem. Ao fazê-lo, espera-se educar um maior número de pessoas sobre sustentabilidade, reciclagem e circularidade.

A “The Avocado Factory”, um restaurante localizado em Bali, evidencia o trabalho desta empresa, que se destaca por proporcionar uma experiência gastronómica que combina sabor com práticas sustentáveis. A sua estratégia baseia-se na utilização prioritária de ingredientes e produtos obtidos de forma responsável, cultivados e produzidos por agricultores e artesãos locais, e promover assim um sistema alimentar mais justo e inclusivo. A empresa ECOLLABO8 ficou assim responsável por incorporar resíduos plásticos reciclados na criação do espaço do restaurante. Diversos elementos, como mesas, a pérgula e azulejos, foram produzidos a partir destes materiais reciclados, conferindo ao local um carácter único e ambientalmente responsável.

"My wish is to create a bunch of sustainable entrepreneurs."
- Kevin Vigner, CEO ECOLLABO8



Revestimento do "The Advocado Factory", ECOLABO08



Espaço comercial do "The Advocado Factory", ECOLABO08

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

STUDIO8

Outro exemplo de materiais sustentáveis é a empresa Studio8, um laboratório de arquitetura que propõe novas soluções circulares para o design do espaço. Este laboratório criativo combina técnicas artesanais com ferramentas digitais para desenvolver soluções inovadoras centradas no planeta. A sua prática posiciona-se na interseção entre arquitetura, design de materiais, cenografia digital e estratégias urbanas, propondo uma transformação do setor numa indústria mais circular e eficiente.

Matterpieces, uma das soluções sustentáveis deste estúdio, são materiais de revestimento de alta qualidade fabricados a partir de resíduos inertes de demolição, tais como vidro, tijolos, cimento, pedras, entre outros. Reduzem o consumo de materiais naturais na arquitetura e desviam os resíduos dos aterros sanitários. Este material mistura um método artesanal chamado Terrazzo com um processo de design colaborativo: uma estratégia circular que reúne diferentes participantes da indústria para reproduzir resíduos, promovendo a partilha de conhecimentos e o envolvimento.

Desta forma, o Studio8 não apenas reduz o impacto ambiental, mas também promove soluções estéticas e funcionais que evidenciam o potencial dos recursos reaproveitados.



Produto "Matterpieces" da Studio8



Produto "Matterpieces" da Studio8



Casa da Cascata de Frank Lloyd Wright

1.2 Entre Design e espaço

A pandemia da COVID-19 evidenciou de forma inequívoca a importância que o design dos espaços interiores e exteriores desempenham no cotidiano das pessoas. No entanto, é necessário entender o conceito de espaço e a sua relevância na sociedade. No campo do design, o espaço não é meramente um espaço vazio, mas sim um elemento dinâmico que pode ser moldado e estruturado para criar ambientes específicos. Esta interação entre design e espaço é crucial para a elaboração de espaços funcionais, esteticamente agradáveis e sustentáveis, que respondam às necessidades humanas e melhorem a qualidade de vida.

“As coisas são lugares que propiciam espaços. Construir é edificar lugares. Por isso, construir é um fundar e articular espaços. Construir é produzir espaços” (Heidegger, 1999, pp.8)

Segundo Martin Heidegger,⁸ os espaços recebem a sua essência dos ambientes e não “do” espaço, ou seja, compreender como os ambiente criam espaços e como esses espaços influenciam as nossas vidas diárias é crucial para desenvolver ambientes que melhorem a qualidade de vida. Portanto, construir é mais do que erguer estruturas físicas, é uma arte de articular espaços que respondam às necessidades humanas em constante evolução. Por isso, revela-se a importância do design num espaço. Este é constituído por vários elementos como a iluminação, os materiais, o som, a temperatura, a qualidade do ar e a ligação ao ambiente natural, que são essenciais para definir os critérios de conforto físico de um espaço. Estes critérios, por sua vez, estão integrados com as ideias de propriedade, adaptabilidade e interconexão, que são entendidos em conjunto como a personalização e complexidade de cada ambiente. A imagem à esquerda, a Casa da Cascata de Frank Lloyd Wright, enquadra muito bem estes elementos.

8. Martin Heidegger Arquiteto, professor universitário, restaurador, designer suíço cujo trabalho é frequentemente descrito como intransigente e minimalista. Vencedor do Prêmio Pritzker de 2009 e da Medalha de Ouro Real RIBA de 2013.

“Entro num edifício, vejo um espaço e transmite-se uma atmosfera e numa fração de segundo sinto o que é. A atmosfera comunica com a nossa percepção emocional, isto é, a percepção que funciona de forma instintiva e que o ser humano possui para sobreviver”
- Zumthor, 2006, pp.13

Face ao panorama atual e contemporâneo, reconhece-se a necessidade de o designer possuir uma capacidade versátil e criativa, adaptando-se ao contexto envolvente e às exigências do cliente. No âmbito do design de interiores, torna-se essencial criar espaços que tenham um impacto positivo nos utilizadores, uma vez que o design influencia significativamente os hábitos e os níveis de produtividade. O poder do design reside na sua capacidade de moldar o nosso ambiente e daqueles que nos rodeiam, sendo crucial que os espaços não sejam apenas esteticamente apelativos, mas também funcionais. Para conceber um espaço tanto agradável à vista quanto prático, é fundamental compreender a forma como nos relacionamos e nos sentimos nele. Uma boa referência de como compreender o espaço é o livro “Atmosferas” de Peter Zumthor,⁹ onde demonstra a importância da atmosfera de um espaço.

Zumthor, é apologista que uma arquitetura deve ser feita para ser vivida e sentida, fruto da experiência, dentro de um espaço. Ou seja, um ambiente, uma disposição do espaço construído que comunica com os observadores tem um determinado impacto, uma primeira impressão. Para o autor “Qualidade arquitetónica só pode significar que sou tocado por uma obra” (Zumthor, 2006, pp.11).

A atmosfera do espaço comunica com a nossa percepção emocional, a percepção que funciona de forma instintiva. Até a estrutura mais simples produz uma impressão visual sobre aqueles que a olham, inconsciente ou propositadamente, comunica algo ao observador. Esta percepção é muito importante na arquitetura, pois esses sentimentos criam as atmosferas dos espaços. Assim como um corpo, a arquitetura tem a sua anatomia, um conjunto de elementos físicos que se combinam para criar a atmosfera a partir dos materiais disponíveis no mundo. Já expressava Peter Zumthor que este é o maior segredo do corpo da arquitetura, é conseguir reunir as coisas do mundo e criar um espaço.

9. Peter Zumthor - arquiteto, professor universitário, restaurador, designer suíço cujo trabalho é frequentemente descrito como intransigente e minimalista. Vencedor do Prémio Pritzker de 2009 e da Medalha de Ouro Real RIBA de 2013.



Saint Benedict Chapel, Peter Zumthor



The Therme Vals, Peter Zumthor

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

"Materiais soam em conjunto e irradiam, e é desta composição que nasce algo único"
- Zumthor, 2006, pp.25

Materiais em Exposição



Sede Wyndham de MIA Design Studio



Casa Impressa em 3D com Tecnologia TECLA de Mario Cucinella Architects

Atualmente, na concepção de espaços, pensa-se simultaneamente em criatividade e inovação, uma vez que a tecnologia se encontra em constante evolução. Esta evolução tecnológica contribui para que os materiais de construção e o design dos espaços sejam cada vez mais diversificados e inovadores. No design de interiores esta evolução reflete-se principalmente nos materiais, onde já existem várias alternativas para um projeto mais sustentável, desde madeira recuperada e vidro reciclado até aos têxteis orgânicos e acabamentos naturais.

Como por exemplo, os materiais biofílicos, que trazem a beleza e a tranquilidade do mundo natural para os espaços interiores. Nomeadamente paredes vivas, painéis de musgo, pedra natural e madeira de origem sustentável criam uma sensação de tranquilidade, melhoram a qualidade do ar e promovem o bem-estar geral. Também os materiais impressos em 3D, provocaram uma onda de inovação no design de interiores que permite ultrapassar os limites e criar designs personalizados, complexos e únicos, tais como peças de mobiliário, luminárias e elementos decorativos. Nos materiais reciclados, procura-se encontrar formas criativas de reutilizar, dando uma nova vida a objetos deitados fora e reduzindo a pressão sobre os recursos naturais, como os plásticos, a madeira e os metais que estão a ser transformados em peças de mobiliário, luminárias e elementos arquitetónicos.

Segundo Peter Zumthor, os materiais têm o poder de evocar diversas emoções e reações, como a utilização de cores e padrões em designs, formas geométricas e arte abstrata, a utilização de texturas e as características térmicas, são todos elementos que conduzem à evolução e ao bem-estar do utilizador. Nesta composição, existem os materiais que resultam em conjunto, e estes devem ser escolhidos de maneira a haver uma harmonia entre eles. Tal como afirma Zumthor “Tomo a quantidade certa de madeira de carvalho e uma outra quantidade de tofu e junto ainda outras coisas (...) E vemos como reagem umas com as outras” (Zumthor, 2006, pp.25).

Sede Wyndham

MIA Design Studio

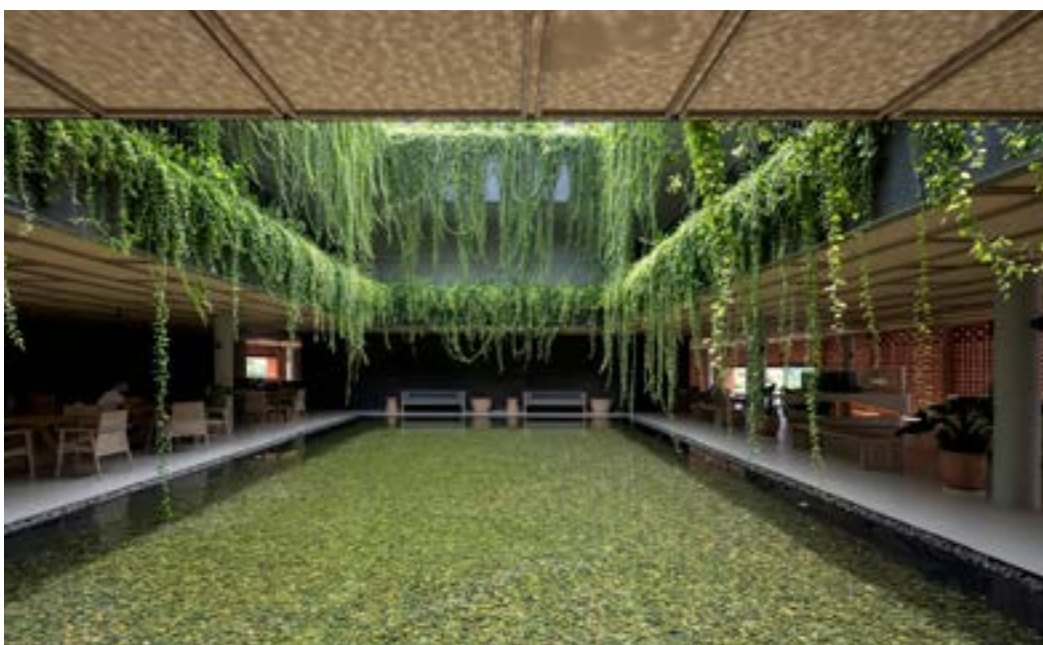
A “Sede Wyndham”, localizada num resort na costa de Phu Quoc, Vietnã, reflete um diálogo harmonioso entre a modernidade e as tradições arquitetônicas locais, explorando os princípios do design biofílico. Inspirada na figura de uma lanterna, a obra procura criar uma experiência sensorial que combina suavidade e conforto, e que se destaca como um marco luminoso na entrada do resort durante a noite.

Os materiais utilizados, como o tijolo aparente, o bambu e a madeira, são exemplos de design biofílico, estabelecendo uma forte ligação com o meio ambiente e a cultura local. O tijolo, cuidadosamente trabalhado por artesãos locais, é um elemento central do projecto que oferece, não apenas estética, mas também funcionalidade. Durante o dia, as paredes de tijolo suavizam a luz solar e promovem ventilação natural, essencial para o clima tropical da região. O design incorpora ainda pátios internos e elementos de sombra que remetem para a arquitectura tradicional, criando espaços de convívio que maximizam o aproveitamento da luz natural e a circulação de ar. Esta abordagem oferece aos usuários uma experiência envolvente de relaxamento, conectando-os à natureza envolvente.

Em suma, a “Sede Wyndham” exemplifica o uso estratégico de materiais biofílicos para equilibrar funcionalidade, sustentabilidade e identidade cultural, evidenciando como a arquitectura pode promover o bem-estar humano através da interação com o ambiente natural.



Sede Wyndham de MIA Design Studio



Sede Wyndham de MIA Design Studio

Casa Impressa em 3D de Mario Cucinella Architects

A obra “Casa Impressa em 3D com Tecnologia TECLA”, projetada por Mario Cucinella Architects, é um marco pioneiro no uso de materiais impressos em 3D, combinando inovação tecnológica e sustentabilidade. Situada em Massa Lombarda, Itália, este modelo habitacional destaca-se por ser inteiramente construído em terra crua local, utilizando impressão 3D colaborativa.

O projeto representa uma abordagem revolucionária que integra práticas de construção vernacular, princípios bioclimáticos e materiais naturais, culminando numa solução habitacional de baixo impacto ambiental. A utilização de terra em estado bruto, impressa localmente, reduz significativamente resíduos e emissões de carbono, tornando o modelo sustentável. Além disso, o processo de impressão permite otimizar a forma do edifício para equilibrar massa térmica, isolamento e ventilação, em resposta às condições climáticas específicas do local.

A “Casa TECLA” não só explora as possibilidades estéticas e formais dos materiais impressos em 3D, mas também redefine o design de interiores, integrando mobiliário parcialmente impresso com terra local e projetado para ser reciclável ou reutilizável. Este conceito reforça a filosofia de circularidade do projeto, promovendo uma visão holística de habitações eco-sustentáveis.

A obra exemplifica assim, como a tecnologia de impressão 3D pode ser combinada com materiais naturais para criar habitações inovadoras e ambientalmente conscientes, refletindo um compromisso com a sustentabilidade e a adaptação às condições locais.



Casa Impressa em 3D com Tecnologia TECLA de Mario Cucinella



Casa Impressa em 3D com Tecnologia TECLA de Mario Cucinella



Os sentidos

Quando se reflete sobre a relação dos materiais no espaço, evidencia-se a necessidade de o utilizador interagir com os mesmos. O espaço é uma construção humana que reflete a relação do indivíduo com o mesmo. Em análise de um excerto do livro “The Senses: Design Beyond Vision” , de Ellen Lupton and Andrea Lipps é refletido que O design sensorial transforma esse espaço em algo vivo e envolvente, mais do que um simples volume físico. Ao estimular percepções e emoções, o design molda experiências, tornando o ambiente dinâmico e interativo. “O design sensorial se esfrega contra a coisa viva do mundo. Uma sala não é apenas um cubo perfurado com janelas e portas. É uma criatura sensorial com bolsos fundos e sombras de veludo.” (Ellen Lupton and Andrea Lipps, 2018).

Destaca-se assim, a importância crucial da integração do design sensorial na projeção de um espaço, em que as texturas, o cheiro e o som podem influenciar diretamente na experiência do usuário e na interação existente entre as pessoas e o ambiente construído. Esta abordagem no design sensorial não só eleva a qualidade estética e funcional do espaço, mas também enriquece profundamente a vivência humana dentro dele.

Este tipo de design visa estimular os sentidos através de objetos e espaços, procura alterar e melhorar a forma como nos sentimos. Elementos como a qualidade do ar, temperatura da cor, harmonia das formas, iluminação e ruído são ponderados no processo de criação ou recriação de ambientes. Assim, ao projetar um espaço, é necessário ter atenção aos cinco sentidos.

Visão

A visão, é a estética visual, onde materiais, texturas e iluminação trabalham juntos para estabelecer uma atmosfera, “Onde está a luz e de que forma. Onde existem sombras. E como as superfícies estão baças ou brilhantes ou ressaltam da profundidade” (Zumthor, 2006, pp.59).

Audição

A Audição, a sonoridade de um espaço executa um papel surpreendente na maneira como nos sentimos nele, como por exemplo a música de fundo de um espaço influencia a maneira como o vamos aproveitar, “você ouvem também os passos nesta sala grande, ouvem os ruídos da estação de comboios, os sons da cidade etc. Avançando mais um passo nesta ideia, talvez com o risco de parecer um pouco místico, eliminemos agora todos os sons estranhos a este edifício, imaginemos que já não há nada, já nada provoca uma emoção.” (Zumthor, 2006, pp.31)

Tato

O tato, o elemento do toque que cria uma conexão física com o ambiente, como por exemplo, um sofá confortavelmente macio ou um piso de madeira traz uma sensação acolhedora ao utilizador.

Olfato

O olfato, em que o aroma tem o poder de evocar memórias e emoções, o uso de fragrâncias específicas num espaço pode influenciar o humor e bem-estar, como também proporcionar mais energia ou concentração.

Paladar

Por último, o paladar, que também pode ser explorado em certos ambientes, como em restaurantes que oferecem experiências gastronômicas completas, provocam experiências sensoriais que afetam o dia a dia do utilizador.

O design de interiores sensorial transforma os espaços em narrativas emocionais que se sobressaem ao seu redor, proporcionando uma experiência envolvente e profundamente ligada ao ambiente. O projeto “Casas na Areia”, realizado na Comporta pelo escritório de arquitetura Aires Mateus¹⁰, é um exemplo notável desta metodologia. Este projeto ilustra como a integração da natureza envolvente no espaço interior pode resultar numa experiência única e sensorial. Neste projeto, a natureza não é apenas uma inspiração decorativa, mas também um elemento estrutural fundamental. O hotel caracteriza-se de casa e a casa assume a identidade da praia, utilizando elementos autóctones¹¹ como canas, madeira e areia da praia, não apenas como ornamentos, mas como partes integrantes da estrutura. Os materiais utilizados, como a madeira e as fibras vegetais que revestem paredes e tetos, não apenas proporcionam uma estética natural, mas também influenciam o clima interno, prevenindo o calor e aquecendo emocionalmente os residentes. O cheiro da madeira e das fibras vegetais enriquece a experiência sensorial, evocando uma sensação de proximidade com a natureza. Esta abordagem não só enriquece a estética do espaço, mas também proporciona uma experiência sensorial que toca os sentidos dos utilizadores, evidenciando a importância do design.

Outro ponto importante de referir no espaço é a sensação e temperatura do ambiente, a que se sente ao se deslocar pelo edifício, esta resulta da conjugação dos vários elementos presentes no espaço, desde o desenho aos materiais e proporções, é algo que não se pode tocar, mas apenas sentir. “Acredito que cada edifício tem uma certa temperatura. (...) O facto de que os materiais retiram mais ou menos do nosso calor corporal é conhecido. (...) Quer dizer que esta temperatura é física e provavelmente psíquica. O que vejo, o que sinto e o que toco...” (Zumthor, 2006, pp.35). A harmonia de todos os elementos físicos assim como as opções arquitetónicas resulta numa identidade própria do espaço, onde lugar, utilização e forma se encontram e criam um equilíbrio.

10. Aires Mateus, um estúdio português gerido por dois irmãos, conhecido pela sua arquitetura distinta

11. Elementos autóctones é algo que tem origem do local onde se encontra ou onde se manifesta



Casas na Areia de Aires Mateus



Casas na Areia de Aires Mateus



Bruder Klaus Field Chapel de Peter Zumthor

Ao analisar a relação do utilizador com o espaço, procura-se compreender como se pode refletir as interações abordadas nesse ambiente em relação ao contexto expositivo. Na tentativa de associar o espaço ao local do projeto de interiores expositivo, observa-se o espaço expositivo e as suas componentes. Neste estudo, o conceito de espaço expositivo refere-se ao ambiente, dentro do qual se encontram diversos locais que distribuídos de forma sequencial e conectados entre si, facilitam a geração de momentos, situações e experiências que definem e dão características próprias a esse espaço. Assim, atribui-se importância ao trajeto e à história que precedem e formam o espaço, considerando-o como um ambiente estruturado pelas diversas construções e locais que, sob esta perspetiva, desempenham a função de elementos de exposição.

Desta forma, o espaço revela-se um elemento essencial na construção da experiência expositiva. O espaço expositivo é o conteúdo da exposição, não apenas os objetos e produtos, e também a mensagem que transmite aos seus utilizadores.

“

“Espaços – aqui estou, eles começam a reter-me espacialmente, não estou de passagem. (...) Tenho de dizer que isto é um dos meus maiores prazeres: não ser conduzido, mas sim poder deambular”
- Zumthor, 2006, pp.45

”

Parte A . Pressupostos Teóricos

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Capítulo 2



"Nosso Barco Tambor Terra" de Ernesto Neto, Maat Lisboa ¹

1. Ernesto Neto, um dos mais internacionais e conhecidos artistas brasileiros, apresenta uma instalação imersiva, que evoca o cruzamento de culturas entre os diferentes continentes no museu Maat em Lisboa.

2.1 O Design Expositivo

Para compreender a experiência de um espaço expositivo, é essencial entender o significado de design expositivo. O Design Expositivo, tema central desta investigação, constitui um ramo do design que visa a configuração do espaço com o intuito de apresentar ao público os objetos em exposição. O Design possui as ferramentas teóricas e práticas necessárias para cumprir este objetivo, e uma exposição dá-se através de uma comunicação adequada, para que esta transmita e permita um maior aproveitamento da mesma.

A exposição, enquanto prática comunicacional, depende de uma abordagem que favoreça a transmissão clara e eficiente da mensagem que se pretende transmitir. A comunicação visual e sensorial desempenha um papel fundamental, já que, a configuração do espaço e a disposição dos elementos expositivos devem ser pensados de modo a maximizar a compreensão e o envolvimento do utilizador.

Esta investigação abordará alguns dos aspetos mais importantes para o sucesso de uma exposição como, a comunicação adequada, o público-alvo, a circulação e disposição do espaço, e ainda a integração dos sentidos e da sustentabilidade nos elementos expositivos. A experiência sensorial é um componente importante na forma como o público interage com a exposição, enquanto a sustentabilidade, tem vindo a assumir uma crescente relevância na conceção de exposições que minimizem o impacto ambiental sem comprometer a qualidade estética e funcional dos espaços.

Um dos aspetos importantes de uma exposição é a comunicação, é importante perceber facilmente o que está exposto e a mensagem que é transmitida. Algumas características como os objetos, o grafismo, a cor e as luzes são todos fundamentais para atingir uma boa exposição e, assim, alcançar os objetivos propostos.

Philip Hughes², um autor e designer de exposições, escreveu o livro *Exhibition Design*³, com o objetivo de oferecer uma visão abrangente sobre os princípios, técnicas e desafios do design de exposições. Hughes explora o papel do design na comunicação de ideias e informações, destacando como o espaço expositivo pode ser planeado para maximizar o impacto visual e emocional sobre o público. Ele aborda vários aspetos, desde a conceção do layout até a utilização de tecnologias, iluminação, cor e som para criar uma experiência sensorial imersiva. Os objetos representam um papel fundamental na comunicação de uma exposição, para transmitir a mensagem de forma imediata e eficaz. A maneira como os objetos são expostos e como o espaço é configurado e vivenciado contribui para transformar o espaço expositivo num lugar que estimula a imaginação, as emoções e as sensações dos visitantes. Assim, estes são transportados e inseridos em exposições seguindo uma narrativa específica, sendo isolados do seu contexto funcional para destacar suas características.

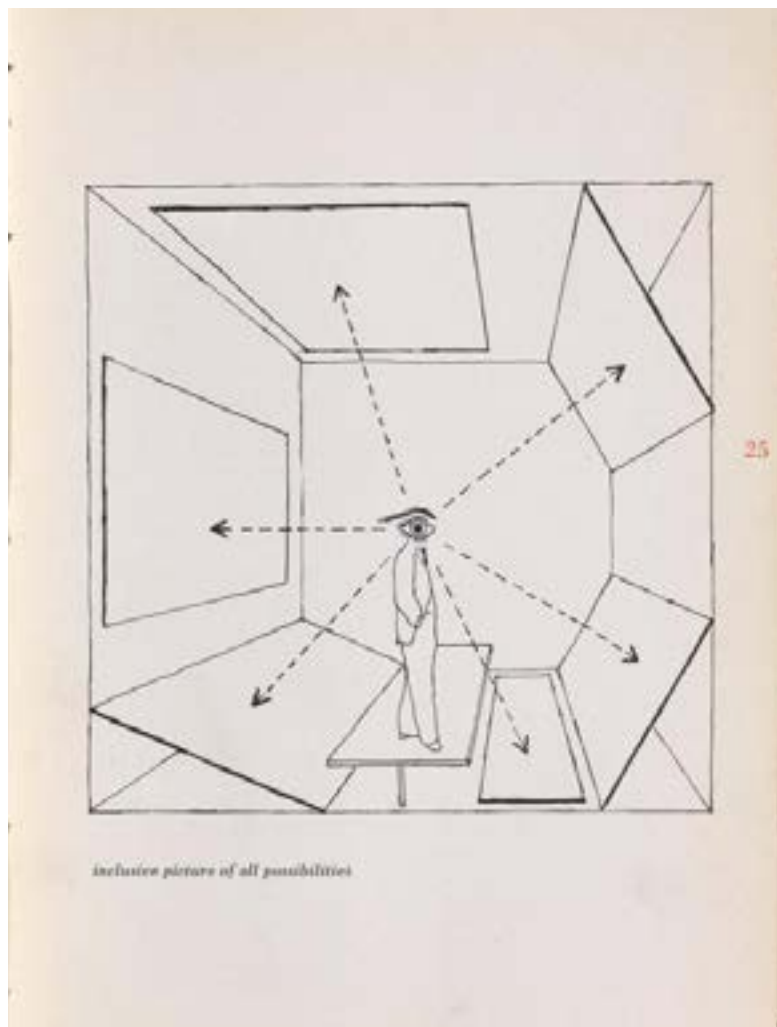
O tratamento adequado do texto é também fundamental para uma conceção eficaz da exposição, pois uma escolha inadequada do grafismo, é a causa principal para os visitantes não perceberem a mensagem transmitida. Philip Hughes salienta, no seu livro “*Exhibition Design*”, a importância do tamanho do texto, onde salienta que deve ser perceptível a uma determinada distância. Segundo o autor, em muitos casos os designers desenvolvem uma hierarquia de sinais em diferentes escalas, de acordo com o carácter informativo e comunicacional.

2. Philip Hughes é um designer de exposições e autor britânico especializado em design de exposições.

3. Livro escrito por Philip Hughes originalmente publicado em 2010, com uma segunda edição em 2015.



Livro Exhibition Design de Philip Hughes



"Extended Field of Vision", Herbert Bayer

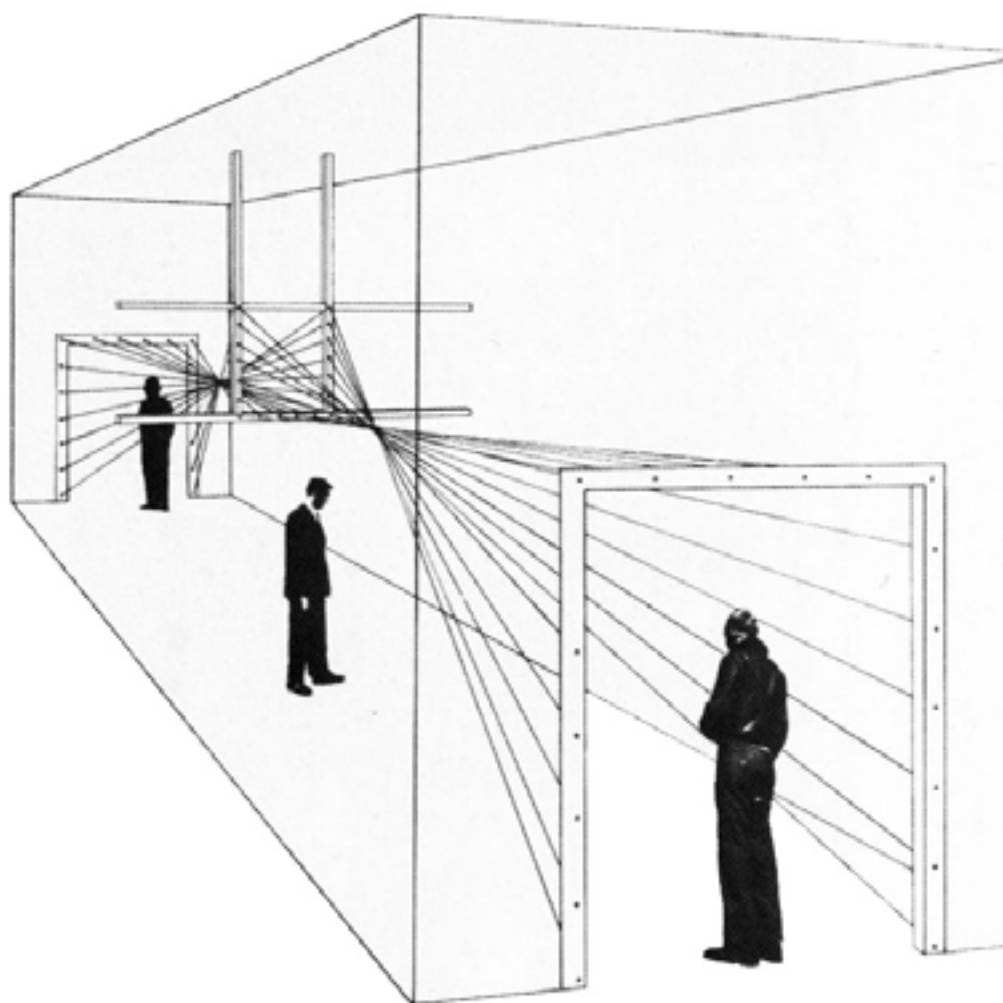
"o olho do homem está fixado a uma distância média do chão. o campo de visão tem um tamanho definido, cujas limitações se baseiam na natureza do olho. através do movimento do olho, da cabeça ou do corpo, o campo de visão é alargado. também se torna maior com o aumento da distância entre o olho e o objeto. a visão normal é horizontal. uma vez que, no entanto, a perspectiva pode ser tão ampliada, existe aqui um motivo elementar de design. até agora, tem sido pouco utilizado."

– Herbert Bayer, "Fundamentals of Exhibition Design," p.23

Herbert Bayer,⁴ ex-aluno e professor da Bauhaus, estruturou uma teoria “Extended Field of Vision” em 1930, na tentativa de construir uma nova relação entre espaços expositivos e o espectador. Esta teoria, apresenta uma abordagem para a comunicação no design expositivo, alinhada com os princípios da Bauhaus, que visavam a integração entre arte, design e a experiência humana. Bayer sugeriu que, para criar uma experiência mais imersiva e envolvente, as superfícies gráficas e expositivas deveriam ser orientadas para o observador, de forma a explorar a sua capacidade de percepção num movimento contínuo de 360 graus. Esta proposta reflete a evolução do design expositivo, que deixa de ser estático e unidimensional para se tornar uma experiência dinâmica e interativa.

A aplicação dessa teoria no design expositivo tem implicações diretas na forma como os espaços são estruturados e como os objetos e informações são apresentados ao público. Ao apresentar os elementos expositivos em diferentes planos e ângulos, cria-se uma interação constante entre o espectador e o espaço, desafiando-o a mover-se e a explorar o ambiente de maneira ativa. A comunicação no design expositivo, à luz desta teoria, não se limita a transmitir uma mensagem estática; ela passa a envolver o espectador de forma sensorial, estimulando-o a participar da exposição de maneira mais profunda e direta. Este modelo proposto por Bayer não só favorece a percepção do espaço, mas também integra a experiência estética e emocional do visitante, criando uma conexão mais rica entre o design e o público.

4. Herbert Bayer foi um artista, pintor, arquiteto e designer gráfico austro-americano, influente na difusão dos princípios europeus de publicidade nos Estados Unidos e ex-aluno da Bauhaus.



Herbert Bayer exhibition drawing



Exemplo de exposição da teoria de Herbert Bayer

Verner Panton - Colouring a New World

A luz e a cor desempenham também um papel essencial na comunicação no design expositivo, sendo fundamentais para criar uma experiência imersiva e memorável. A iluminação adequada realça os objetos expostos, destacando detalhes importantes e focando a atenção dos visitantes em peças específicas. A criação de diferentes ambientes e atmosferas é também conseguida através do uso estratégico de luzes quentes ou frias, que influenciam as emoções e percepções dos visitantes. A cor é um meio poderoso de comunicação e orientação, permitindo categorizar e diferenciar seções da exposição e facilitando a compreensão dos conteúdos. A cor pode transmitir simbolismos adicionais, enriquecendo a narrativa expositiva. Tanto a luz como a cor orientam e facilitam a navegação no espaço expositivo, sinalizando áreas de interesse e demarcando percursos, o que contribui para uma experiência mais fluida e intuitiva.

A exposição “Verner Panton - Colouring a New World” com a colaboração da Vitra Design Museum, é uma boa referência para demonstrar a utilização das cores e luzes para captar a atenção dos visitantes. Localizada na Dinamarca e composta por oito salas de cores vivas, a exposição demonstra a utilização magistral das cores por Verner Panton⁵ em que o esquema de cores era o meio mais importante para incutir um interior de uma determinada atmosfera e estado de espírito. Panton concebia salas como totalidades, como espaços holísticos onde a cor, em primeiro lugar, e a luz, em segundo, eram cruciais para criar a sua atmosfera. As cores eram utilizadas deliberadamente para evocar experiências emocionais específicas, induzir sensações físicas concretas e criar uma sensação de bem-estar.

Sara Staunsager, curadora desta exposição de 2021 afirma: “A instalação imersiva de Verner Panton, Luz e Cor, convida os visitantes a desfrutarem de uma experiência sensorial única, percebida fisicamente tanto na imobilidade como no movimento. Luz e Cor são um exemplo excecional de como Panton expressou a sua crença na importância da cor, luz, material e forma para o nosso bem-estar.”

5. Verner Panton é considerado um dos designers de móveis e interiores mais influentes do século XX da Dinamarca. Durante sua carreira, criou designs inovadores e futuristas em diversos materiais, principalmente plásticos, e em cores vibrantes e exóticas



Verner Panton - Colouring a New World, Dinamarca



Verner Panton - Colouring a New World, Dinamarca



Verner Panton - Colouring a New World, Dinamarca



Verner Panton - Colouring a New World, Dinamarca

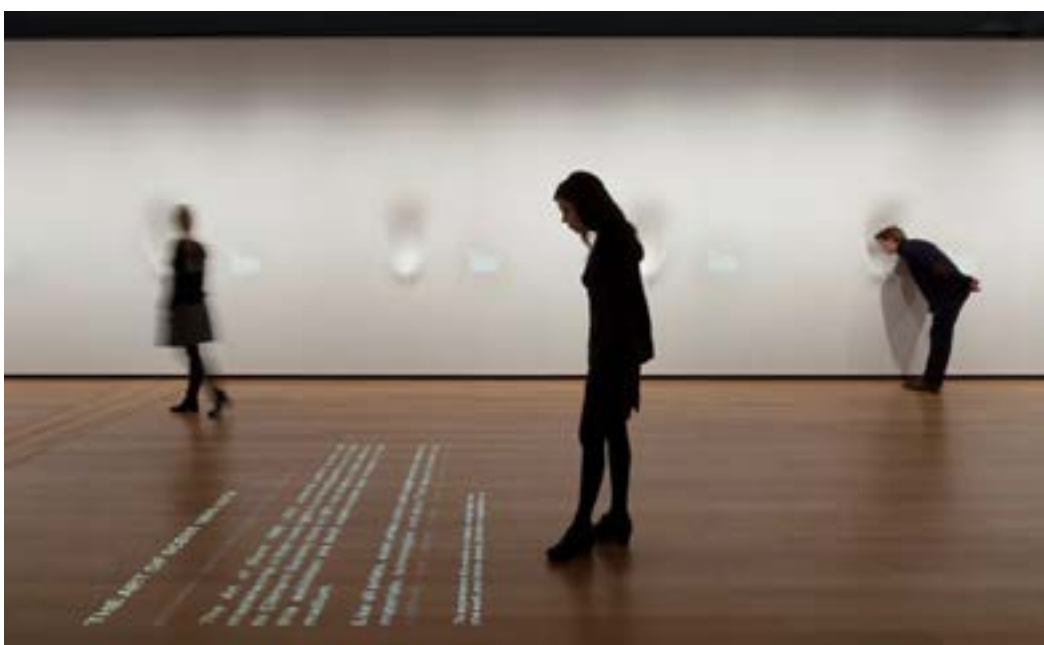
Público-alvo

Definir o perfil do público-alvo de uma exposição constitui mais um elemento crucial para o sucesso da mesma. Philip Hughes salienta também que numa exposição, é comum encontrar diversos tipos de visitantes. Existem aqueles que apreciam ler e compreender a história ou as características das peças expostas, outros que preferem simplesmente observar, outros que gostam de interagir com os espaços e objetos, entre outros. Por isso, é responsabilidade dos designers encontrar a melhor forma de agradar a todo este público-alvo. O objetivo é estimular estes visitantes, direcionar a sua atenção para elementos específicos, criar memórias positivas e duradouras da exposição, bem como oferecer novas perspectivas.

Existe uma diferença significativa entre apenas apresentar as exposições a um visitante e envolvê-lo verdadeiramente com elas. O envolvimento representa uma experiência mais profunda que transforma e enriquece a compreensão do visitante, sendo este o objetivo primordial de uma boa concepção de exposições. A criação de um envolvimento significativo promove um entendimento mais intenso e memorável das exposições, garantindo uma experiência enriquecedora que vai além da mera observação passiva. Assim, uma concepção eficaz deve considerar estas variáveis para proporcionar uma experiência completa e satisfatória a todos os tipos de visitantes.



Interação do público-alvo com objetos em exposição



Interação do público-alvo com objetos em exposição

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Museu da Mineração Allmannajuvet, Peter Zumthor

Circulação e Narrativa

Segundo o artigo “Guia de expografia: o que levar em conta ao montar uma exposição” do Archdaily, a atividade do Design Expositivo envolve a designação e planeamento e a criação de um método expositivo comunicativo, por meio dos objetos em exposição. Ao projetar uma exposição, uma das principais características consiste na preocupação da circulação dos visitantes pelos espaços do museu e no que essa circulação pode transmitir para a compreensão das obras de arte ao longo do percurso. Desse modo, é fundamental que a exposição conte uma história, seja ela um conceito, ideia ou objeto físico. É elaborada uma narrativa que explora um tema ou indivíduo numa perspectiva educacional ou cultural, e assim compete ao designer da exposição garantir que a mensagem seja transmitida da maneira pretendida

No museu Heineken Experience⁶ em Amsterdão retrata essa narrativa, em que cabe ao utilizador circular pelo espaço seguindo as indicações assinaladas e interagir com os variados espaços. Este museu é amplamente conhecido como uma das atrações mais populares da Holanda, em que as atividades interativas oferecem aos visitantes experiências únicas e diferenciadas. Nestes espaços é narrada a história da cerveja através de várias etapas desde o processo da fabricação da cerveja, inovações oferecidas, patrocínios, e toda a história por trás da estrela icônica.

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

6. A Heineken Experience é uma exposição interativa dedicada à história e ao mundo que rodeia a famosa marca de cerveja Heineken.

HEINEKEN EXPERIENCE

A Heineken Experience, enquanto museu interativo, oferece uma experiência imersiva que se desenrola em várias etapas, destacando-se pela sua abordagem educativa e lúdica. A primeira fase centra-se na história da marca Heineken, proporcionando uma análise detalhada das origens e evolução da empresa, com especial enfoque na família fundadora e no crescimento da marca até à sua posição de destaque no mercado global. Na segunda etapa, a atenção dirige-se para o processo de fabricação da cerveja Heineken, abordando de forma aprofundada as técnicas e práticas que garantem a qualidade do produto. A exposição detalha cada fase do fabrico, desde a escolha rigorosa dos ingredientes até ao processo de fermentação, evidenciando os métodos utilizados para assegurar a consistência e o sabor característicos da marca. Posteriormente, o museu introduz uma componente interativa, onde o visitante é convidado a participar virtualmente no processo logístico de engarrafamento e transporte da cerveja. Por fim, a experiência culmina com a degustação de cerveja no bar da fábrica, onde os visitantes têm a oportunidade de provar uma cerveja Heineken fresca, diretamente da produção. Esta última etapa é complementada por várias atividades interativas, incluindo a recriação de ambientes típicos de Amesterdão, como o ato de pedalar pelas suas ruas enquanto se canta músicas tradicionais holandesas.

A Heineken Experience equilibra perfeitamente elementos antigos de cervejarias com arquitetura altamente moderna, servindo como uma viagem física no tempo. Assim, a Heineken Experience não só educa os seus visitantes sobre a marca e o processo de produção, como também promove uma vivência cultural e divertida, combinando tradição, inovação e envolvimento do público.

“As pessoas desejam contar histórias e autenticidade. Aqui a história da Heineken ganha vida. É preciso mudar continuamente para adaptar a experiência da marca para se adequar ao caráter inovador da Heineken.”
- Heineken museum



Museu Heineken Experience, Amsterdão



Museu Heineken Experience, Amsterdão

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

No âmbito do design expositivo, uma das características essenciais para criar uma experiência verdadeiramente imersiva é a exploração e ativação de múltiplos sentidos. A tradicional abordagem visual, que coloca a visão como o único sentido ativo na apreciação da arte, está cada vez mais ultrapassada. Ellen Lupton, escritora, curadora e designer, defende, na sua TED Talk de 2017, que “os museus deveriam ativar múltiplos sentidos, não apenas os globos oculares”. Esta afirmação reflete a crescente compreensão de que a experiência expositiva pode ser significativamente enriquecida quando os diferentes sentidos são considerados e explorados no design do espaço.

A prática de envolver mais do que um sentido visa transformar a exposição num ambiente sensorialmente complexo, onde o público pode experienciar as obras de uma forma mais holística. Este conceito está estreitamente relacionado com o design sensorial, uma abordagem que, como mencionado anteriormente, procura criar ambientes que ativem não só a visão, mas também a audição, o olfato, o tato e, eventualmente, o paladar. A utilização de todos os cinco sentidos no design expositivo permite um contacto mais profundo com o conteúdo exibido, promovendo uma interação mais emocional e memorável com o visitante.

O design sensorial, portanto, não só melhora a experiência estética, mas também contribui para uma experiência mais memorável e transformadora, alinhando-se com os princípios de um design expositivo que procura a interação plena do público com o ambiente expositivo. Assim, a exploração de múltiplos sentidos no design expositivo torna-se uma ferramenta poderosa para aprofundar a comunicação e intensificar a experiência do visitante, alinhando-se com as tendências contemporâneas que promovem exposições mais interativas, emocionais e sensorialmente completas.



Tato - Longevity Lab, TDFK studio



Visão - 2012 Lively architecture festival, Montpellier



Olfato - A história da madeira



Audição - The world of ASMR

Weird Sensation Feels Good

Um exemplo de design sensorial através do expor, é a exposição “Weird Sensation Feels Good: The World of ASMR” de James Taylo-Foster, curador de arquitetura e designer contemporâneo, realizada no museu de Design de Londres em 2022. Apresentada inicialmente no ArkDes,⁷ centro nacional de arquitetura e design da Suécia, a exposição propôs que o ASMR⁸ conhecido por induzir relaxamento e prazer através de estímulos auditivos e visuais, cria uma nova forma de materialidade digital que afeta a percepção espacial e física.

“Existem muitos tipos de exposições de design, mas para mim, os tipos mais interessantes são aqueles que são orientados pela experiência”
- Taylor-Foster, Dezeen 2022

O autor explora como o ASMR transforma a maneira como as pessoas experienciam o som, a imagem e até o espaço arquitetônico, argumentando que este fenômeno, embora tipicamente associado ao entretenimento ou relaxamento pessoal, pode influenciar o design sensorial de espaços. A exposição apresenta uma série de obras visuais, auditivas e táteis, todas projetadas para provocar sensações físicas de euforia ou calma no utilizador, tema que o próprio curador considera “estranho” para uma exposição de design.

7. Centro Sueco de Arquitetura e Design ou ArkDes, anteriormente conhecido como Museu de Arquitetura, é um museu nacional sueco dedicado à arquitetura e design.

8. ASMR expressa a experiência subjetiva de euforia de baixo grau caracterizada por uma combinação de sentimentos positivos e uma sensação distinta de formigamento estático na pele.

“O que vemos agora é um campo criativo em que todas as coisas que desencadeiam o ASMR são embaladas em obras que são projetadas para fazer você se sentir de uma certa maneira, para se automedicar, para lidar com a solidão, a ansiedade social, a insônia.”

- Taylor-Foster, Dezeen 2022



The world of ASMR



The world of ASMR

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Sustentabilidade

A sustentabilidade tornou-se uma prioridade em diversas áreas, incluindo no design expositivo. A escolha de materiais, a eficiência energética, o reaproveitamento de estruturas, são alguns pontos a ter em conta ao criar uma exposição. Ao integrar essas práticas no design expositivo, é possível criar ambientes que não só reduzem o impacto ambiental, mas também promovem a conscientização e a educação sobre a sustentabilidade. Isso resulta em exposições que são não apenas atrativas e informativas, mas também responsáveis e alinhadas com os princípios de consciência ambiental. Um artista que promove a sustentabilidade através do design expositivo é Bordalo II.

Artur Bordalo, conhecido como Bordalo II, é um artista que vive e trabalha em Lisboa, e é conhecido por um repertório abundante em questões de sustentabilidade e poluição com impacto negativo na natureza. Bordalo II cria esculturas de animais de grande escala recorrendo a todo o género de lixo urbano, desde restos de metal, contentores e brinquedos de plástico a pneus, mangueiras, cordas e lixo marinho e separadores de estrada. Graças a vários parceiros e entidades que lhes fazem chegar estes objetos no fim de vida, Bordalo e a sua equipa criam trash art⁹.

Este processo criativo está ligado aos conceitos de produção e consumo excessivos que resultam na criação contínua de lixo e, conseqüentemente, na destruição do planeta. Segundo o artista, “a ideia é representar a própria natureza, neste caso, os animais, a partir de materiais que são responsáveis pela sua destruição”.

9. Resíduos como garrafas de vidro, sacos de plástico, entre muitos outros que acabariam por encher os aterros sanitários ou a flutuar no mar são convertidos, através de alguns criadores, em arte sustentável que denuncia a degradação do planeta.



Bordalo II - Bear, Italy, 2016



Bordalo II - Plastic Rhino, Lisbon, 2017

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Sculptures by Richard Serra¹⁰

10. Richard Serra foi um artista americano conhecido pelas suas esculturas abstractas de grande escala feitas para cenários paisagísticos, urbanos e arquitectónicos específicos, e cuja obra tem sido principalmente associada ao pós-minimalismo.

Concluimos, assim, algumas das principais características do design expositivo, fundamentais para a criação de experiências envolventes e atraídas nas exposições contemporâneas. A capacidade de combinar estética e funcionalidade, garantindo que o espaço não só valoriza os objetos em exibição, mas também ofereça uma narrativa clara e acessível aos visitantes, a utilização estratégica da iluminação e das cores, dos materiais e das formas espaciais contribuem para a criação de ambientes que captam a atenção e estimulam a interação emocional e intelectual com o conteúdo apresentado. Estas qualidades são cruciais para cativar o público moderno, que procura, nas exposições, uma experiência imersiva e memorável.



"Disco" - Vivian Sutter, Maat Lisboa¹¹

11. Vivian Sutter, uma artista suíço-argentina que explora as possibilidades da pintura, apresenta uma exposição com mais de 500 pinturas próprias no museu Maat em Lisboa.

2.2 Tipos de Exposições

Dentro deste campo do design expositivo, destacam-se três vertentes de exposições conforme a sua duração: exposições permanentes, temporárias e itinerantes. Dentro desta investigação serão aprofundadas as características e conhecimentos dos tipos de exposições com foco nas exposições temporárias e itinerantes, com o intuito de promover o caso de estudo apresentado futuramente. Mas para compreender a função destas, é necessário perceber as diferenças de cada tipo de exposição.

Exposição permanente, como o próprio nome diz, é uma exposição realizada para ser exibida num só lugar por um longo período, embora possa sofrer pequenas alterações de melhoria durante a sua exibição prolongada. As exposições permanentes têm, desde há muito, construído a essência dos museus, proporcionando aos visitantes uma compreensão abrangente e aprofundada de temas específicos. Para muitos dos grandes museus, as suas galerias permanentes definem a sua identidade. Estas exposições permanentes representam um recurso educativo valioso, permitindo aproveitar a profundidade e a amplitude dos conhecimentos que oferecem. Os visitantes têm a possibilidade de regressar a estas galerias permanentes inúmeras vezes, por isso, é fundamental assegurar que as exposições dos museus sirvam de forma mais eficaz as suas comunidades. Assim sendo, as exposições devem ser sujeitas a atualizações, tal como inovar espaços ou reorganizar os objetos expostos. Embora o valor educativo possa não sofrer grandes alterações, estas atualizações ao longo do tempo garantem que as exposições permanentes oferecem novas perspetivas aos visitantes, evitando que se tornem monótonas ou antiquadas.

Exposição Permanente: Museu Van Gogh, Amsterdam

“Olho para as estrelas e imagino outro universo. Mais justo, mais humano, mais feliz.” - Van gogh

A exposição permanente do Museu Van Gogh em Amsterdão é uma das mais importantes e visitadas do mundo, dedicada à vida e obra do célebre pintor holandês Vincent Van Gogh. Localizada na praça da cidade, esta exposição oferece aos visitantes uma oportunidade única de entrar profundamente no universo artístico e pessoal de Van Gogh.

No museu, os visitantes podem contemplar algumas das obras mais icônicas de Van Gogh, como “Girassóis”, “Amendoeiras em Flor”, “O Quarto de Dormir” e “Os Comedores de Batatas”. Estas peças, juntamente com uma vasta coleção de desenhos e cartas, proporcionam uma visão abrangente do desenvolvimento artístico do pintor, bem como das suas ideias e ambições. A exposição permanente é continuamente atualizada e reinterpretada, incorporando novas investigações e perspectivas, o que permite que a apresentação das obras de Van Gogh se mantenha relevante e educativa. Isto garante que tanto os visitantes regulares como os novos tenham sempre uma experiência enriquecedora e que as exposições nunca se tornem obsoletas.

A exposição permanente do Museu Van Gogh é organizada de forma cronológica e temática, permitindo aos visitantes acompanhar a evolução artística e pessoal do pintor. Elementos biográficos são integrados para contextualizar as obras, criando uma narrativa clara e envolvente. O design expositivo valoriza o fluxo de visitantes, com salas amplas e uma sequência lógica que facilita a visita, além de áreas de descanso para reflexão. A iluminação é cuidadosamente ajustada para destacar as obras sem danificá-las, com variações que criam atmosferas distintas e integração de luz natural em algumas áreas. Assim, o design expositivo melhora a experiência do público e a compreensão da obra de Van Gogh.



Museu Van Gogh, Amsterdão



Museu Van Gogh, Amsterdão

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Exposições temporárias são aquelas que são construídas com uma data de validade, ou seja, estão presentes numa certa localização por um tempo determinado. Estas proporcionam aos membros da comunidade e aos turistas a oportunidade de as visitarem pela primeira vez ou de as visitarem regularmente com novos conteúdos para explorar.

O encanto das experiências de duração limitada, oferece mais interesse e inovação aos utilizadores. O aumento do número de exposições resulta num aumento de visitantes, uma vez que há sempre algo novo para descobrir, e a limitação temporal incentiva as pessoas a deslocarem-se eficazmente para não perderem a exposição.



Edifício da Paris Fashion Week, Dior

Exposição Temporária: Dior, Paris Fashion Week

“A sua obra monumental, concebida para este evento da Dior, ocupa o espaço de uma forma quase tentacular” - Dior

A Dior, uma prestigiada empresa de moda francesa, destaca-se anualmente ao deslumbrar o seu público com cenários inovadores e temporários, estrategicamente localizados nas ruas e praças de Paris, onde realiza os seus desfiles durante a Paris Fashion Week. Nestes cenários, os criadores têm como objetivo cativar e impressionar o seu público-alvo, criando espaços diferenciados, que seguem o tema das coleções. Desta forma, procuram atrair a atenção de um maior número de possíveis clientes.

No desfile de outono-inverno de 2023, a Dior impressionou com uma instalação caleidoscópica de grande escala suspensa sobre a passerelle, criada pela artista Joana Vasconcelos, localizada no Jardin des Tuileries, em Paris. Visto do exterior, o cenário consistia numa caixa totalmente branca com a palavra “Dior” destacada, marcando a entrada do desfile. Na abertura, no topo de uma escadaria, encontrava-se uma escultura multicolorida de Joana Vasconcelos que preenchia o espaço e permitia aos visitantes vislumbrar o que se revelaria no interior.

Esta estrutura expandia-se pelo interior, formando uma série de volumes ondulados que se estendiam sobre a passerelle e desciam até ao chão em vários pontos do espaço do desfile. A estrutura amorfa suspensa foi inteiramente feita de têxteis e foi revestida, embrulhada e embelezada com tecidos e objetos de malha, costura e crochê. Esta exposição demonstra como os princípios do design expositivo podem ser aplicados em um contexto de alta moda, criando uma experiência imersiva e memorável que vai além da simples apresentação de roupas.

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Instalação caleidoscópica de Joana Vasconcelos, Dior, Paris



Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Instalação caleidoscópica de Joana Vasconcelos, Dior, Paris

Exposições itinerantes são exposições que migram de espaço em espaço, por isso são construídas de forma a serem transportadas de forma mais simples. Cada uma dessas vertentes apresenta desafios e oportunidades únicas no que toca ao design expositivo, influenciando a forma como os conteúdos são apresentados, como os espaços são organizados e como se cria uma experiência significativa para os visitantes em diferentes contextos e períodos de tempo.

Estas exposições são concebidas para serem adaptáveis a todos os espaços e expostas em diferentes locais, tal como museus, feiras ou eventos, e têm como objetivo promover o tema e ampliar o alcance não só nacional como também internacionalmente, tornando-os acessíveis a um público mais amplo. As exposições, ao transitarem de país para país, desempenham um papel fundamental na promoção de um intercâmbio intelectual e cultural de elevado valor e uma vasta influência.

Tradicionalmente vistos como meros repositórios de objetos, sobretudo do passado, estas têm vindo a expandir significativamente a sua função na sociedade contemporânea. Atualmente, tanto os grandes museus quanto os de menor dimensão, não se limitam a conservar as suas coleções permanentes. Pelo contrário, estes espaços culturais procuram de forma proativa partilhar uma diversidade de temas e narrativas para atrair um público mais vasto.



"Our Urban Living Room" de COBE, Helsinquia¹²

12. Cobe, uma empresa de arquitetura Dinamarquesa, apresenta a exposição "Our Urban Living Room" onde expõe uma seleção de seus projetos em várias cidades como, em 2018 em Helsinquia e em 2020 em Berlim.

Exposição Itinerante: Game On, Madrid

Uma boa referência deste tema é a exposição Game On, uma exposição itinerante internacional com curadoria do Barbican Centre London, que explora a história dos jogos de computador. De acordo com a revista Dezeen, esta exposição fica no mínimo três meses em cada cidade e até aos dias de hoje, já percorreu mais de 30 países.

Depois desta exposição percorrer países como a China, os EUA e a Austrália, a exposição sofreu alterações e chegou a Madrid em 2019. A nova configuração da Game On, ganhou o prémio Smart & Green Design¹³ nos Dezeen Awards de 2020 na categoria de design de exposições, onde se baseou fortemente em tubos LED multicoloridos suspensos em todo o espaço de exposição. A exposição está localizada num depósito de água no centro da cidade de Madrid, um dos locais mais marcantes e importantes no cenário cultural da cidade, com uma arquitetura impressionante que foi crucial para o desenvolvimento da museologia. Esta exposição possui duas experiências opostas, uma zona de jogos dinâmica e barulhenta, e uma zona silenciosa sobre a história dos jogos de computador.

O design da exposição “Game On” evoca uma estética inspirada nos anos oitenta, mas adapta-se de forma inovadora às exigências contemporâneas de sustentabilidade, onde todos os materiais utilizados possuem certificações ecológicas e não foi utilizado qualquer tipo de plástico. Reconhecendo a importância de minimizar o impacto ambiental, para compensar a elevada energia incorporada dos LEDs, Fernando Muñoz, fundador da Smart & Green Design, desenvolveu um sistema de iluminação modular que é concebido para ser armazenado de forma eficiente e reutilizado em múltiplas configurações. Isto faz parte da estratégia mais alargada do estúdio para tentar reduzir a quantidade de resíduos produzidos através de instalações temporárias.

13. Smart & Green Design é um estúdio de arquitetura especializado em design de museus e exposições, experiências imersivas, design gráfico, arquitetura efémera e design de interiores, com uma metodologia que garante a redução do impacto ambiental.

“O design segue geometrias e repetições simples, tal como alguns dos mais famosos jogos de vídeo”
- Fernando Muñoz, Dezeen



Exposição "Game On", Madrid



Exposição "Game On", Madrid

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Exposição "Game On", Madrid



Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Exposição "Game On", Madrid



Zeng Fanzhi: Near and Far/Now and Then, Veneza¹⁴

14. "Near and Far/Now and Then" é uma exposição que apresenta as obras do artista Zeng Fanzhi, realizada por Tadao Ando e foi inaugurada na histórica Scuola Grande della Misericordia em Veneza , Itália.

2.3 Design expositivo no design de interiores

Dentro do universo do Design expositivo, destacamos esta vertente específica, o Design expositivo nos interiores. O envolvimento do designer de interiores como projetista de ambientes expositivos, é importante para a maximização da percepção do visitante.

As exposições relacionam o número de peças e objetos a serem expostos e a forma de ligação com o conjunto temático ou conceptual dos interiores dos espaços. Através deles, adquirimos informações que podemos associar à sua história e a diversas leituras e significados que é necessário interpretar. Assim, justifica-se a seleção do objeto pela sua capacidade de relação e representatividade ao tema. Para isso, os equipamentos expositivos, também terão que corresponder à conexão entre espaço, objeto e identidade corporativa. Deste modo, a planificação de uma exposição resulta da aplicação dos conhecimentos de cada uma das áreas, não apenas dos designers de interiores, criando assim um discurso expositivo coerente.

É fundamental compreender a importância da forma como o espaço integra os objetos da exposição. A exposição “Christian Dior: Designer of Dreams”, concebida por Shohei Shigematsu¹⁵ do escritório de arquitetura OMA¹⁶, explora a relação dos espaços e dos objetos expostos de modo a destacar e a relatar as ligações entre a casa de moda e o Japão.

15. Shohei Shigematsu é sócio da OMA, com sede no escritório de Nova York. Ele tem sido uma força motriz por trás de muitos dos projetos da OMA, liderando o portfólio diversificado da empresa nas Américas na última década.

16. Office for Metropolitan Architecture - OMA é um escritório de arquitetura com sede em Roterdã, fundado pelos arquitetos Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis, em 1975.

Christian Dior: Designer of Dreams

Realizada no Museu de Arte Contemporânea de Tóquio, a exposição é uma extensa retrospectiva da Dior. Segundo o OMA a exposição pretende realçar a relação da Dior com a cultura japonesa ao longo dos seus 76 anos de história, incluindo colaborações da marca e peças de vestuário que se inspiram em silhuetas tradicionais.

Na exposição “Christian Dior: Designer of Dreams”, Shohei Shigematsu utiliza diversas técnicas para enriquecer a experiência expositiva, criando uma narrativa visual e espacial imersiva. O curador alterna entre espaços claros e escuros, expansivos e íntimos, fluidos e rígidos, proporcionando uma dinâmica espacial que mantém o visitante focado ao longo da exposição. Além disso, Shigematsu recorre a uma variedade de materiais e motivos que remetem à cultura japonesa e à história da Dior, ampliando o contexto e a profundidade das peças em exibição.

Numa das 15 salas desta exposição, encontra-se uma instalação conhecida como The Dior Ball, onde apresenta uma escadaria piramidal de grandes dimensões que se inspira nas “longas escadas processionais” que conduzem aos santuários tradicionais, o que é amplificado por um teto espelhado que reflete a estrutura. Vestidos com 35 peças de alta-costura Dior, os manequins são inseridos nas plataformas profundas da escadaria e iluminados por animações variáveis. Outra sala chamada Dior e Japão é caracterizada por um caminho sinuoso do chão ao teto construído em madeira e revestido a Awagami,¹⁷ um material específico proveniente do país.

17. Awagami um tipo de papel para um jato de tinta proveniente de Tokushima, uma prefeitura do Japão

A abordagem da curadoria de Shohei Shigematsu e do escritório de arquitetura OMA demonstra como o espaço expositivo pode enriquecer a interpretação dos objetos, criando um discurso coerente que valoriza tanto o conteúdo quanto o contexto em que é apresentado. Ao estabelecer uma relação simbiótica entre o conteúdo da exposição e o ambiente em que este é apresentado, a experiência do visitante é ampliada, promovendo uma valorização simultânea da obra de Christian Dior¹⁸ e do impacto cultural e histórico que a mesma representa. Assim, o espaço torna-se parte integrante da narrativa, conferindo uma nova dimensão de significado e imersão à exposição.

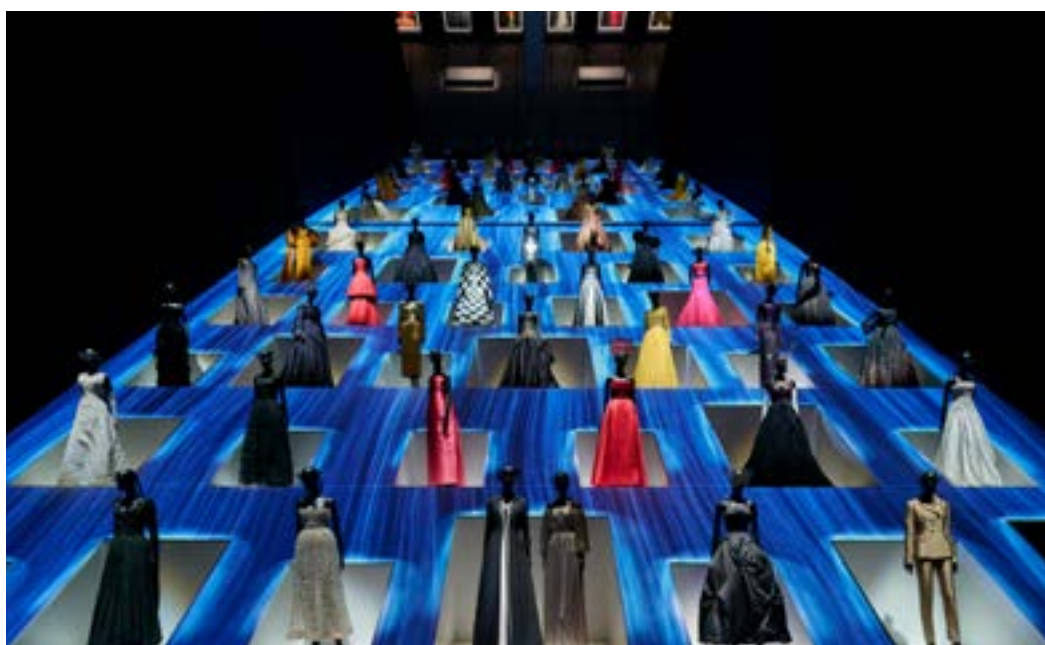


Paris fashion week, Dior

18. Christian Dior SE mais conhecida por Dior empresa francesa de moda sediada em Paris



A sala jardim de flores realizada pela artista Ayumi Shibata



The Dior Ball, escadaria em pirâmide

“Conceber um espaço para experimentar algo tão imaterial quanto um perfume foi um desafio interessante, mas Miss Dior representa uma identidade central da Maison moldada por uma infinidade de histórias por trás da fragrância. Para refletir os diversos conteúdos, auras e narrativas, projetamos a exposição para revelar novas perspectivas de iconografias atemporais e desenhar novos fios em temas distintos.

Motivos e inspirações significativos são traduzidos em ambientes surreais que transportam os espectadores para o mundo de Miss Dior”

- Shohei Shigematsu , OMA

D/Dock an immersive exhibition, Amsterdam

Os espaços expositivos interiores, para além da relação com os objetos expostos, constroem narrativas ligadas essencialmente à arquitetura do espaço. Enquanto os espaços neutros de alguns museus oferecem uma espécie de planos brancos para múltiplas estratégias expositivas, nos projetos de museus e galerias mais singulares envolvem o desafio de criar exposições e instalações específicas, atribuindo à arquitetura participação direta.

O estúdio criativo D/Dock¹⁹ transformou um salão dentro da antiga fábrica de gás Westergasfabriek, considerada o maior centro de arte da Holanda, em Amsterdão, num espaço de exposição imersivo. Encomendado pela empresa parisiense Culturespaces, a equipe de design e construção da D/Dock transformou o salão de pé-direito duplo de 3.800 metros quadrados num espaço de exposição onde as obras de arte brilhantes e coloridas foram projetadas no chão e nas paredes, permitindo assim a visualização total no fundo do edifício e obter uma visão mais ampla do conjunto exposto. O espaço pode ser adaptado por meio do uso de assentos móveis e sistemas de som e luz ajustáveis para atender às necessidades de diversas exposições sobretudo, desde viagens espaciais até a obra do arquiteto Antoni Gaudí.²⁰

Durante a construção, o interior do edifício foi cuidadosamente restaurado para manter seu caráter industrial, com a adição de elementos digitais e recém-construídos, criando um centro de artes contemporâneo que mistura o antigo e o novo.

19. D/Dock é um estúdio criativo de arquitetos, artistas, designers e engenheiros sediado em Amsterdão.

20. Antoni Gaudí é um famoso arquiteto espanhol e figura de ponta do Modernismo catalão. As obras de Gaudí revelam um estilo único e individual e estão em sua maioria na cidade de Barcelona. Grande parte da obra de Gaudí é marcada pelas suas grandes paixões: arquitetura, natureza e religião.

O museu serve como palco para exposições que exploram o seu design interior, utilizando essa característica para criar narrativas baseadas num percurso ascendente e contínuo.

A organização de uma exposição, ao atribuir lógica e significado ao conjunto apresentado, permite que os visitantes interpretem e estabeleçam conexões pessoais em torno das temáticas abordadas. Desta forma, evidencia-se o potencial do espaço interno do museu como um estímulo para instalações artísticas e projetos expográficos²¹ bem como o papel destes projetos na promoção da interação entre a obra, o espaço e o público.



Immersive exhibition, D/Dock

21. Expografia é o conjunto de técnicas para o desenvolvimento de uma exposição.



Immersive exhibition, D/Dock



Immersive exhibition, D/Dock

“[O espaço] serve como uma tela versátil em um cenário industrial, onde mais de 100 projetores e alto-falantes transformam o local em mundos dinâmicos, de uma selva animada a uma viagem interestelar ou uma galeria de arte evocativa, oferecendo um espectro de experiências culturais e sensoriais adaptáveis a várias exposições”
- Sven Butteling, Dezeen 2023

Parte A . Pressupostos Teóricos

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Capítulo 3



Diversidade de Materiais

3. Materioteca

“Os materiais importam. São os materiais que constituem tudo o que nos rodeia; das montanhas às canecas, tudo é feito de alguma coisa.”
- Zoe Laughlin and Philip Howes, 2012

Os materiais constituem a base de tudo o que nos rodeia e desempenham um papel central no desenvolvimento da sociedade. No livro “Materials Matter” de Zoe Laughlin¹ e Philip Howes², argumenta-se que o estudo e a manipulação dos materiais têm sido fundamentais, não apenas para a sobrevivência humana, mas também para a construção de civilizações e a criação de artefactos. Historicamente, o conhecimento sobre a manipulação de materiais foi transmitido de geração em geração, com o saber prático dos artesãos a evoluir ao lado do avanço tecnológico. Com o progresso científico, especialmente na era moderna, a compreensão das propriedades materiais aprofundou-se significativamente, permitindo uma análise detalhada desde a escala atômica até à macroscópica. Atualmente, a ciência dos materiais tornou-se uma área essencial do conhecimento, influenciando diretamente a forma como interagimos com o mundo.

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

1. Zoe Laughlin é uma artista, fabricante e engenheira de materiais britânica. Ela é cofundadora e diretora do Institute of Making da University College London.

2. Investigador e professor de Engenharia, onde se especializou em ciência e engenharia de partículas.

“Com uma definição tão ampla, é compreensível que a pergunta “o que é um material?” seja mais frequentemente entendida como “o que são materiais?”, com gerações de cientistas a tentar categorizar e compreender a natureza fundamental da matéria para responder a esta questão.”

- Zoe Laughlin and Philip Howes, 2012

Materiais em Exposição



Processo de “SuperPan” da Finsa, Porto³



“BAUX Acoustic Wood Wool”, caixa de amostras da Baux⁴

3. “SuperPan” é uma placa exclusivamente fabricada e patenteada pela Finsa.

4. BAUX é uma empresa que projeta, produz e comercializa materiais de construção localizada na Suécia.

Para os cientistas, a estrutura dos materiais é crucial, uma vez que determina as suas propriedades físicas, como resistência, durabilidade ou condutividade. No entanto, a importância dos materiais vai além das suas características técnicas. Artistas, designers e arquitetos exploram também as qualidades sensoriais e estéticas dos materiais, reconhecendo que a experiência humana com objetos e espaços é profundamente influenciada por fatores como a textura, a cor e a interação tátil. A ciência dos materiais não só desvenda as propriedades funcionais, mas também explora as dimensões perceptivas e emocionais que os diferentes materiais proporcionam. Laughlin e Howes sublinham, que a ciência dos materiais constitui uma ponte entre a funcionalidade e a estética, ligando o conhecimento técnico à experiência humana e à criatividade artística.

Nesse sentido, a aplicação prática dos materiais é essencial em praticamente todas as áreas da vida quotidiana, desde a construção de edifícios até ao design de produtos. Com o aumento da sofisticação nas escolhas de materiais e a exigência de inovação, a necessidade de um conhecimento profundo sobre materiais tornou-se crítica para qualquer profissional envolvido em projetos de design, arquitetura, engenharia e outras áreas criativas. Este avanço no entendimento da caracterização dos materiais trouxe consigo novas formas de os categorizar e utilizar, o que, por sua vez, deu origem a um recurso inovador: as bibliotecas de materiais.

As bibliotecas de materiais surgiram como uma resposta natural à necessidade de organizar, arquivar e disponibilizar um vasto leque de materiais de forma acessível e eficiente. George Beylerian,⁵ um designer de produto, estava certo de que a escolha do material correto era a chave para o sucesso, ou fracasso, de qualquer design. Por isso, em 1997, decidiu criar a primeira biblioteca de materiais em Nova Iorque, a “Material ConneXion”, uma plataforma dedicada ao acesso a materiais inovadores.

A Material ConneXion expandiu-se rapidamente, estabelecendo filiais internacionais em cidades-chave como Milão, Tóquio, Banguecoque, Seul e outras. Esta expansão global permitiu que profissionais de diferentes setores tivessem acesso a uma vasta base de dados de materiais, facilitando a seleção de soluções específicas para os seus projetos.



George Beylerian, fotografia de Matt Albiani

5. George Beylerian curador, colecionador, empresário, comerciante, foi o fundador da maior biblioteca de recursos de materiais do mundo, a Material Connection.

Material Connexion, George Beylerian

Um dos grandes marcos da evolução da biblioteca foi a criação de uma base de dados digital, que democratizou o acesso aos materiais ao permitir que utilizadores de qualquer parte do mundo pudessem pesquisar remotamente. Em 2011, a Material ConneXion foi adquirida pelo Grupo SANDOW onde ampliou os seus recursos, destacando-se como um centro de inovação material com mais de 10.000 materiais no seu catálogo, disponíveis em formato físico e digital. Como parte da sua missão, a empresa também oferece exposições, workshops e conferências sobre uma gama diversificada de tópicos relacionados a materiais, frequentados por profissionais e também por estudantes.

No artigo “What is a materials library?” da Connections by Finsa, Unai Etxebarria, diretor da Material ConneXion Bilbao, reflete sobre os objetivos iniciais da biblioteca de materiais: “Originalmente, foi criada como um arquivo de materiais, uma classificação de amostras e uma base de dados massiva com uma quantidade significativa de informação armazenada e organizada.” No entanto, com o passar do tempo, o objetivo das bibliotecas evoluiu para um centro de consultoria, oferecendo suporte especializado a designers, arquitetos e engenheiros na resolução de desafios complexos de seleção de materiais.

Esta mudança de paradigma transformou as bibliotecas de materiais em centros de inovação fundamentais, incentivando o uso de materiais sustentáveis e a criação de soluções inovadoras para diversos setores. É importante salientar que as bibliotecas de materiais não comercializam os materiais, deixando essa função para os fabricantes. Neste sentido, as bibliotecas de materiais, como a Material ConneXion, desempenham um papel fundamental nesta área onde fornecem consultoria especializada, ajudando profissionais e empresas a identificar o material mais adequado para as suas necessidades.



Material Connexion de Nova York

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Material Connexion de Nova York

Além do valor técnico, as bibliotecas de materiais permitem que profissionais avaliem o impacto estético e emocional dos materiais que escolhem, algo que é cada vez mais relevante em setores como o design de produtos e a arquitetura. A consultoria fornecida por estas instituições permite encontrar soluções que equilibram as necessidades funcionais com as preferências estéticas e sensoriais dos utilizadores. Este processo não só promove a criatividade, como também incentiva a criação de soluções mais sustentáveis, ao conectar materiais inovadores e ambientalmente responsáveis com projetos contemporâneos. A crescente consciência ambiental e social da geração atual de profissionais reforça ainda mais a importância das bibliotecas de materiais. Os desafios globais, como o esgotamento de recursos naturais e a necessidade de criar sistemas sustentáveis, têm levado designers e engenheiros a procurar materiais que ofereçam um equilíbrio entre desempenho e impacto ambiental. As bibliotecas de materiais fornecem o ambiente ideal para esta pesquisa, facilitando o acesso a informações detalhadas sobre materiais sustentáveis e inovadores.

Atualmente, a procura por soluções sustentáveis tornou-se uma prioridade crescente em várias empresas, especialmente em setores voltados para o design, construção e arquitetura. Neste contexto, as bibliotecas de materiais surgem como um recurso valioso ao disponibilizar uma seleção cuidadosa de materiais sustentáveis e inovadores, que podem ser utilizados em projetos com menor impacto ambiental. Entre estes materiais destacam-se opções que promovem o reaproveitamento de resíduos e a introdução de novas técnicas de produção, garantindo um ciclo de vida mais responsável e em sintonia com os princípios da economia circular.



Pavilhão de bambu de Eleena Jamil, Malásia⁶

6. Eleena Jamil é uma arquiteta e designer conhecida por suas belas estruturas de bambu. A artista utiliza o material de bambu como soluções de construção e sustentabilidade.

Paper Tile, Dear Human

Um exemplo notável de material sustentável e inovador é o Papertile, criado por Jasna Sokolovic e Noel O'Connell, cofundadores da Dear Human, um estúdio sediado em Montreal, Canadá. O trabalho da Dear Human é amplamente inspirado pela sustentabilidade e pela pesquisa de materiais, combinando a exploração criativa com técnicas não convencionais que refletem diversos padrões e tradições culturais.

Papertiles representa um avanço significativo na utilização de papel reciclado, um resíduo abundante e de fácil acesso, para criar azulejos decorativos para interiores. Feitos inteiramente a partir de papel reciclado pós-consumo, os Papertiles são fabricados localmente e são produzidos manualmente, revelando uma abordagem artesanal e personalizada que se opõe à produção em massa. Cada peça é única, e a combinação de técnicas manuais com equipamentos projetados internamente permite que o processo seja tanto inovador quanto sustentável. Estes azulejos não só proporcionam um visual artístico, como também servem como painéis de absorção sonora, tornando-os ideais para espaços interiores que exigem um equilíbrio entre estética e funcionalidade.



Amostra de Paper Tile, Dear Human



Montagem de Paper Tile, Dear Human.

Speard

A Spared, uma empresa britânica, também exemplifica a procura por inovação sustentável ao transformar resíduos em objetos funcionais, como pedestais de retalho personalizados, balcões de receção, esculturas e mobiliário fixo. Este serviço criativo envolve-se ativamente na recolha e transformação de resíduos locais, oferecendo uma solução completa que vai desde a limpeza de áreas, como praias ou zonas urbanas, até à criação de peças de design exclusivas. Spared colabora com empresas e comunidades para reaproveitar materiais descartados, evita assim que se tornem resíduos nos aterros e transforma-os em algo útil.

Materials em Exposição



Achromatic, projeto realizado por Spared³

5. Achromatic, um projeto realizado pela empresa Spared para representar os sinais da degradação dos corais, é feito de resíduos plásticos pretos pós-consumo finamente moídos.

Ao incentivar a utilização de resíduos, como plásticos e outros materiais descartados, a Spared representa um modelo inspirador para a criação de valor a partir de materiais obsoletos, promovendo uma relação direta entre sustentabilidade e criatividade. Spared possui dois projetos inovadores, o Molelk e o Plarix.

O Molelk, é um material feito a partir de resíduos de frutos do mar. A indústria alimentícia produz anualmente milhões de toneladas de resíduos de conchas, sendo que a maior parte é destinada a aterros sanitários. O Molelk utiliza esses resíduos e transforma-os num composto de base natural, ideal para superfícies de grande ou pequena escala, como peças de mobiliário. A estética discreta e as tonalidades suaves do Molelk oferecem uma versatilidade visual que complementa diversos ambientes, enquanto a sua composição natural confere durabilidade e sustentabilidade às peças produzidas.

O Plarix é um material inovador criado a partir de resíduos plásticos variados, como tampas de garrafas, cabides e até plásticos recolhidos do oceano. Este material destaca-se pela versatilidade estética e funcional, com padrões e cores ilimitadas, adaptáveis para revestimentos, azulejos, arte, mobiliário e iluminação. A fabricação utiliza qualquer tipo de plástico, incentivando a reciclagem e a redução de resíduos ambientais. A sua adaptabilidade torna-o um recurso sustentável nas bibliotecas de materiais, assim, o Plarix destaca-se como uma solução ecológica que une design, tecnologia e responsabilidade ambiental.



Amostrs de Molelk, Spared



Amostras de Plarix, Spared

A relevância económica das bibliotecas de materiais também é significativa. Estas instituições tornam-se motores de inovação nas regiões onde se instalam, facilitando a integração de novos materiais nas cadeias de produção locais. Através do seu papel como intermediárias entre a investigação, o mercado e a indústria, as bibliotecas ajudam a estimular novas economias baseadas em práticas sustentáveis e na inovação tecnológica. A curadoria e atualização contínua de uma materioteca desempenham assim um papel crucial para garantir que as entidades se mantenham informadas acerca das mais recentes evoluções no campo dos materiais. Esta curadoria abrange não só as alterações estéticas, como variações cromáticas e texturas, mas também a introdução de materiais inovadores, que oferecem novas propriedades técnicas e funcionais. Neste contexto, a utilização de materiais inovadores não só melhora a eficiência dos processos, como também impulsiona o crescimento económico ao atrair a atenção de investidores e empresas.



Amostras de materiais, Materioteca de Galicia

Materioteca de Galicia

A Materioteca de Galicia, uma iniciativa promovida pela Xunta de Galicia, com sede em Ferrol, no CIS Tecnologia e Design, é uma biblioteca de materiais que apela a esta economia trabalhando com materiais e empresas locais. A principal missão é estimular a implementação de materiais inovadores nas empresas galegas através do design. Este projeto oferece um ambiente que facilita a exploração de novos materiais, promovendo a economia circular, a indústria e a transformação digital, com o objetivo de incentivar o desenvolvimento de produtos e soluções.

A Materioteca disponibiliza uma exposição e um arquivo de amostras classificadas complementados por serviços especializados, que visam facilitar a transferência de tecnologias de materiais para o tecido empresarial e incentivar a inovação intersectorial, com foco particular nos materiais criados na Galiza. Esta biblioteca pode ser estendida em várias vertentes como a catalogação e visibilidade dos materiais inovadores desenvolvidos na Galiza, em universidades, centros tecnológicos e empresas; a facilitação de visibilidade e transferência de materiais inovadores para investigadores e a identificação de materiais para desafios de inovação empresarial.

Desta forma, a Materioteca de Galicia posiciona-se como um ponto central para a inovação material, incentivando a cooperação entre a academia, a indústria e os setores criativos, contribuindo para a competitividade e o desenvolvimento sustentável das empresas galegas.



Showroom da Materioteca de Galicia

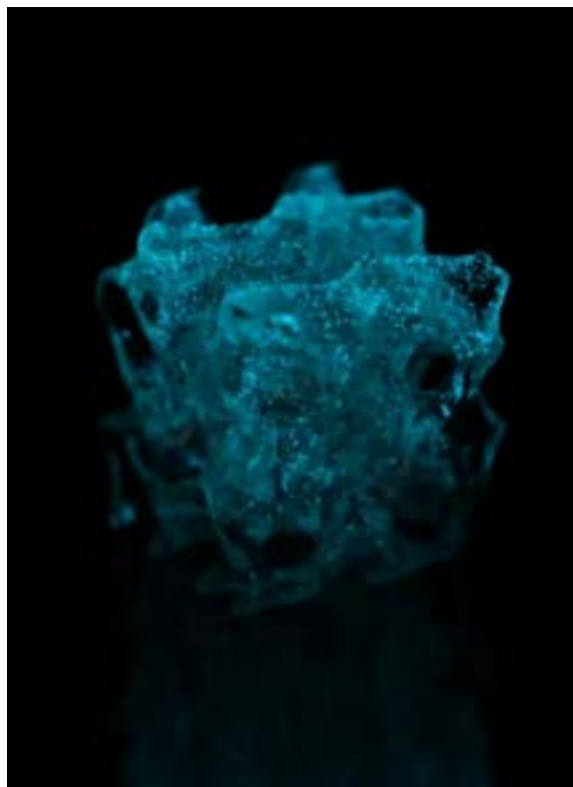


Amostras de materiais, Materioteca de Galicia

As bibliotecas de materiais são muito mais do que simples repositórios de amostras. Elas são centros de inovação, criatividade e educação, desempenhando um papel crucial na construção de um futuro mais sustentável e inovador. Ao conectar ciência, design e indústria, estas bibliotecas incentivam a criação de novos produtos, novas economias e novas formas de pensar. Contudo, face ao esgotamento iminente dos recursos naturais, coloca-se a questão de como estas instituições se adaptarão, levantando a algumas reflexões sobre o seu futuro.

No contexto de uma rápida transformação tecnológica e criativa, as bibliotecas de materiais estão a assumir um papel cada vez mais central na formação de profissionais do futuro, particularmente nas áreas de design, arquitetura e outras disciplinas criativas. Estas bibliotecas funcionam como ferramentas essenciais para o desenvolvimento de uma literacia material aprofundada, permitindo que estudantes e profissionais interajam diretamente com uma ampla gama de materiais. Esta interação prática não só enriquece a educação, como também incentiva uma reflexão crítica sobre as propriedades e aplicações dos materiais, capacitando os futuros profissionais a tomar decisões informadas e sustentáveis em seus projetos.

Uma das iniciativas que simbolizam o futuro destas bibliotecas é a plataforma digital “Future of Materials”. Fundada por Nadia Suvorova e Mário von Rickenbach, esta plataforma online oferece uma visão exclusiva sobre os avanços mais recentes na ciência dos materiais, selecionando e apresentando materiais inovadores diretamente de laboratórios. “Future of Materials” estabelece uma ponte entre a comunidade científica, os profissionais criativos e a sociedade em geral, promovendo um diálogo transdisciplinar que explora o papel dos materiais na construção do futuro.

Sensing Ink, Future of materials⁸

A plataforma destaca a importância de compreender as complexas funcionalidades dos materiais emergentes, um conhecimento crucial para os processos de design e para a evolução do pensamento criativo. Embora muitos materiais demorem décadas a atingir a fase de produção e a serem aplicados na realidade, a “Future of Materials” antecipa este processo ao oferecer um espaço de partilha e colaboração desde as primeiras fases de pesquisa. Esta iniciativa permite que pessoas de várias disciplinas e com diferentes perspetivas participem ativamente na co-criação de materiais do futuro, promovendo uma visão de inovação inclusiva e interdisciplinar.

Assim, o futuro das bibliotecas de materiais passa pela criação de plataformas como o “Future of Materials”, que ampliam o acesso à ciência dos materiais e fomentam a colaboração criativa entre cientistas, designers, arquitetos e a sociedade. Ao incentivar um entendimento aprofundado e acessível dos materiais, estas bibliotecas contribuem para o desenvolvimento de soluções cada vez mais sustentáveis e inovadoras, moldando um futuro onde a tecnologia e a criatividade estão alinhadas com os princípios da sustentabilidade e da responsabilidade ambiental.

8. Sensing Ink é uma tinta bacteriana viva para impressão 3D, investigada por Complex Materials Group, ETH Zurique, em que pode ser aplicada nas áreas de medicina, robótica, deteção ambiental e infra-estruturas.

Mid-century modernism 2050

O artigo “Mid-century modernism 2050” publicado na Designboom de Ross Stevens, designer industrial e professor, apresenta uma visão do futuro da arquitetura sustentável, centrada na utilização de tecnologias emergentes, como a inteligência artificial (IA) e a impressão 3D. Stevens prevê que estes avanços irão revolucionar os processos de design e construção até 2050.

A inteligência artificial desempenhará um papel essencial na otimização das decisões arquitetônicas, através da análise de grandes quantidades de dados, como ângulos solares e forças estruturais, o que resultará em edifícios altamente eficientes em termos energéticos e materiais. O conceito defendido por Stevens enfatiza a utilização de materiais ecológicos numa abordagem orientada pela IA para criar estruturas mais sustentáveis e rentáveis. O uso destes materiais está alinhado com o foco do projeto na sustentabilidade e nos princípios da economia circular, promovendo ênfase nos princípios da sustentabilidade e da economia circular; potencial para projetos de edifícios mais flexíveis, adaptáveis e ecológicos e produção local de componentes de construção, reduzindo as necessidades de transporte e as emissões associadas.

Ao combinar alta tecnologia com princípios de design sustentável, este projeto oferece uma visão convincente para o futuro da arquitetura que aborda tanto as preocupações ambientais como a necessidade de soluções de construção eficientes e adaptáveis.



Arquitetura baseada em IA de Ross Stevens



Arquitetura baseada em IA de Ross Stevens

As bibliotecas de materiais, ao incorporarem materiais inovadores e sustentáveis, como polímeros ecológicos, e ao integrarem novas tecnologias, como a impressão 3D, estão a redefinir o modo como profissionais e estudantes interagem com as possibilidades materiais. Este progresso projeta uma expansão nas funcionalidades destas bibliotecas, que poderão vir a incluir laboratórios de experimentação onde possam desenvolver, adaptar e até personalizar materiais conforme as necessidades específicas de cada projeto. Esta evolução permitirá aos utilizadores não só aceder a um catálogo extenso de opções, mas também participar ativamente na criação de materiais personalizados e na otimização de processos de fabricação.

No entanto, coloca-se uma questão fundamental: como será o futuro das bibliotecas de materiais? Estarão estas instituições preparadas para integrar uma componente digital que possibilite o acesso remoto a bancos de dados interativos e simulações virtuais de materiais? E que papel terão na formação de profissionais, especialmente num contexto em que a sustentabilidade e a inovação são cada vez mais indispensáveis? Ficarão estas bibliotecas restritas ao ambiente físico, ou expandir-se-ão para espaços digitais, oferecendo uma acessibilidade global?

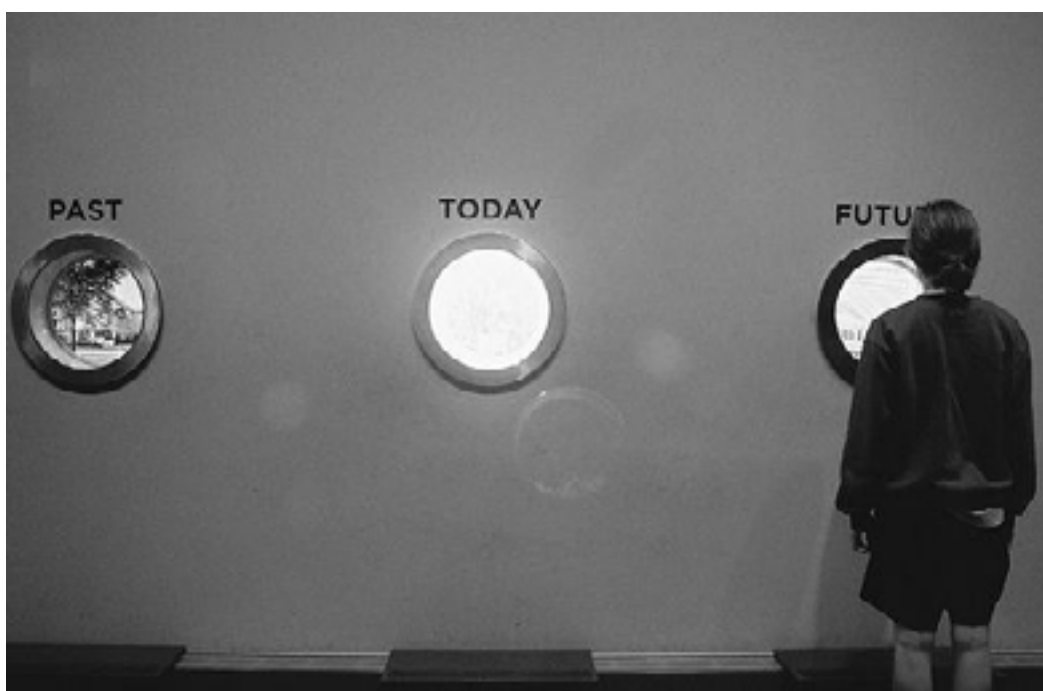


Imagem representativa - Visão para o futuro

A questão do futuro das bibliotecas de materiais levanta reflexões sobre a sua capacidade de adaptação às exigências digitais e às necessidades de um mercado profissional em rápida transformação. Com a crescente digitalização e o avanço da inteligência artificial, estas instituições poderão evoluir permitindo acesso remoto e explorando novas formas de interação com materiais. Esta transição potencial para espaços digitais não só ampliaria o alcance das bibliotecas, tornando-as acessíveis globalmente, como também consolidaria o seu papel na formação de profissionais.

À medida que os desafios ambientais e as exigências tecnológicas evoluem, cabe-nos refletir: conseguirão as bibliotecas de materiais transformar-se continuamente para se manterem relevantes e essenciais para as gerações futuras?

"You can't connect the dots looking forward; you can only connect them looking backwards. So you have to trust that the dots will somehow connect in your future."

– Steve Jobs

Parte B . Projeto



Espaço-loja da Casa do Design

1. Contextualização Projetual

Após explorar a fundamentação teórica sobre o papel do design expositivo e sobre a importância de uma biblioteca de materiais como recurso essencial para as áreas do design e da arquitetura, procedemos à contextualização do caso de estudo, a realização de uma exposição que funcionará como impulsionadora para o conhecimento e divulgação da futura Materioteca.

A exposição estará localizada na Casa do Design, em Matosinhos, e a sua intenção primordial será dar a conhecer a utilidade da futura biblioteca de materiais. A exposição apresentará uma curadoria organizada de famílias de materiais, acompanhadas pelos seus respetivos fornecedores.

Nesta exposição serão apresentados os materiais, as suas características, aplicações, variações e respetivas amostras, e servirá como ponto de partida para dar a conhecer e convidar não só profissionais, como também empresas e o público em geral, a visitar e interagir com o espaço. Para isso, será necessário uma demonstração objetiva a partir do espaço exposto. A eficácia deste local estará ligada à integração de aspetos fundamentais, como organização, simplicidade e interatividade. Esta estrutura não apenas facilitará a compreensão, mas também irá promover uma abordagem sistemática e clara, desempenhando um papel crucial de envolver ativamente o público-alvo e captar o seu interesse.

1.1 A cidade: Matosinhos

Para desenvolver o caso de estudo, é fundamental realizar uma análise abrangente, o que exige conhecer a cidade onde está localizado. Matosinhos, cidade de mar e de paixão gastronómica, localizada no norte de Portugal, é uma das maiores cidades do distrito do Porto e caracteriza-se por ser um equilíbrio entre tradição e progresso. A cidade de Matosinhos é conhecida pela ligação histórica à pesca e à indústria conserveira, onde soube tirar partido da abundância, variedade e qualidade de peixe e de marisco da sua costa. Matosinhos é a cidade do turismo de cruzeiros, da arquitetura contemporânea, do design, da ciência e investigação e também do desporto. É aqui que se encontra a praia mais movimentada da área metropolitana do Porto, com um amplo passeio marítimo, restaurantes, aulas de surf e com muitos transportes acessíveis à cidade.

Atualmente, a cidade é o principal porto de pesca do país, além de possuir uma indústria desenvolvida que inclui conservação de alimentos, metalomecânica e transformação de madeira. Três pilares se destacam como motores do desenvolvimento económico local: o Porto de Leixões, um dos principais portos comerciais do país; a refinaria da Petrogal, uma das refinarias mais modernas da Europa; e a Exponor, que sedia importantes eventos internacionais. O terminal de cruzeiros do Porto de Leixões, que simboliza o património industrial e marítimo de Matosinhos, é um ponto de referência para quem chega à cidade através da costa marítima. Este edifício, com características arquitetónicas únicas, alia sua função primordial de plataforma de chegada de milhares de visitantes à cidade e à região e contém o importante centro de pesquisas CIIMAR, Centro Interdisciplinar de Pesquisa Marinha e Ambiental. Um dos símbolos mais emblemáticos da cidade é a Rotunda da Anémone, apresentada na imagem à direita, uma escultura monumental criada pela artista Janet Echelman. Esta peça representa o legado industrial e marítimo do Porto e de Matosinhos.



Rotunda da Anêmona, Matosinhos



Terminal de Cruzeiros do Porto de Leixões, Matosinhos

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

“É óbvio que um peixe não constrói edifícios, mas as suas características biológicas geram arquitectura”
- André Tavares e Diego Inglez de Souza ¹

Materials em Exposição



Mercado do peixe, Matosinhos



Surf em Matosinhos

1. André Tavares e Diego Inglez de Souza, dois investigadores da Faculdade de Arquitectura do Porto, são autores do livro “Arquitectura do Bacalhau e de Outras Espécies”

O setor turístico de Matosinhos é uma referência, que combina a alta gastronomia, a arquitetura contemporânea e uma vasta costa marítima. A gastronomia, um dos principais atrativos do concelho, é amplamente reconhecida a nível nacional e internacional, destacando-se pelos pratos à base de peixe, marisco e pelas receitas típicas do interior de Matosinhos. O Mercado Municipal de Matosinhos consegue aliar a tradição dos antigos mercados, combinando a variedade de peixe e iguarias, à beleza arquitetónica do local.

Além da gastronomia, Matosinhos destaca-se também pelo desporto e lazer. A cidade é um mar de desporto o ano inteiro. Do Edifício Transparente, uma construção de vidro localizada ao lado da praia de Matosinhos, até ao terminal do porto de leixões, existem diversas escolas de surf locais, além de diversas áreas para exercício e desportos aquáticos incluindo campos de voleibol, basquete, skate, windsurf, entre outros. O Parque da Cidade é o parque mais bonito do Porto, e um dos mais bonitos de Portugal, as suas extensas áreas verdes são ideais para atividades como caminhadas, corridas, ciclismo, piqueniques e meditação.

A arquitetura contemporânea é outro elemento de destaque em Matosinhos, com fortes ligações à obra de Álvaro Siza, as suas criações mais icônicas na cidade são a Casa de Chá da Boa Nova e a Piscina das Marés, que combinam harmoniosamente com a paisagem natural. Além disso, Matosinhos também acolhe obras de outros renomados arquitetos, como Fernando Távora, Alcino Soutinho e Eduardo Souto Moura, atraindo entusiastas da arquitetura de todo o mundo. Instituições como a Casa do Design e a Casa da Arquitetura são pontos de referência que destacam a importância das artes e do património cultural na cidade, onde organizam exposições, debates e eventos que valorizam o design e a arquitetura. Da mesma forma, a ESAD (Escola Superior de Artes e Design) e a esad-idea (centro de investigação da ESAD), desempenham um papel crucial na formação de futuros designers, ao oferecerem um ambiente que estimula a investigação, a criatividade e a inovação em vários campos do design e das artes visuais.



Casa da arquitetura, Matosinhos



Casa de chá da Boa Nova de Álvaro Siza, Matosinhos



Casa do Design, Matosinhos

1.2 o espaço: Casa do Design

A Casa do design, local onde estará a exposição da futura biblioteca de materiais, está localizada no centro de Matosinhos. A Casa do Design resulta de uma parceria entre a Câmara Municipal de Matosinhos e a esad-idea, centro de investigação de artes e design, e foi inaugurada em 2016 com a exposição “Burilada- Arte-Factos para a Sobrevivência”. Este é um espaço de exposição e produção de conhecimento em Design cuja gestão e programação estão a cargo da esad—idea, onde apresenta uma programação regular e aberta ao público em geral.

Segundo informações sobre a Casa do design, esta tem como principal objetivo colocar Matosinhos como uma referência nacional e internacional no campo do design, assim como destacar a arquitetura promovida pela Casa da Arquitetura. Na inauguração de 2016, José Bártolo, membro da Direção científica da esad-idea, afirmou: “Estamos a criar uma coleção própria. Queremos também que acolha coleções de particulares ou empresas. A Casa do Design não será um espaço isolado, pois fará parte de uma rede de equipamentos que se vai consolidando”. Atualmente, a Casa do Design impulsiona a investigação na área do design, e estabelece-se como um espaço museológico e cultural de referência em Portugal. Neste sentido, a Casa do Design surge como um centro de referência dedicado à exposição, divulgação, arquivo e produção crítica de conhecimento no campo do design.

O projeto distingue-se pela abertura a diferentes áreas, temas e públicos, onde promove a valorização do design português e a produção de conhecimento crítico. A Casa do Design oferece visitas guiadas gratuitas, com duração aproximada de uma hora, conduzidas por profissionais especializados e educadores. Essas visitas são direcionadas a uma variedade de públicos, que tem como intuito articular os conteúdos das exposições com as aprendizagens essenciais do ensino das artes visuais, destacando a identidade cultural nacional.

Como referência expositiva realizada na Casa do Design, destaca-se a exposição Portugal Pop – A Moda em Português 1970-2020, um projeto expositivo e editorial resultante da parceria entre o MUDE – Museu do Design e da Moda e a esad—idea. Esta exposição, realizada na Casa do Design em 2022, sob a curadoria de Bárbara Coutinho, teve como objetivo analisar a cultura da moda em Portugal ao longo dos últimos 50 anos, estimulando uma discussão acerca da portugalidade e seu efeito histórico, econômico e social.

A exposição reuniu aproximadamente 200 criações de mais de 30 designers de moda portugueses, investigando as intersecções entre cultura popular e erudita, cosmopolitismo e nacionalismo, tradição e inovação. O projeto expositivo situa a evolução da moda portuguesa nos variados contextos socioculturais e políticos que o país atravessou, refletindo sobre os conceitos de identidade e portugalidade presentes na moda e na cultura nacionais.

Para complementar a exposição, foi produzido um catálogo que documenta o percurso expositivo e as narrativas desenvolvidas pela curadoria. O catálogo, além de conectar as criações dos estilistas com figuras da cultura portuguesa que influenciaram e incorporaram a vanguarda da moda nacional, também apresenta uma série de ensaios que proporcionam uma visão histórica detalhada sobre a moda portuguesa.

Esta exposição evidencia a capacidade da moda e do design de funcionarem como veículos de memória coletiva, projetando para a contemporaneidade múltiplas expressões da cultura portuguesa. Enquanto referência para o presente estudo, Portugal Pop exemplifica estratégias expositivas que permitem comunicar de forma eficaz narrativas complexas.

Portugal Pop. A Moda em Português 1970 — 2020

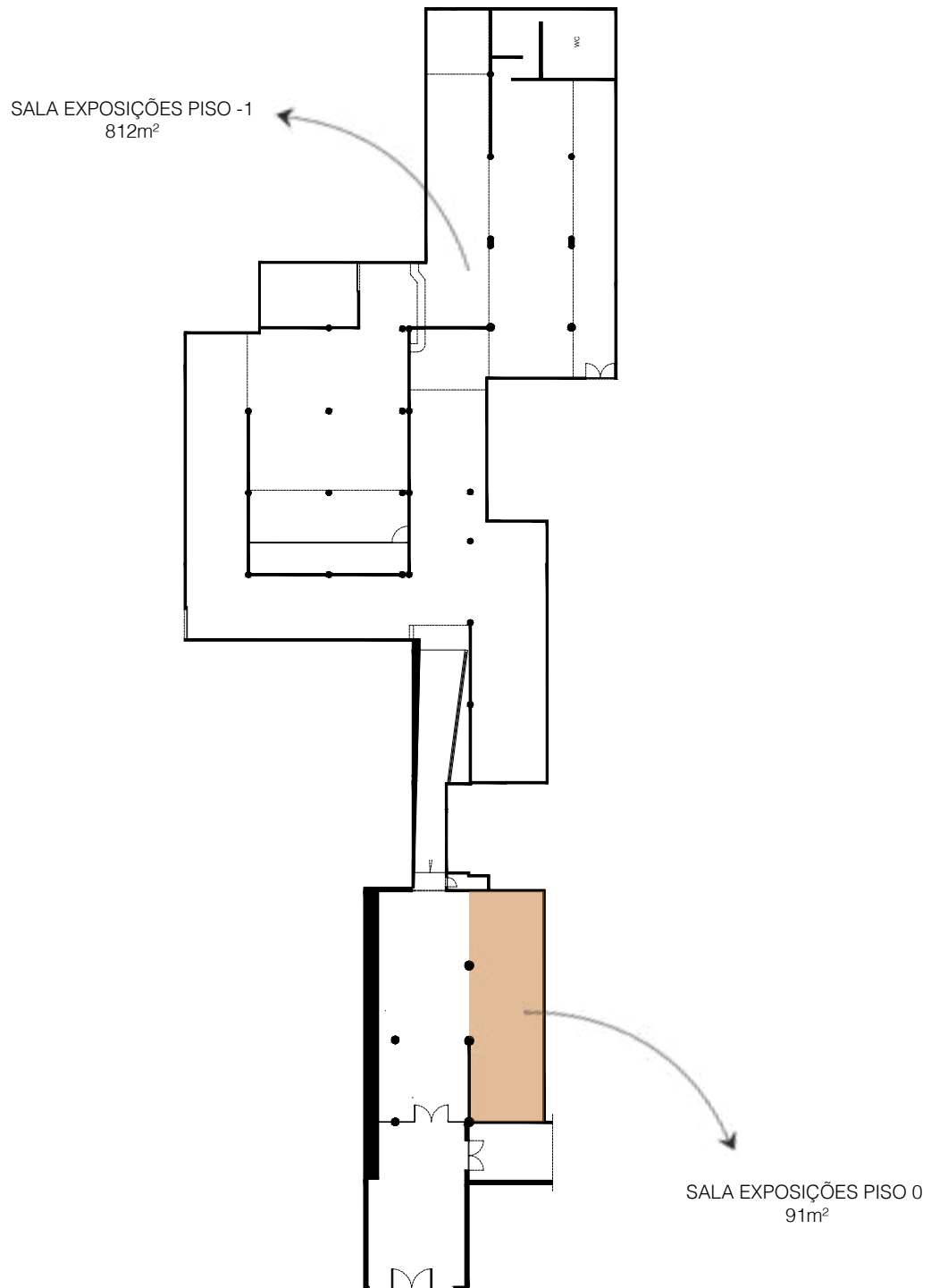


Portugal POP, Casa do Design



Portugal POP, Casa do Design

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



2. Local da exposição

A criação de uma biblioteca de materiais é um projeto que tenciona reunir, preservar e divulgar uma ampla variedade de recursos materiais. Como mencionado anteriormente, a realização de uma exposição é essencial para expor e divulgar esta materioteca.

Durante o processo de investigação sobre o caso de estudo, foi analisado o espaço mais adequado na Casa do Design para receber esta exposição. O local selecionado foi a sala de exposições no piso 0 (local destacado à direita), com uma área de aproximadamente 91m², dedicado exclusivamente à apresentação da futura biblioteca de materiais.

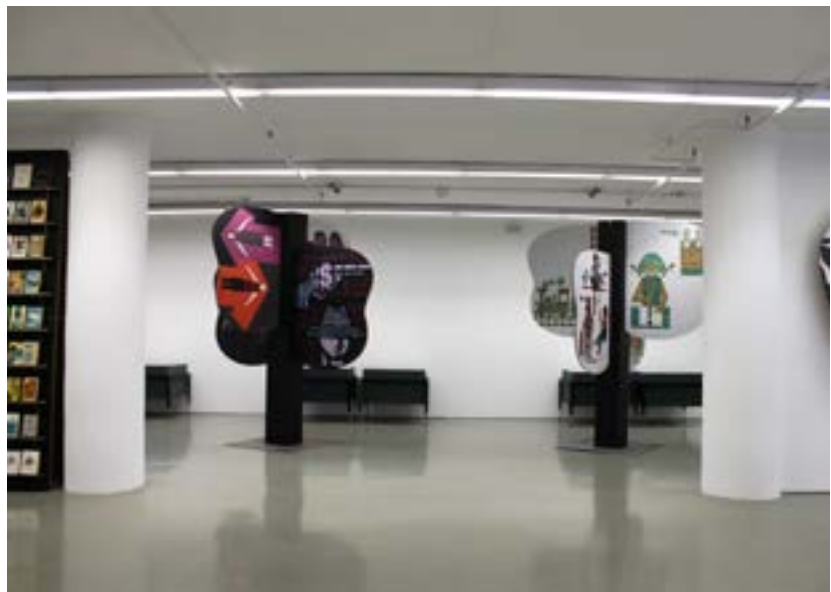
Esta exposição tem como objetivo introduzir os visitantes e futuros utilizadores ao conceito e às vantagens da biblioteca de materiais. A exposição, além de ressaltar a importância da biblioteca para auxiliar estudantes, designers, arquitetos e outros profissionais, pretende evidenciar o impacto positivo deste recurso na promoção da inovação, criatividade e sustentabilidade no desenvolvimento de projetos.

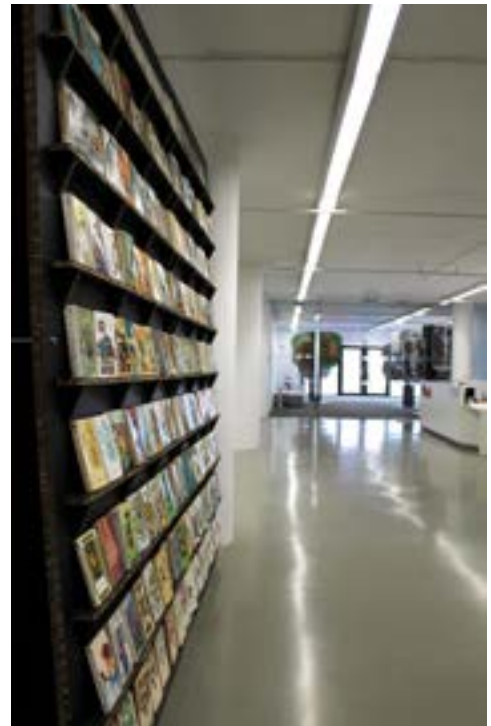
A exposição itinerante será uma ferramenta essencial para promover amplamente a biblioteca de materiais, a biblioteca de materiais, destacando o seu valor e utilidade em diferentes contextos e comunidades. Para garantir flexibilidade e adaptação, os expositores foram projetados de forma modular o que permite que a exposição se ajuste a qualquer espaço.

2.1 Levantamento fotográfico



Materials em Exposição





Os materiais impulsionados pelo design expositivo

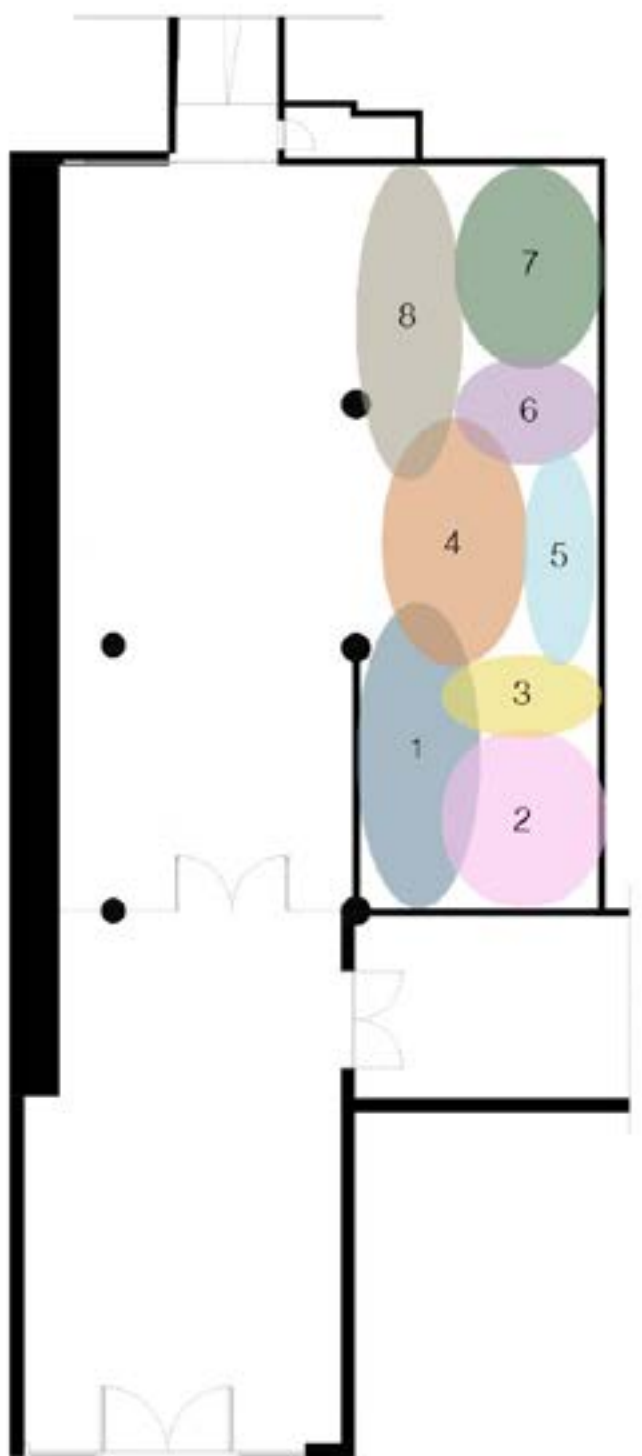
2.2 Programa

Nesta exposição serão apresentados os materiais, as suas características, aplicações, variações e respetivas amostras, aproximando as matérias primas ao consumidor final procurando estabelecer uma ligação entre os dois. Para isso, será necessário uma demonstração objetiva a partir do espaço exposto. Este programa foi desenvolvido em resposta à necessidade de elementos essenciais, como organização, simplicidade e interatividade no espaço expositivo.

A área escolhida será dividida em oito grupos, que serão distribuídas pelas famílias de materiais selecionados para exporem a futura materioteca. Em cada zona será apresentada a história de alguns dos materiais mais relevantes, com respectivos fornecedores, alguns já presentes na ESAD. O visitante também terá a oportunidade de observar alguns processos dos materiais, desde a sua extração até a sua transformação.

Os visitantes poderão descobrir a importância da biblioteca de materiais, com amostras categorizadas por famílias e fornecedores, expositores estruturados e devidamente catalogados. Além disso, alguns expositores permitirão o toque ou o cheiro dos materiais, proporcionando uma experiência interativa. Estes serão guiados para uma conclusão sobre o impacto da futura biblioteca de materiais, na qual serão apresentados testemunhos dos futuros utilizadores, estudantes, designers, arquitetos e outros profissionais que partilham os benefícios de uma biblioteca.

No diagrama à direita está representada a disposição das famílias de materiais e respetivos fornecedores selecionados para a exposição.



- 1 Madeiras
 - J. Pinto Leitão
 - Finsa
- 2 Têxteis
 - Aldeco
 - Barreiros e barreiros
- 3 Cerâmicos
 - Azulima
 - Porcelanosa
- 4 Pedras
 - Marnorte
- 5 Metais
 - JNF
 - bplan
- 6 Microcimento
 - Microcrete
- 7 Sustentáveis
 - Studio 8
 - Floema
 - Organoid
- 8 Cortiça
 - Amorim cork

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Materials em Exposição

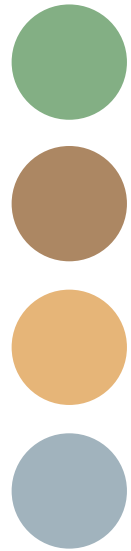
Divisórias



Design
Sensorial



Feedback



Catálogo

Produto



Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Moodboard

2.3 Referências projetuais

No desenvolvimento conceptual da exposição foi considerado um tema fundamental da mensagem pretendida, a relação do utilizador com o espaço. Deste modo, foram analisados dois projetos internacionais, com métodos diferenciados de exposição, para orientação da exposição da futura biblioteca de materiais.

Western Gallery, localizada na Western Washington University em Bellingham, realizou uma exposição retrospectiva em 2013 em homenagem ao trabalho do estúdio Volume. A exposição, intitulada “Our Work Shouldn’t Be Here”, da série contínua Masters of Design¹, proporcionou uma experiência envolvente que refletia a essência do trabalho multifacetado do estúdio.

No espaço principal da galeria, foi concebida uma instalação denominada Muro de Lamentações (de Cartazes), composta por reflexões internas do estúdio, marcos anuais, haicais humorísticos e uma seleção de críticas ao trabalho do estúdio Volume. Paralelamente², a galeria lateral acolheu uma instalação inovadora que estabelecia um contacto direto, via Skype, com o estúdio Volume em São Francisco. Esta ligação em tempo real permitia aos visitantes acompanhar as atividades diárias do estúdio e interagir espontaneamente com os seus representantes. Desta forma, os visitantes eram convidados a participar ativamente na exposição através de uma dinâmica interativa: preencher rolos de adesivos com respostas a três questões e colá-los numa coluna central, e assim contribuíam com reflexões e diálogo com o público.

Esta exposição demonstra a capacidade do design de ultrapassar as fronteiras da comunicação visual, promovendo interações, reflexões e diálogos significativos. A utilização de estratégias interativas e participativas reforça a importância da experiência do utilizador no contexto expositivo, outro aspeto pertinente para o desenvolvimento da futura biblioteca de materiais.

1. Volume é um estúdio criativo, localizado em São Francisco, EUA, que ajuda a criar identidades baseadas em lugares, ambientes de marca, programas de exposição e outras ativações espaciais.

2. Haicais são poemas objetivos com uma linguagem simples e podem ou não apresentarem um esquema de rimas e títulos.

2.3.1 Masters of Design



Exposição Masters of Design, Washington



"Wailing (Poster) Wall" da exposição Masters of Design

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

2.3.2 Our Urban Living Room

Materials em Exposição



Urban Living Room - Cobe, Helsinquia



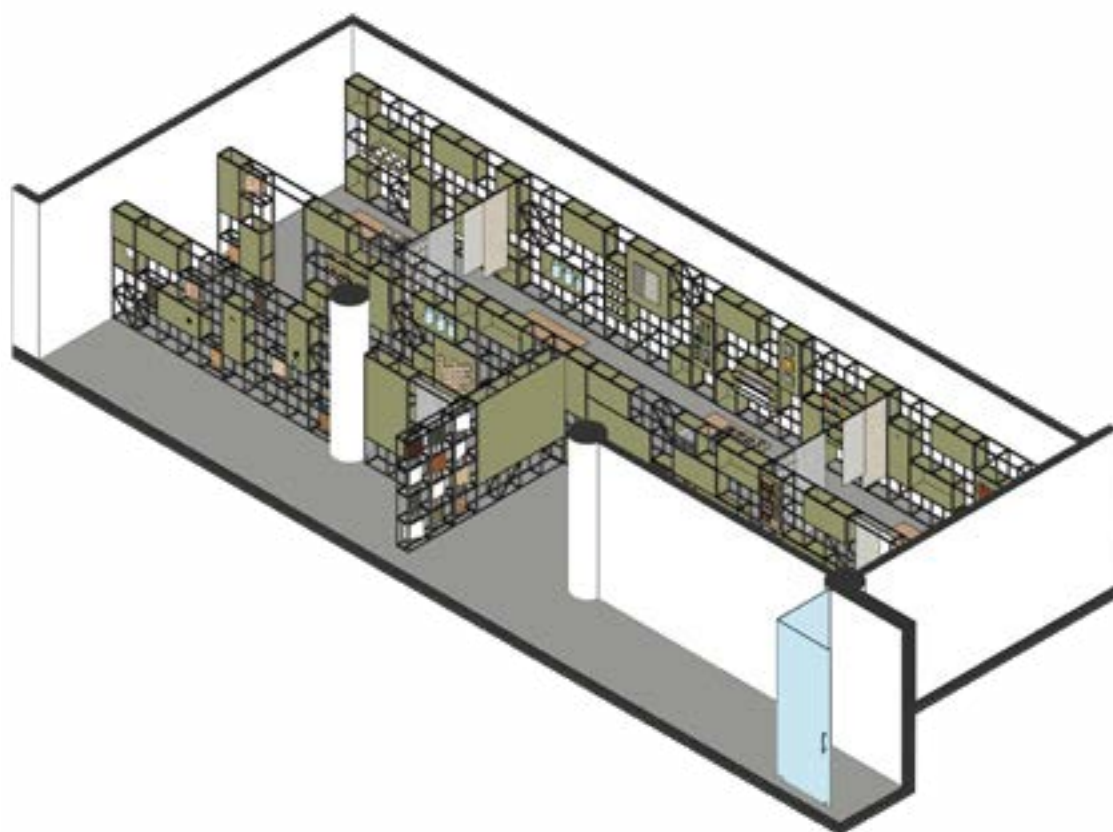
Urban Living Room - Cobe, Berlim

A exposição Our Urban Living Room centra-se no trabalho do estúdio de arquitetura dinamarquês Cobe. Desde então, o Cobe consolidou-se como um dos escritórios de arquitetura mais premiados e influentes da Dinamarca, alcançando reconhecimento tanto a nível nacional como internacional. Sendo uma exposição itinerante, esta convida os visitantes a interagir com uma estrutura de madeira de grandes dimensões, concebida para acomodar modelos, imagens, textos, desenhos e diversas exposições interativas. A exposição apresenta uma seleção de projetos desenvolvidos pelo Cobe em Copenhaga, destacando intervenções no espaço urbano. Esta abordagem permite aos visitantes explorar fisicamente a exposição, podendo subir, tocar e ouvir os conteúdos apresentados.

“A grande estante de madeira forma um cenário para mostrar sete temas diferentes do nosso trabalho. Isso inclui, entre outros, arquitetura para crianças, a transformação de edifícios industriais e como Copenhague deve ser no futuro. Ao criar uma exposição que convida à brincadeira e à interação, convidamos os visitantes a nos ajudar a definir a sala de estar urbana que criamos na Aedes – assim como estamos todos envolvidos na formação das salas de estar urbanas de Copenhague”, diz Dan Stubbergaard.³

Inicialmente apresentada em Copenhaga, em 2016, em parceria com o Centro de Arquitetura Dinamarquês, a exposição foi posteriormente exibida em Helsínquia em 2018, e mais tarde foi especialmente adaptada para apresentação em Berlim em 2020. A abordagem interativa desta exposição e o conceito de refúgio urbano envolve o visitante e o transporta para uma nova realidade, isolando-o do mundo exterior. Esta metodologia expositiva constitui uma referência relevante para o presente projeto, na medida em que exemplifica estratégias eficazes de interação entre a estrutura e o público, e o transporta para outro espaço.

3. Dan Stubbergaard, fundador da empresa Cobe.



Perspetiva isométrica Ilustrada

3. Memória Descritiva

O presente projeto surge da necessidade de apresentar ao público a futura Biblioteca de Materiais, destacando a sua importância como um repositório de conhecimento e inspiração para a comunidade académica e profissional. A exposição foi concebida com o objetivo de impulsionar o conhecimento e a divulgação de alguns dos materiais que estarão disponíveis na biblioteca, promovendo um contacto direto e interativo com os visitantes.

Para garantir uma comunicação eficaz, aspetos como organização, interatividade e clareza foram fundamentais no desenvolvimento deste projeto. O conceito expositivo segue a ideia de “box inside a box”, criando um espaço que isola o visitante do meio exterior, neste caso do restante espaço da Casa do Design, permitindo-lhe mergulhar numa experiência sensorial focada exclusivamente nos materiais expostos. Esta abordagem proporciona um ambiente acolhedor, onde os visitantes são transportados para uma nova realidade, reforçando a imersão na temática da exposição.

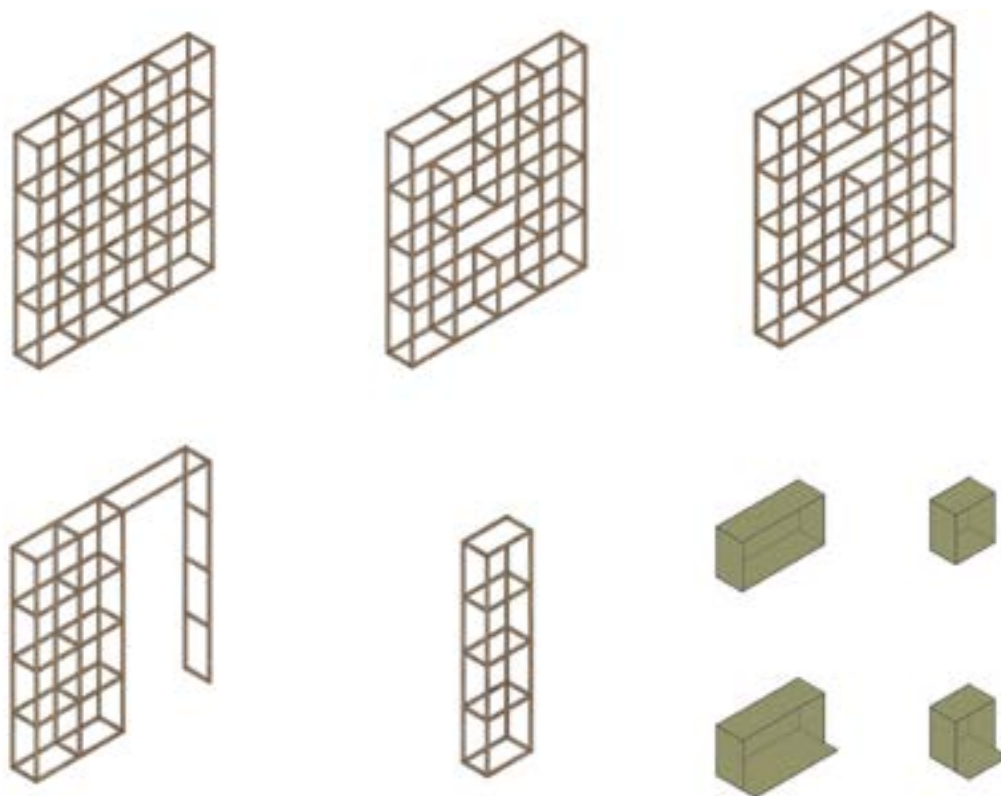
No desenvolvimento da disposição da exposição, considerou-se fundamental agrupar cada família de materiais de forma coesa dentro do mesmo espaço, garantindo assim uma organização lógica e intuitiva para os visitantes.

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Para tal, cada módulo expositivo será concebido de modo a apresentar, de forma visual, atrativa e dinâmica, o processo dos materiais. Além disso, incluir-se-ão amostras de respetivas marcas, permitindo uma observação e análise tátil dos materiais em exposição. Complementarmente, cada módulo disponibilizará uma breve descrição das marcas maioritariamente já colaboradoras com a ESAD.

Considerando a necessidade de ampliar o alcance da exposição e torná-la acessível a diferentes públicos, foi concebida uma versão itinerante do projeto. Esta solução modular garante a possibilidade de deslocação da exposição para diferentes locais, ampliando o seu impacto e permitindo que um maior número de utilizadores tenha contacto com os materiais apresentados. Para tal, foram desenhados cinco módulos em madeira, que constituem a estrutura base da exposição e permitem uma disposição flexível no espaço expositivo.

A conceção dos cinco módulos expositivos foi cuidadosamente planeada de modo a assegurar uma apresentação adequada dos materiais, garantindo simultaneamente uma articulação coerente entre os diferentes elementos da exposição.



Neste sentido, foram desenvolvidos quatro expositores com dimensões de 2 m por 2,20 m, cada um subdividido em quatro secções. Três destes expositores possuem aberturas estratégicas, concebidas tanto para facilitar a circulação dos visitantes no espaço expositivo como para integrar caixas destinadas à exibição dos materiais. O quinto módulo, com dimensões de 53 cm por 2,20 m, foi projetado com o propósito de complementar e conferir suporte aos restantes elementos expositivos. A sua inclusão no conjunto contribui para uma disposição mais equilibrada do espaço expositivo e assegura uma ocupação mais harmoniosa da área selecionada para a exposição.

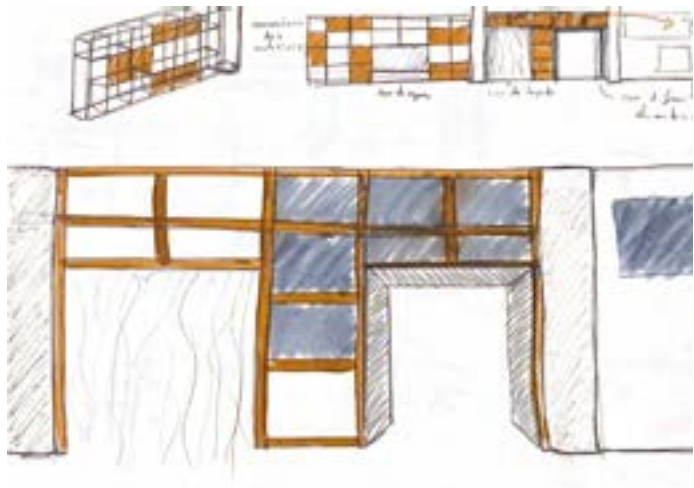
Assim sendo, escolhido o espaço da Casa do Design adequado para esta exposição foi desenvolvida uma narrativa expositiva estruturada em três momentos principais: introdução, desenvolvimento e conclusão.

A introdução, apresenta a Biblioteca de Materiais. Esta começa mal se passa as portas de vidro da Casa do Design e avista-se um pedaço de estrutura a “querer sair” do seu espaço. Este primeiro contacto visa suscitar curiosidade entre os visitantes e cativa-los a querer entrar neste espaço. Assim que se aproxima, é contextualizado o papel desta exposição e uma introdução do que poderão ver no decorrer da mesma. O desenvolvimento consiste no conteúdo expositivo propriamente dito, onde são exibidas as amostras de materiais acompanhadas das respetivas marcas e informações técnicas e aplicações. Cada material exposto é acompanhado por um QR code com as respetivas informações. A interatividade assume um papel crucial, permitindo que o público não apenas visualize, mas também toque e experimente as amostras, promovendo uma compreensão tátil e sensorial dos materiais. Por fim, a conclusão inclui a interação final com o público, recolhendo e partilhando feedback e assim estimular a reflexão sobre a importância da biblioteca de materiais.

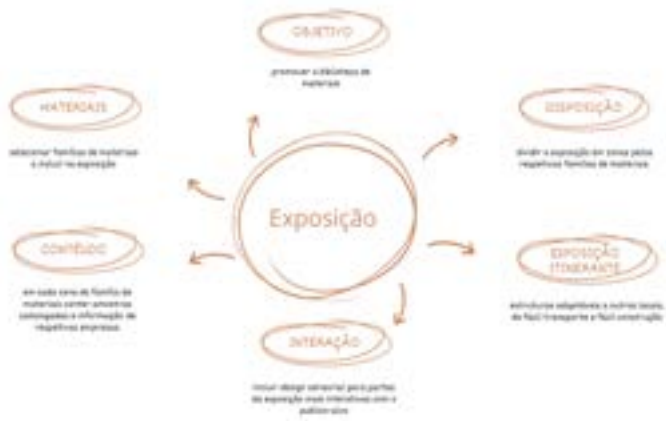
O conteúdo expositivo foi organizado em oito famílias de materiais, madeiras, têxteis, pedras, cerâmicos, metais, microcimento, materiais sustentáveis e cortiça, selecionadas a partir do arquivo já existente na ESAD e destinadas à futura Biblioteca de Materiais. Para enriquecer a coleção, foram propostas novas amostras de materiais para acrescentar à biblioteca. As amostras expostas serão posteriormente apresentadas na biblioteca pelas respetivas marcas colaboradoras, estabelecendo uma ligação direta entre a academia e a indústria.

A primeira zona apresenta a família das madeiras, destacando a diversidade deste material e as suas possíveis aplicações. A disposição dos expositores permite uma observação detalhada das diferentes tipologias de madeira, acompanhadas de informações técnicas sobre as suas propriedades e processos de transformação.





Esquisso



Brainstorm



Esquisso

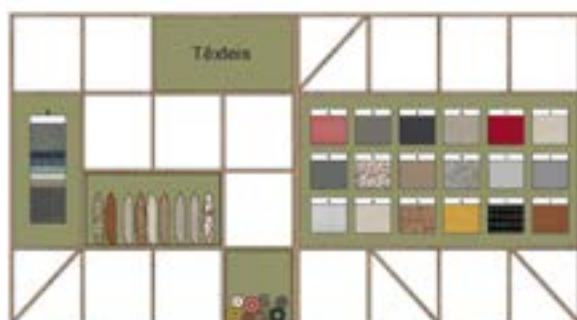
Os materiais impulsionados pelo design expositivo

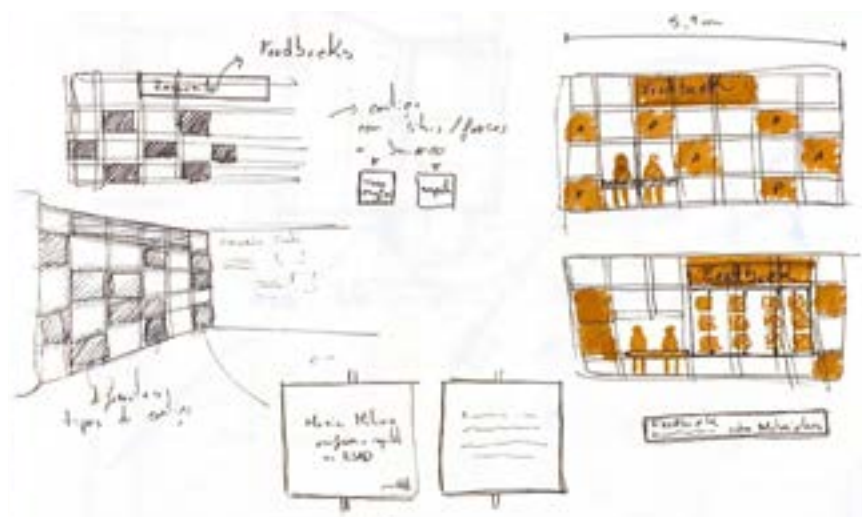
Avançando no percurso, os visitantes atravessam uma passagem entre tecidos, que simboliza a transição para a família têxtil. Esta seção evidencia a versatilidade dos têxteis, incluindo materiais naturais, sintéticos e tecnológicos, reforçando a sua relevância no design contemporâneo. A interação sensorial é um elemento central desta área, permitindo aos visitantes tocar e comparar diferentes texturas e composições.

Na terceira zona, encontram-se reunidas quatro famílias distintas de materiais: pedras, cerâmicas, metais e microcimento. Estes materiais são apresentados lado a lado, promovendo uma leitura comparativa entre elementos de diferentes naturezas, mas amplamente utilizados em revestimentos, mobiliário e estruturas arquitetônicas. A disposição dos expositores favorece a exploração das propriedades físicas e estéticas de cada material, incentivando a experimentação tátil e visual.

A transição para a quarta zona é feita através de cortinas que delimitam um espaço dedicado aos materiais sustentáveis. Nesta seção, são apresentadas três marcas inovadoras, acompanhadas das respectivas amostras de materiais ecológicos e tecnologias sustentáveis. O objetivo desta área é sensibilizar os visitantes para as novas abordagens na produção e aplicação de materiais, promovendo soluções mais responsáveis e alinhadas com as exigências ambientais.

Após os materiais sustentáveis, a exposição segue para a última zona, onde é destacada a família da cortiça, um material de grande relevância no contexto nacional e reconhecido pelas suas propriedades únicas.





Perspectiva isométrica Ilustrada

Neste espaço onde se encontra a cortiça, é destacado os módulos que fazem separação para o exterior em os visitantes são convidados a participar numa interação lúdica que consiste num jogo, no qual terão de identificar materiais escondidos com base no toque, cheiro, áudio, e visão. Além disso, esta secção integra um painel de feedback, onde estudantes, professores e profissionais da área partilham as suas perspetivas sobre a criação da Biblioteca de Materiais.

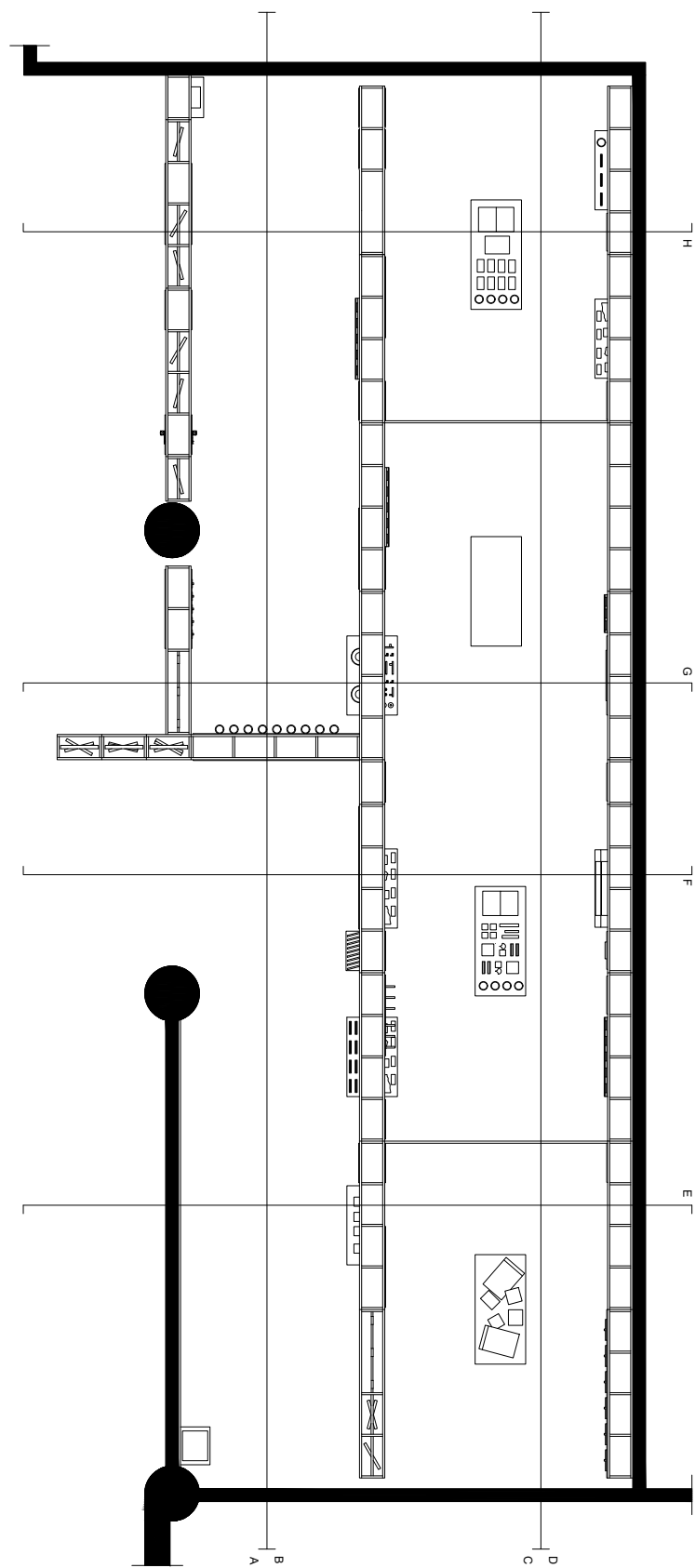
Ainda nesta última área, é disponibilizada uma segunda interação com o público, permitindo compreender quais as famílias de materiais que os visitantes consideram mais relevantes para consulta futura na Biblioteca de Materiais. Como recordação da experiência, cada visitante recebe um cartão de oferta com a ilustração de um dos materiais expostos, reforçando a ligação entre a exposição e o futuro espaço da biblioteca.

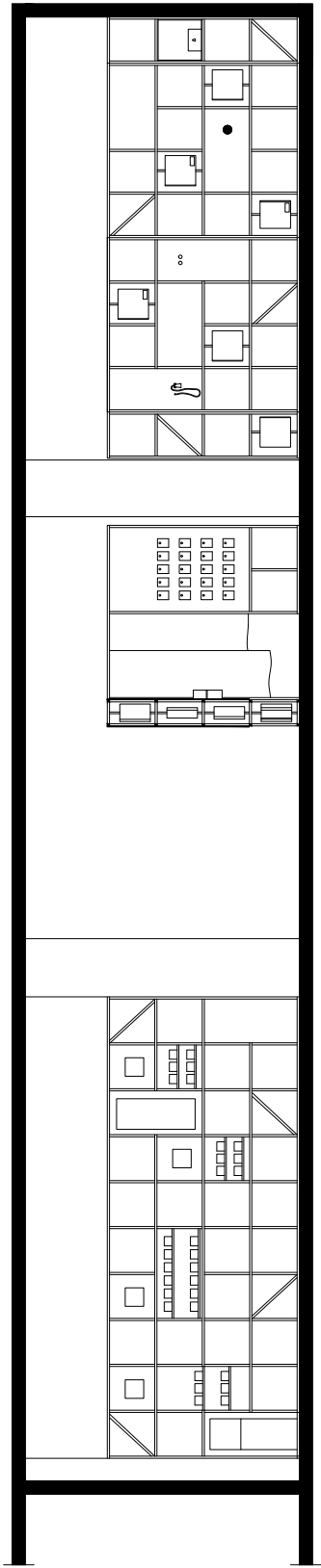
3.1 Desenhos Técnicos

Para uma melhor compreensão da organização e disposição desta exposição, são apresentados os respectivos desenhos técnicos, que permitem visualizar a estrutura e a configuração do espaço expositivo de forma detalhada.

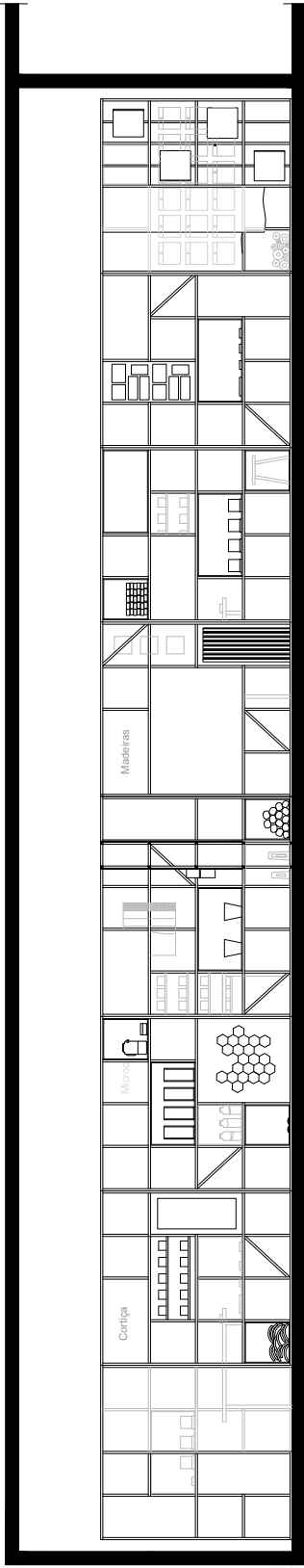
Nesta secção, são incluídos a planta geral da exposição, os cortes longitudinais e transversais, bem como os detalhes construtivos das estruturas utilizadas. Estes elementos gráficos são fundamentais para entender a lógica espacial, a distribuição dos materiais e a relação entre os diferentes módulos expositivos, garantindo uma visão clara da proposta expositiva e do seu conceito.

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

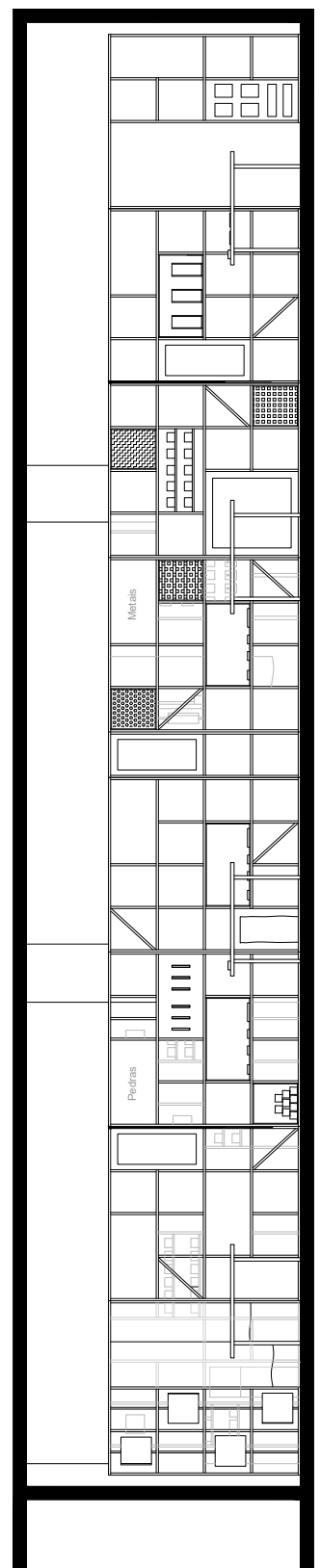




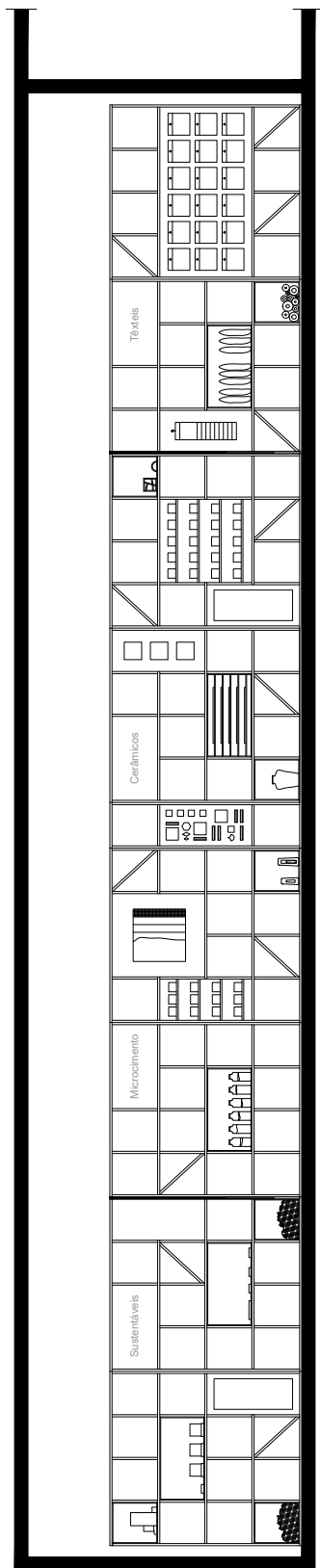
Corte A



Corte B

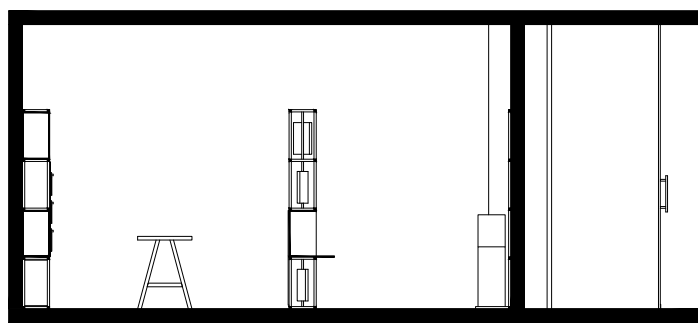


Corte C

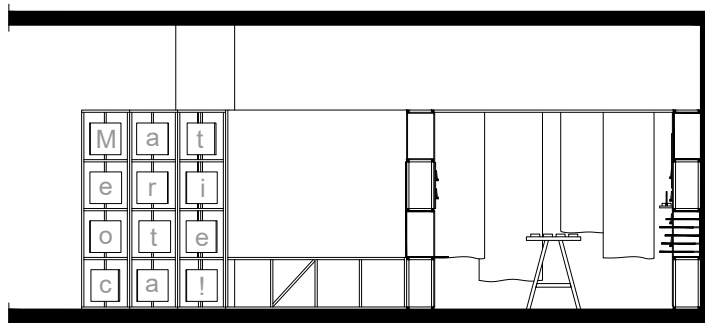


Corte D

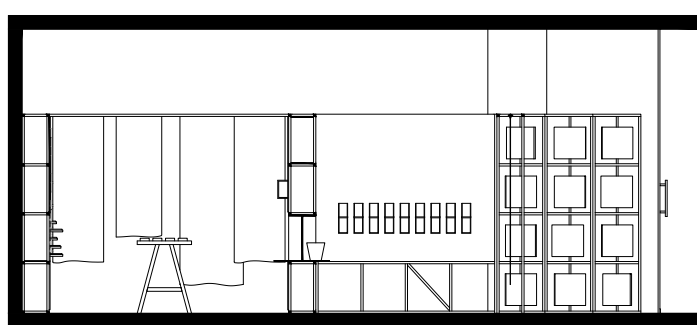
Os materiais impulsionados pelo design expositivo



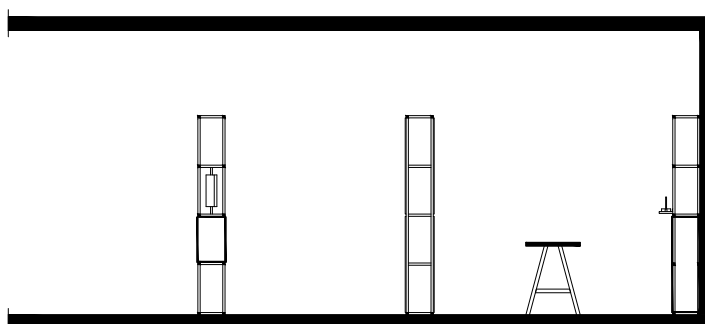
Corte E



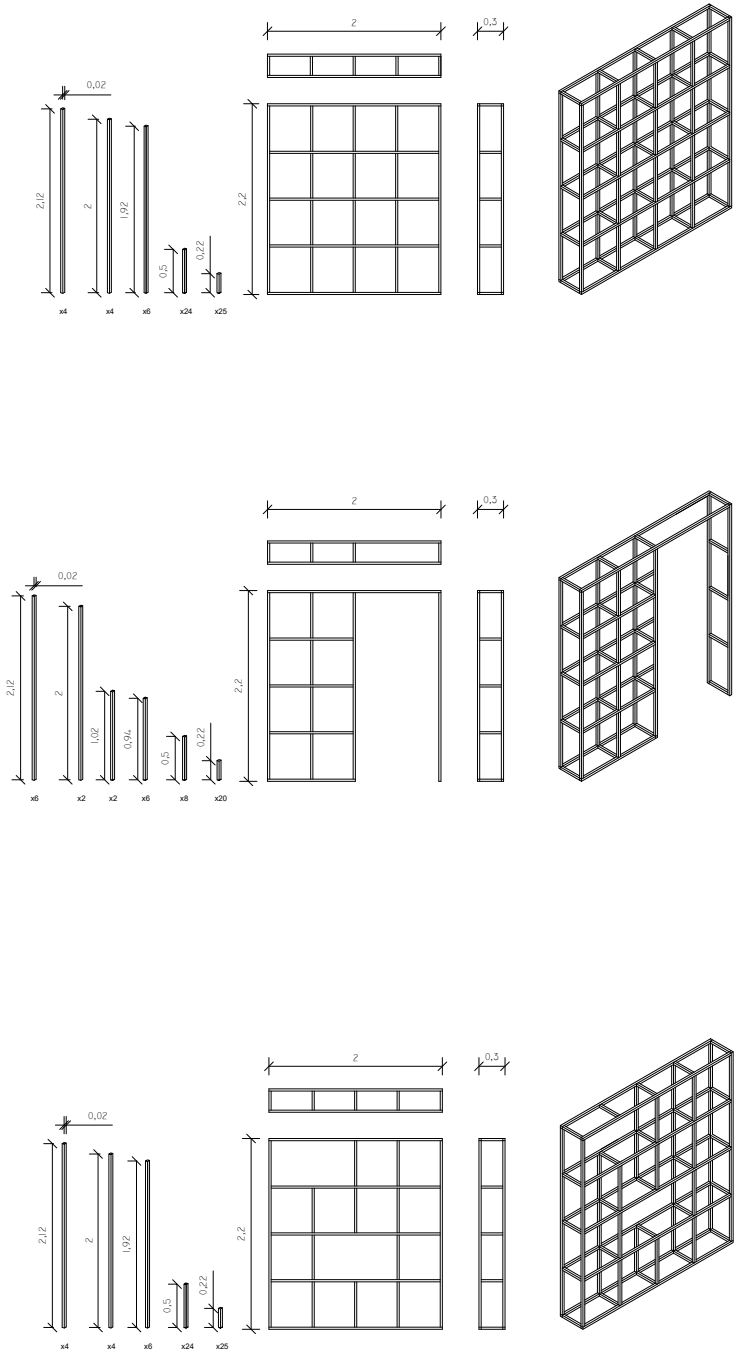
Corte F

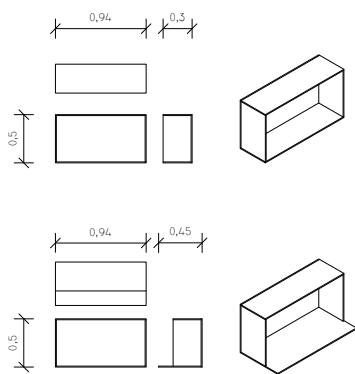
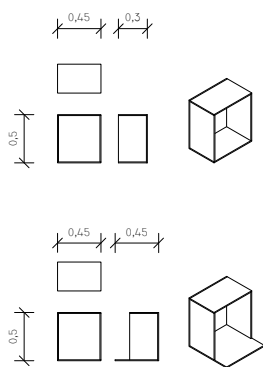
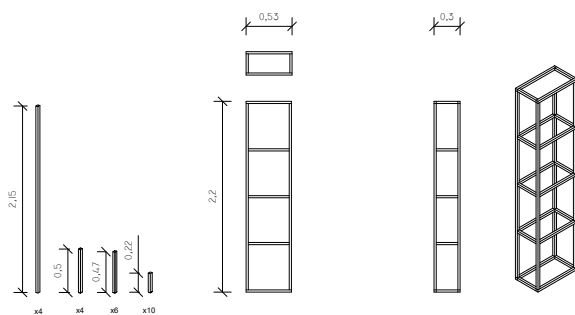
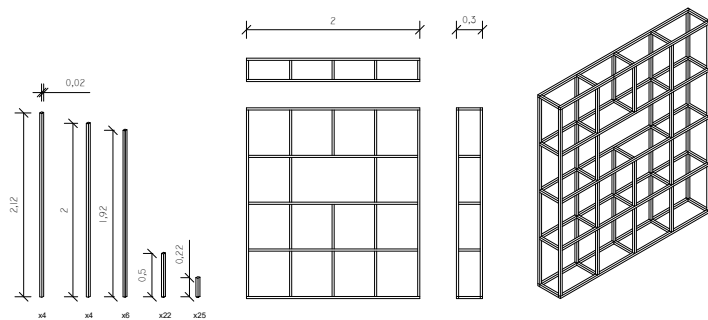


Corte G



Corte H





Os materiais impulsionados pelo design expositivo

3.2 Materioteca em Exposição

A Materioteca pretende ser um espaço de conhecimento e partilha de informação, facilitando a interação direta entre utilizadores, profissionais, empresas e materiais. A exposição desta materioteca tem como propósito disponibilizar todo o conhecimento reunido sobre um determinado material e as suas potencialidades, evidenciadas e exploradas através do design.

Os materiais predominantes neste espaço incluem madeira de pinho para as estruturas modulares, painéis de melamina lacados na cor 4020-G70Y para as caixas das amostras e placas de aço inoxidável para os painéis informativos das respetivas empresas.

Para concretizar este objetivo, a exposição será organizada em onze áreas, cada uma com elementos específicos em exibição. Apresentam-se, seguidamente, os detalhes correspondentes a cada uma destas áreas.



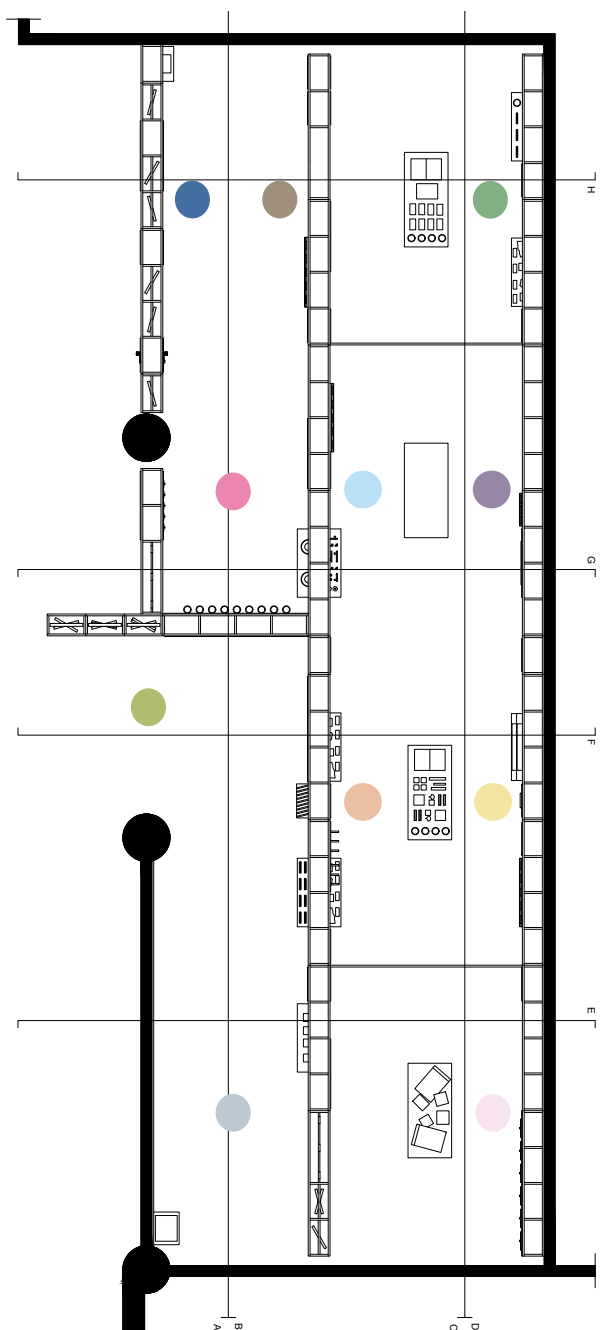
MDF lacado na
Cor 4020-G70Y



Barrotes de
madeira Pinho



Placas Aço Inox

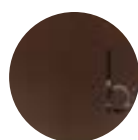
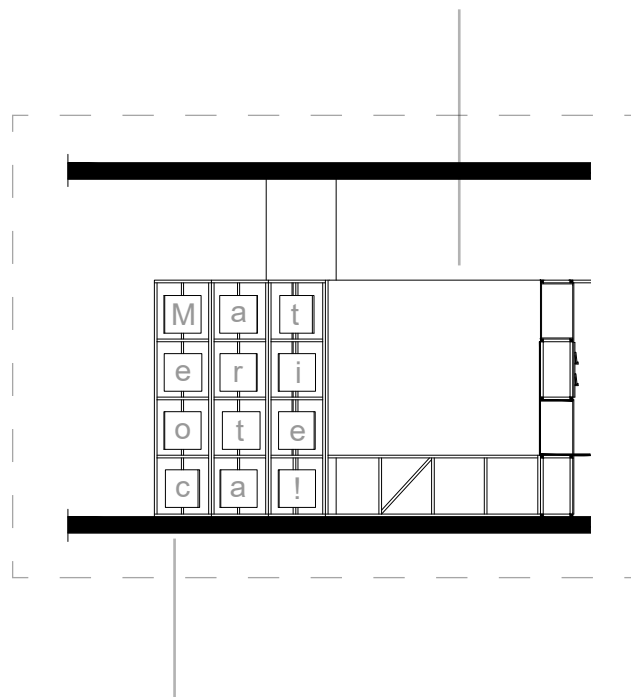


Planta zonificada

1 Entrada

Como introdução à exposição, é apresentada uma dinâmica de variadas texturas e cores despertando a curiosidade dos visitantes e incentivando-os a explorar todo o espaço expositivo. Esta experiência será complementada por uma breve apresentação da futura biblioteca de materiais e do respectivo conteúdo da exposição.

Materiais em Exposição



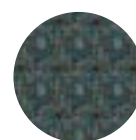
Metal mate texturado



Papel de parede



Tecido



Papel de parede



Tecido



Metal brilho liso



Tecido

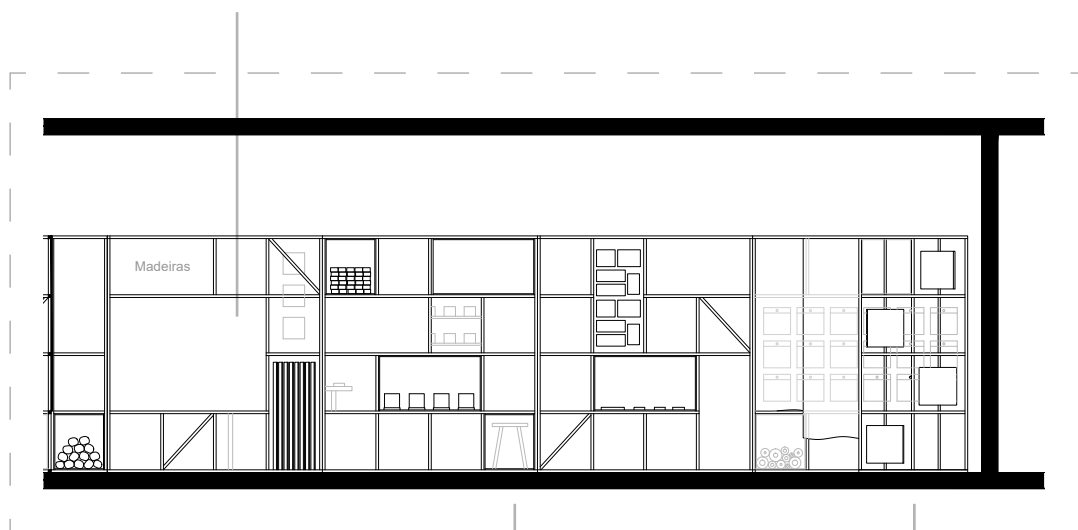


Render

2 Madeiras

No primeiro espaço encontra-se a família das madeiras, onde estão expostas amostras de diversas aplicações de madeira maciça e seus derivados, devidamente catalogadas. Num ecrã integrado no painel indicado, é apresentado o processo de transformação da madeira na empresa J. Pinto Leitão.

Materials em Exposição



Peça decorativa tronco de madeira da J. Pinto Leitão



Ilustração exemplificativa

J. Pinto Leitão

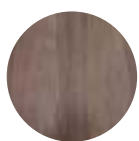
Com mais de 75 anos de experiência, a J. Pinto Leitão é uma das mais antigas e prestigiadas empresas portuguesas no setor da importação e comércio de madeira e seus derivados. Ao longo de décadas, tem mantido um compromisso inabalável com a qualidade, inovação e sustentabilidade, tornando-se uma referência incontornável no mercado.

Placa de aço inox

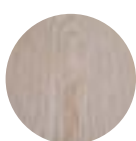


Render

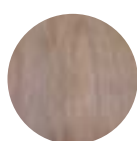
Os materiais impulsionados pelo design expositivo



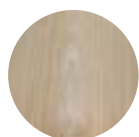
Madeira Nogueira



Madeira Carvalho



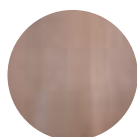
Madeira Ipê



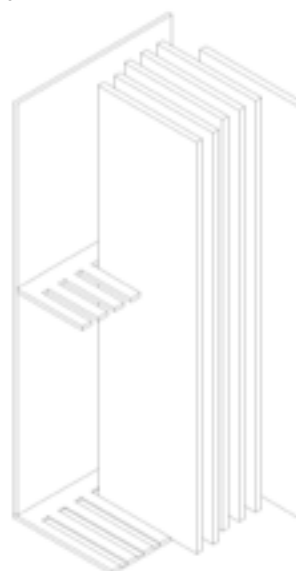
Madeira Pinho Americano



Madeira Faia



Madeira Sucupira



Na demonstração das amostras da J. Pinto Leitão, optou-se por um expositor com encaixe para nove tabuas de madeira maciça.



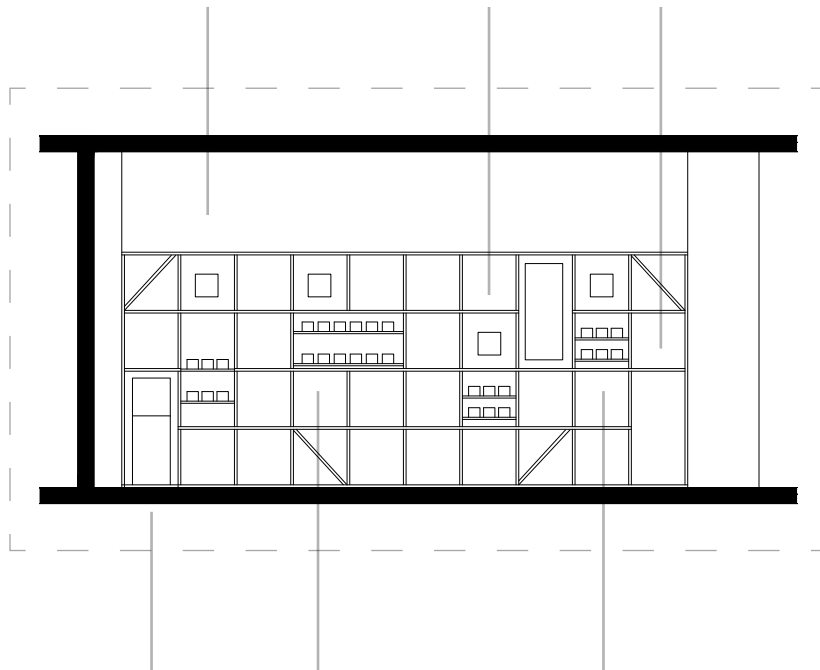
SuperPan
Finsa



Contraplacado
Finsa



Interior de MDF, Finsa



Peça do processo do Material Super-
Pan, Finsa



MDF
Finsa



Aglomerado
Finsa

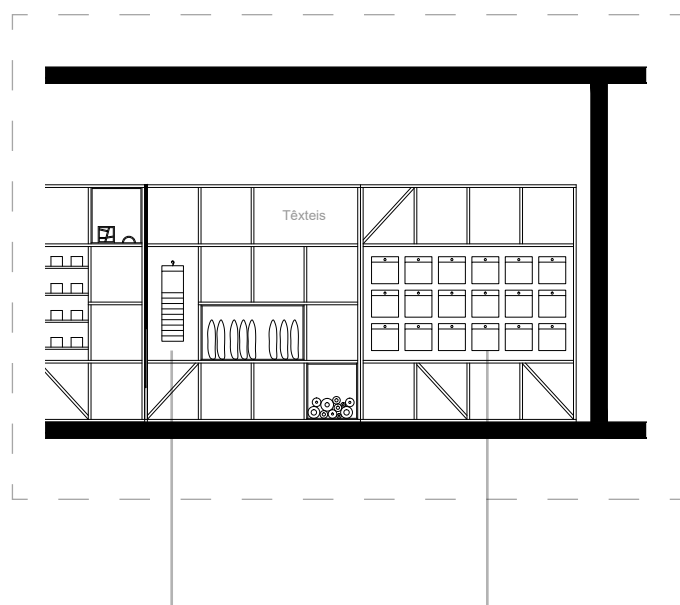


Casa do Design, Matosinhos

3 Têxteis

Na segunda zona da exposição encontram-se os tecidos, com amostras apresentadas em diversos formatos, catálogos, objetos de aplicação e informações sobre as empresas.

Materials em Exposição



Catálogo de amostras de tecidos



Tecido Aldeco



Tecido Aldeco



Tecido Aldeco



Tecido Aldeco



Tecido Aldeco



Tecido Aldeco



Cortinas em tecido

Na divisão entre as famílias de materiais, foi utilizado um barrote com cortinas de diferentes alturas para criar movimento e sensação de descoberta para os utilizadores.



Render

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Ilustração exemplificativa



Todas as amostras estão devidamente catalogadas. Através de um QR code, é possível visualizar as informações mais detalhadas do material da marca correspondida.

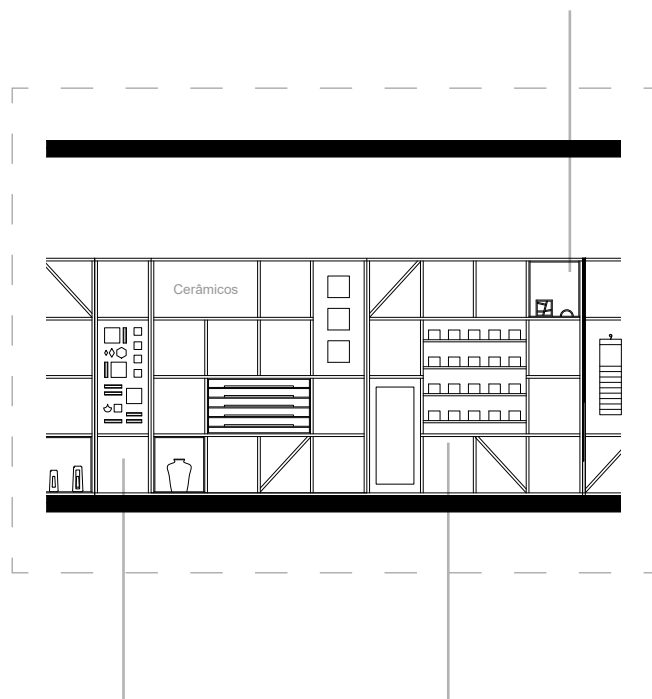
4 Cerâmicos

Após atravessar as cortinas, os visitantes chegam à área mais ampla da exposição, que integra quatro famílias de materiais, incluindo a dos cerâmicos. Esta secção apresenta uma seleção de materiais das empresas Azulima e Porcelanosa, devidamente catalogados.



Peças Trencadís e Curva da Azulima

Materiais em Exposição



Variadas amostras da Azulima



Azulejo vidrado
F08A Azulima



Azulejo vidrado
F134 Azulima



Azulejo vidrado
F15N Azulima



Azulejo vidrado
F09N Azulima



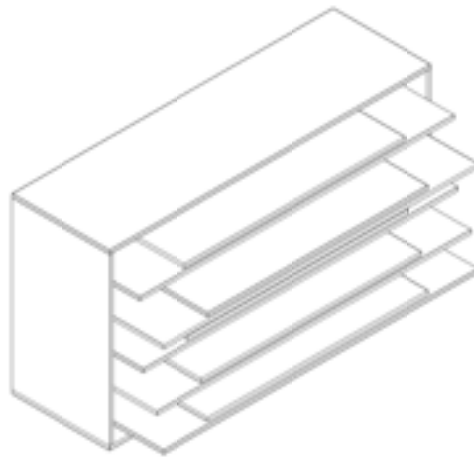
Azulejo vidrado
Azulima



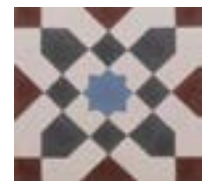
Azulejo vidrado
F20 Azulima



Placa de aço inox



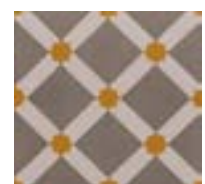
Mesa de amostras da Azulima



Mosaico Hidráulico
Açores Azulima



Mosaico Hidráulico
Estrela 8P Azulima



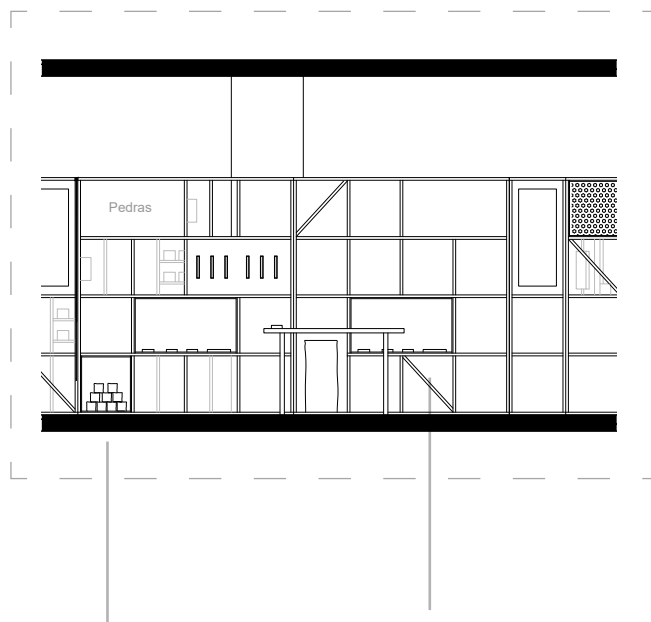
Mosaico Hidráulico
Mesquita Azulima

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

5 Pedras

No lado oposto aos cerâmicos encontra-se a secção das pedras, representada pela empresa Marnorte. Nestes módulos, é possível visualizar várias amostras com diferentes recortes e dimensões.

Materials em Exposição



Restos de Pedra



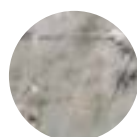
Verde Guatemala
Marnorte



Portoro
Marnorte



Negro Zimbalowe
Marnorte



Acquamare
Marnorte



Onix Luxuria
Marnorte



Travertino Titanium
Marnorte

Marnorte

A Marnorte posiciona-se como uma marca de referência na promoção de cores e texturas de pedras ornamentais de todo o mundo.

Orgulhosos da atenção ao detalhe e qualidade de acabamento dos produtos, tem presente o melhor acompanhamento e satisfação do cliente.

Com dois centros de distribuição possui cerca de 45.000 m² de stock numa área de exposição superior a 3000 m².

Placa de aço inox

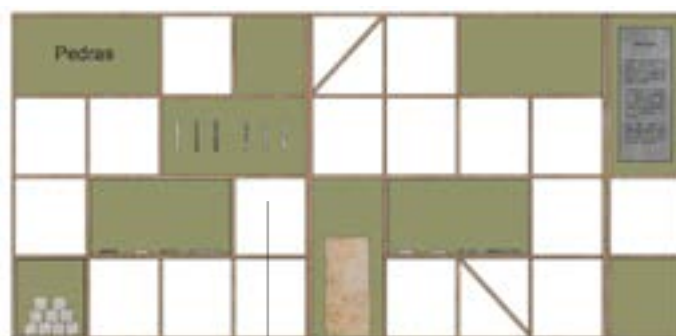


Ilustração exemplificativa

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Inalco Petra Crema Marnorte



Azul Valverde Marnorte



Emerald Green Marnorte



Pedras Salgadas Marnorte

6 Metais

A secção dos metais, que inclui amostras de diversas aplicações, é representada pela empresa JNF, com ferragens como torneiras e puxadores, e pela empresa Bplan, que expõe alguns dos seus padrões em chapa perfurada.



Aplicação metal Cubism da bplan



Amostras de ferragens da JNF



Placa de aço inox



Acabamentos de cor e ferramentas da Microcrete

A família do microcimento, representada pela Microcrete, apresenta algumas amostras das cores possíveis deste material. Aqui é demonstrado o processo de aplicação do microcimento assim como ferramentas utilizadas.



Os materiais impulsionados pelo design expositivo



Cor Mirtilo
Microcrete



Cor Navegador
Microcrete



Cor Azeitona
Microcrete



Cor Caravela
Microcrete



Cor Avelã
Microcrete



Cor Gengibre
Microcrete



Processo de aplicação do microcimento na Microcrete

8 Sustentáveis



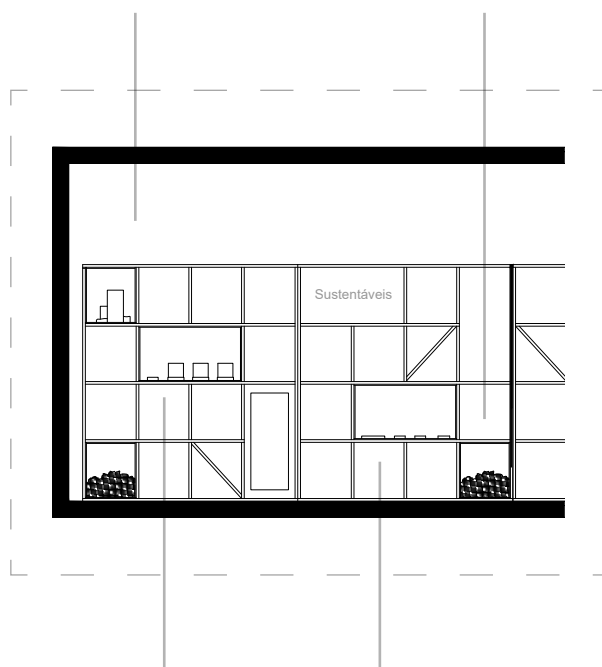
Matter pluto
Studio8



Matter mars
Studio8



Detritos - material utilizado pela
Studio8



Materiais da Matterpieces

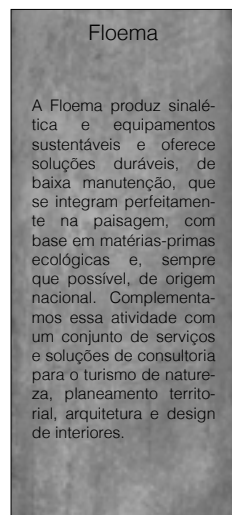


Matter earth
Studio8



Matter neptuno
Studio8

Na família dos materiais sustentáveis são encontradas três empresas que demonstram a economia circular utilizada. Como a Studio8 com alguns dos detritos usados e respectivas amostras do seu material Matterpieces.



Placa de aço inox

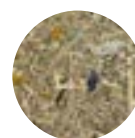


Plástico reciclado - Floema

Do lado contrário, a Floema apresenta alguns exemplos de aplicações e amostras do seu material de plástico reciclado. Organoid, localizado na mesa ao centro, apresenta alguns dos materiais utilizados como feno alpino, flores e folhas, e amostras correspondentes assim como catálogos com informações sobre este material.



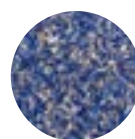
Render



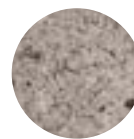
Organoid Relax



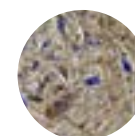
Organoid
WEINBLÄTTER
medium



Organoid Blau



Organoid MOOS



Organoid
LAWENDL



Organoid
ALMWIESN

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

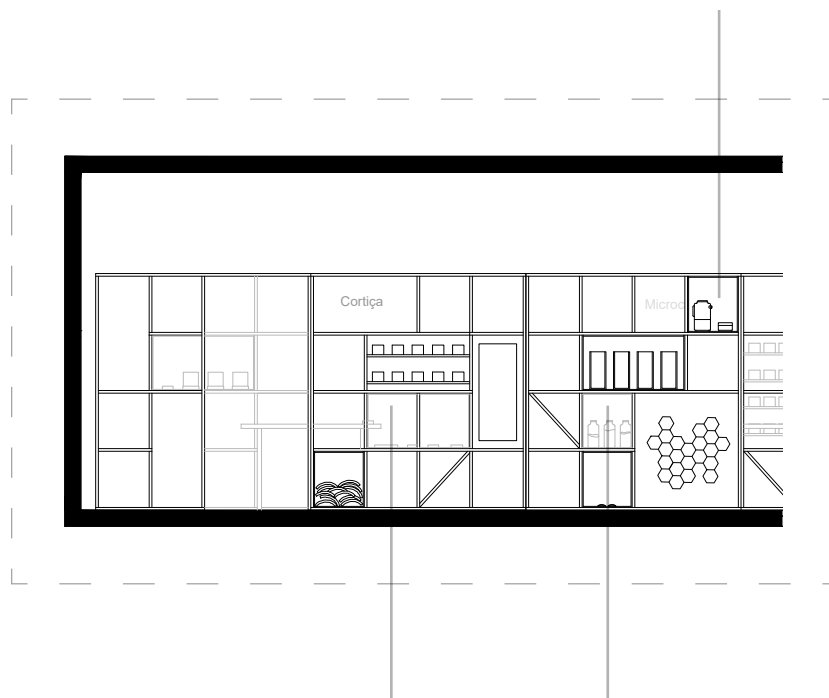
9 Cortiça

Como última família de materiais nesta exposição, apresenta-se a cortiça. Constituída por três módulos, aqui são apresentadas amostras, objetos de aplicação de cortiça e informação da empresa correspondente: Amorim Cork.



Aplicação de Cortiça

Materiais em Exposição



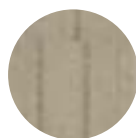
Traces Tea
Amorim Cork



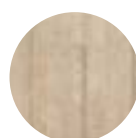
Grafite
Amorim Cork



Traces Natural
Amorim Cork



Lane Antracite
Amorim Cork



Moonlight
Amorim Cork



Traces Chestnut
Amorim Cork



Amostras de Cortiça



Render

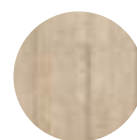
Os materiais impulsionados pelo design expositivo

10 Jogo

Após conhecerem a exposição e os materiais existentes, é proposto um jogo de descoberta aos utilizadores e assim desvendarem qual o material dentro das caixas.

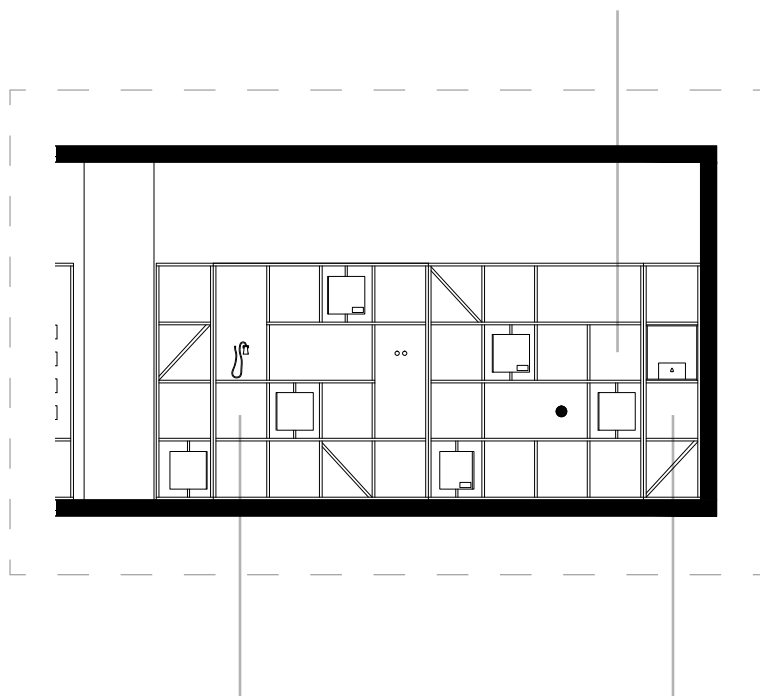


Traces Chestnut
Amorim Cork



Moonlight
Amorim Cork

Materiais em Exposição



Exemplo de jogo de audição



Exemplo de jogo de olfato

“ Guess the material inside the box!”



Render

Os materiais impulsionados pelo design expositivo



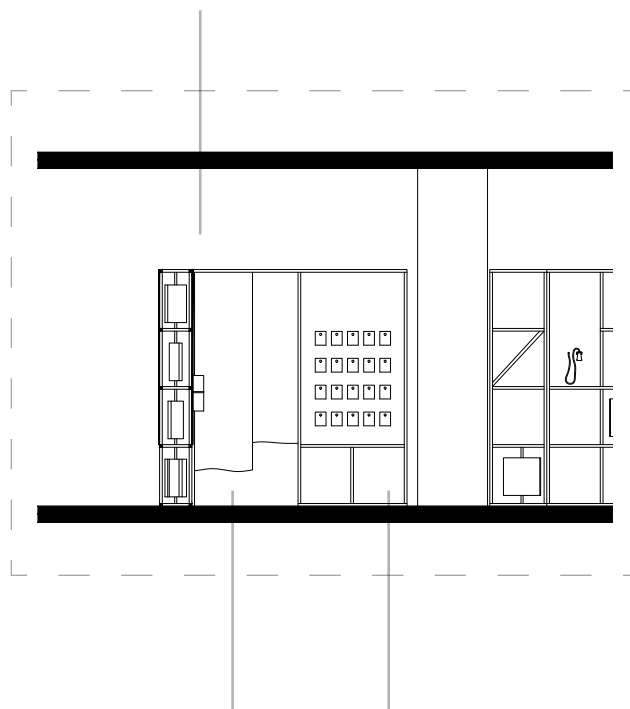
Nestes módulos, são ainda apresentados testemunhos de alguns estudantes e professores da Esad, na qual expressam a sua opinião sobre a futura biblioteca de materiais.

11 Saída

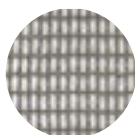


Rolhas Advantec
Colours Amorim
Cork

Para terminar, é encontrada à saída um presente para os visitantes, um cartão com uma ilustração de alguns dos materiais presentes na exposição, e ainda um painel para os mesmos darem a sua opinião sobre que material consideram mais essencial na materioteca, através de colocação de rolhas nos frascos.



Tecido Boavista
Aldeco



Tecido Jenny
Aldeco



Imagem de referência



Render

Os materiais impulsionados pelo design expositivo

Parte C . Considerações Finais

Conclusão

A concepção e materialização da exposição para a futura Biblioteca de Materiais representam um contributo significativo para a valorização do conhecimento e da experimentação no âmbito do design e da arquitetura. Ao longo deste estudo, procurou-se desenvolver um sistema expositivo que não apenas respondesse às necessidades pedagógicas e investigativas da comunidade académica da ESAD, mas que também criasse um ambiente dinâmico, interativo e acessível à exploração de novos materiais.

A organização espacial da exposição foi delineada com o objetivo de proporcionar uma experiência imersiva e estruturada, permitindo que cada família de materiais fosse apresentada de forma coesa e intuitiva. A disposição dos módulos expositivos foi cuidadosamente projetada para favorecer a fluidez da circulação dos visitantes, bem como a relação entre os diversos materiais e as respetivas marcas colaboradoras. A integração de suportes físicos e informativos reforça a funcionalidade da exposição, garantindo não apenas a acessibilidade dos materiais, mas também a sua contextualização no universo da inovação e da sustentabilidade.

Este projeto não só reforça a importância de uma abordagem curatorial estratégica no campo dos materiais aplicados ao design e à arquitetura, como também destaca o papel essencial da colaboração entre a academia e a indústria. A participação de marcas especializadas na exposição evidencia o potencial de parcerias institucionais na promoção do conhecimento técnico e na aproximação entre os futuros profissionais e o mercado.

Por fim, a presente investigação sublinha a necessidade contínua de atualização e expansão deste tipo de iniciativas, assegurando que a Biblioteca de Materiais se mantenha como um espaço de referência para a experimentação, o ensino e a investigação. A exposição aqui desenvolvida constitui um primeiro passo para a construção de um repositório dinâmico de conhecimento material, capaz de evoluir e adaptar-se às exigências de um setor em constante transformação.

Bibliografia

What is design. Retirado em Março 25, 2024 de <https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>

The Birth of Design Movements. Retirado em Março 25, 2024 de <https://www.archdaily.com/952818/the-birth-of-design-movements-where-are-we-now>

Good Design at Vitsoe. Retirado em Junho 25, 2024 de <https://www.vitsoe.com/eu/about/good-design>

Mudanças que a pandemia trouxe ao mundo de trabalho. Retirado em Junho 28, 2024 de <https://expresso.pt/economia/2021-09-04-10-mudancas-que-a-pandemia-trouxe-ao-mundo-do-trabalho-a668c69e>

Interior design trends for 2023. Retirado em Junho 28, 2024 de <https://www.dezeen.com/2023/01/05/interior-design-trends-2023-anger-in-world-post-covid-community-focus/>

Three Ways Covid-19 Has Affected The Interior Design Market. Retirado em Junho 28, 2024 de <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2021/12/03/three-ways-covid-19-has-affected-the-interior-design-market/>

Ecollabo8. Retirado em Junho 28, 2024 de <https://ecollabo8.com/>

Studio8. Retirado em Junho 28, 2024 de <https://www.studio8.pt/>

Heidegger, M. (1999). Construir, Habitar, Pensar. In Schuback, M. S., Ensaios e Conferências. Petrópolis: Vozes.

Bachelard, G. (2000). A Poética do Espaço. S. Paulo: Perspetiva

ZUMTHOR, P. (2006). Atmosferas. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL

Cardoso, C (2023). Limites nas Formas de Expor. Tese de Mestrado. Escola Superior de Artes e Design. Matosinhos.

Design Sensorial. Retirado em Julho 9, 2024 de https://www.cooperhewitt.org/2018/04/03/why-sensory-design/#_ftn1

Sede Wyndham. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/994510/sede-wyndham-mia-design-studio>

TECLA. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de https://www.archdaily.com.br/br/960943/casa-impressa-em-3d-com-tecnologia-tecla-mario-cucinella-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Priberam. Retirado em Setembro 24, 2024 de <https://dicionario.priberam.org/>

Design expositivo. Retirado em Maio 27, 2024 de <https://www.nda.ac.uk/blog/exhibition-design-2/>

Guia de expografia. Retirado em Maio 27, 2024 de <https://www.archdaily.com.br/br/894949/guia-de-expografia-o-que-levar-em-conta-ao-montar-uma-exposicao>

Heineken experience. Retirado em Maio 27, 2024 de <https://www.heineken.com/global/en/our-story/the-experience>

Weird sensation feels good: The World of ASMR. Retirado em Maio 28, 2024 de <https://www.dezeen.com/2022/05/19/asmr-exhibition-design-museum-video/>

Bordallo II. Retirado em Maio 28, 2024 de <https://www.streetartbio.com/artists/bordalo-ii/>

EVILUTION, Bordalo II. Retirado em Maio 28, 2024 de <https://mutante.pt/2022/10/evilution-exposicao-a-solo-bordalo-ii/>

Hughes, P. (2015). Design Expositivo: Teorias, Práticas e Estratégias para a Criação de Exposições de Sucesso. Londres: Routledge.

Santos, M. (2020). Design de exposições. Tese de Mestrado. Universidade da Beira Interior. Covilhã.

Colouring a New World, Vitra. Retirado em Julho 16, 2024 de <https://www.vitra.com/en-pt/magazine/details/colouring-a-new-world>

Fundamentals of Exhibition. Retirado em Julho 16, 2024 de <https://digitalcollections.nypl.org/items/90f27111-9715-4fc1-e040-e00a18064ba4>

Herbert Bayer, the extended field of vision. Retirado em Julho 16, 2024 de <https://redmuseum.church/en/bayer-extended-field-of-vision>

Pop-ups vs. permanence: balancing the past & future of the temporary exhibition. Retirado em julho 22, 2024 de <https://blooloop.com/museum/opinion/pop-ups-vs-permanence-temporary-exhibitions/>

Temporary and travelling exhibitions. Retirado em julho 22, 2024 de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000002918>

Osborn, E., & Morley, G. (1963). Temporary and travelling exhibitions. UNESCO: Digital Library.

Spagnoli, A., & Lupo, E (2016). Digital Archive of Temporary Exhibitions: Enhancing the Design Culture. Conferência. Politecnico de Milão. Milão

Van Gogh Museum. Retirado em julho 22, 2024 de <https://www.vangoghmuseum.nl/en>

Instalação de Joana Vasconcelos. Retirado em julho 22, 2024 de <https://www.dezeen.com/2023/03/02/dior-joana-vasconcelos-paris-fashion-week-catwalk/>

Game On. Retirado em julho 24, 2024 de <https://www.dezeen.com/2020/10/23/game-on-smart-green-design-exhibition-fundacion-canal/>

Game On. Retirado em julho 24, 2024 de <https://www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-barbican-immersive/game-on>

Interiores de museus. Retirado em Agosto 08, 2024 de <https://www.archdaily.com.br/br/935482/interiores-de-museus-como-o-design-pode-interagir-com-a-arte>

Immersive Exhibition. Retirado em Agosto 08, 2024 de <https://www.dezeen.com/2023/11/15/d-dock-westergasfabriek-fabrique-des-lumieres-amsterdam/>

Storytelling Dior. Retirado em Agosto 08, 2024 de <https://www.dezeen.com/2023/02/10/oma-scenography-dior-exhibition-japan-storytelling/>

Disco, Vivian Sutter. Retirado a 19 de novembro de 2024 de <https://maat.pt/en/event/vivian-suter-disco>

Laughlin, Z., & Howes, P. (2012). Material Matters. Londres: Black Dog Publishing

Spared. Retirado em Outubro 13, 2024 de <https://www.spared.eco/>

Connection by Finsa. Retirado em Setembro 24, 2024 de <https://www.connectionsbyfinsa.com/what-is-a-materials-library/?lang=en>

George Beylerian. Retirado em Setembro 24, 2024 de <https://interiordesign.net/designwire/george-beylerian/>

Vasiliu, O. (2017). Next big thing in innovation design: a library of materials. Romania: Business Review.

Paper Tile. Retirado em Outubro 13, 2024 de <https://www.dearhuman.ca/papertile/>

Materioteca de Galicia. Retirado em Outubro 13, 2024 de <https://www.materioteca.gal/gl/noticias/>

Ross Stevens 3D prints. Retirado em Outubro 13, 2024 de <https://www.designboom.com/architecture/ross-stevens-3d-print-mid-century-modernist-homes-year-2050-09-21-2024/>

Future of materials. Retirado em Outubro 14, 2024 de <https://futureofmaterials.com/en/faq/>

Matosinhos, a cidade. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://www.matosinhosced2025.pt/a-cidade>

Matosinhos, where the past and the future intersect. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://www.blog.urbact.eu/2019/05/matosinhos-past-future/>

Em Matosinhos, na rota da arquitetura da sardinha. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://www.publico.pt/2024/08/18/fugas/noticia/matosinhos-rota-arquitectura-sardinha-2100960>

Casa do design, esad-idea. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://www.esad.pt/pt/school/esad-casa-do-design>

Portugal POP, Casa do design. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://www.esad.pt/pt/research-projects/portugal-pop>

Masters of Design, Volume. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://volumesf.com/work/masters-of-design-exhibit/>

Our Urban Living Room, 88designbox. Retirado em Janeiro 24, 2025 de <https://88designbox.com/architecture/cobe-opens-exhibition-in-berlin-3996.html>

Madeiras, J. Pinto Leitão. Retirado a 5 de fevereiro de 2025 de <https://www.jpleitao.pt/>

Madeiras, Finsa. Retirado a 5 de fevereiro de 2025 de <https://www.finsa.com/en/>

Tecidos, Aldeco. Retirado a 6 de fevereiro de 2025 de <https://aldeco.pt/>

Cerâmicos, Azulima. Retirado a 7 de fevereiro de 2025 de <https://azulima.pt/>

Cerâmicos, Porcelanosa. Retirado a 7 de fevereiro de 2025 de <https://www.porcelanosa.com/pt/>

Pedras, Marnorte. Retirado a 7 de fevereiro de 2025 de <https://marnorte.pt/>

Metais, JNF. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://jnf.pt/pt>

Metais, bplan. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://www.bplan.pt/>

Microcimento, Microcrete. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://microcrete.com.pt/>

Sustentáveis, Studio8. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://matterpieces.com/>

Sustentáveis, Floema. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://www.floema.com/pt/>

Sustentáveis, Organoid. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://www.organoids.com/en/>

Cortiça, Amorim Cork. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://www.amorimcork.com/pt>

Cortiça, Amorim Cork. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://www.briconeo.pt/pavimento/cortica/amorim.html>

Lista de Imagens

Capa. Ilustração realizada por Ana Vicente Barroso, 2025.

Imagem 1. Long Museum West Bund - Su Shengliang, world architects. Retirado a 19 de novembro de 2024 de <https://www.world-architects.com/pt/atelier-deshaus-shanghai/project/long-museum-west-bund>

Imagem 2. Cidade contemporânea - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/907897606119035076/>

Imagem 3. Colagem de Arquitetura Bauhaus - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/314337249009258814/>

Imagem 4. Dieter Rams nos anos 70 - Abisag Tullman, the New Yorker. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/what-weve-learned-from-dieter-rams-and-what-weve-ignored>

Imagem 5. Dieter Rams - Braun SK4 radio-phonograph 1956, Domus. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.domusweb.it/en/biographies/dieter-rams.html>

Imagem 6. Dieter Rams – capa revista Domus 1984, Domus. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.domusweb.it/en/biographies/dieter-rams.html>

Imagem 7. Quotidiano durante Covid-19 - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/593278950907388160/>

Imagem 8. Adaptação dos espaços domésticos para trabalho - getty images, Expresso. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://expresso.pt/economia/2021-09-04-10-mudancas-que-a-pandemia-trouxe-ao-mundo-do-trabalho-a-668c69e>

Imagem 9. Tendências de design de interiores para 2023 pós-covid - Emil Eve Architects, Dezeen. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2023/01/05/interior-design-trends-2023-anger-in-world-post-covid-community-focus/>

Imagem 10. O Bosco Verticale - o guia de Milão. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.oguiademilao.com/o-bosco-verticale-em-milao/>

Imagem 11. O Bosco Verticale - o guia de Milão. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.oguiademilao.com/o-bosco-verticale-em-milao/>

Imagem 12. The Advocado Factory - ECOLABOO8. Retirado 6 de janeiro de 2025 de <https://tavologroup.com/theavocadofactory/#sustainability>

Imagem 13. The Advocado Factory - ECOLABOO8. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://tavologroup.Wcom/theavocadofactory/#sustainability>

Imagem 14. Matterpieces - Studio8. Retirado a 6 de janeiro de 2025 <https://www.studio8.pt/matterpieces/>

Imagem 15. Matterpieces - Studio8. Retirado a 6 de janeiro de 2025 de <https://www.studio8.pt/projects/>

Imagem 16. Casa da Cascata - Frank Lloyd Wright, Laviezone. Retirado a 8 de janeiro de 2025 de <https://www.laviezone.com/842064/oc-interior-of-frank-lloyd-wrights-goetsch-winckler-house-1940/>

Imagem 17. Saint Benedict Chapel - Peter Zumthor, Archdaily. Retirado a 8 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com/418996/ad-classics-saint-benedict-chapel-peter-zumthor>

Imagem 18. The Therme Vals - Peter Zumthor, Archdaily. Retirado a 8 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals>

Imagem 19. Sede Wyndham - MIA Design Studio, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/994510/sede-wyndham-mia-design-studio>

Imagem 20. TECLA - Mario Cucinella, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de https://www.archdaily.com.br/br/960943/casa-impressa-em-3d-com-tecnologia-tecla-mario-cucinella-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Imagem 21. Sede Wyndham - MIA Design Studio, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/994510/sede-wyndham-mia-design-studio>

Imagem 22. Sede Wyndham - MIA Design Studio, Archdaily. a 10 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/994510/sede-wyndham-mia-design-studio>

Imagem 23. TECLA - Mario Cucinella, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de https://www.archdaily.com.br/br/960943/casa-impressa-em-3d-com-tecnologia-tecla-mario-cucinella-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Imagem 24. TECLA - Mario Cucinella, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de https://www.archdaily.com.br/br/960943/casa-impressa-em-3d-com-tecnologia-tecla-mario-cucinella-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Imagem 25. Os sentidos - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de <https://mx.pinterest.com/pin/596797388154101426/>

Imagem 26. Casas na Areia - Aires Mateus, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/969457/casas-na-areia-aires-mateus>

Imagem 27. Casas na Areia - Aires Mateus, Archdaily. Retirado a 10 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/969457/casas-na-areia-aires-mateus>

Imagem 28. Bruder Klaus Field Chapel - Peter Zumthor, Archdaily. Retirado a 19 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/798788/capela-de-campo-bruder-klaus-de-peter-zumthor-pelas-lentes-de-aldo-amoretti>

Imagem 29. Nosso Barco Tambor Terra - Ernesto Neto, Maat Lisboa. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://www.tanyabonakdargallery.com/exhibitions/795-ernesto-neto-nosso-barco-tambor-terra-our-boat-maat-museum-of-art-architecture-and-technology-lisboa/>

Imagem 30. Exhibition Design - Philip Hughes, Laurence King Publishing. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de http://centerforethnography.org/sites/default/files/artifacts/media/pdf/philip_hughes_-_exhibition_design_an_introduction-laurence_king_publishing_2015.pdf

Imagem 31. Fundamentals of Exhibition - Herbert Bayer, Digital collections. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://digitalcollections.nypl.org/items/90f27111-9715-4fc1-e040-e00a18064ba4>

Imagem 32. Exhibition drawing - Herbert Bayer, Marque Victor. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://marquevictor.wordpress.com/2012/02/23/herbert-bayer/>

Imagem 33. Expositor teoria de Herbert Bayer - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435412734631/>

Imagem 34 a 37. Colouring a new world - Verner Panton, Vitra. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://www.vitra.com/en-pt/magazine/details/colouring-a-new-world>

Imagem 38. Interação da exposição - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/59180182596977088/>

Imagem 39. Interação da exposição - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 16 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/572660908878361105/>

Imagem 40. Museu da Mineração Allmannajuvet - Peter Zumthor, Archdaily. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de https://www.archdaily.com.br/br/894949/guia-de-expografia-o-que-levar-em-conta-ao-montar-uma-exposicao/5b047f00f197cc1f960000c1-guia-de-expografia-o-que-levar-em-conta-ao-montar-uma-exposicao-foto?next_project=no

Imagem 41. Museu Heineken Experience - registo pessoal 2021, Amesterdão.

Imagem 42. Museu Heineken Experience, Amesterdão. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://www.heineken.com/global/en/our-story/the-experience>

Imagem 43. Longevity Lab - TDFK studio, via Pinterest. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435410739082/>

Imagem 44. 2012 lively architecture festival - Danny Hudson, designboom. Retirado a 17 de janeiro de <https://www.designboom.com/architecture/2012-lively-architecture-festival-in-montpellier/>

Imagem 45. A história da madeira - Daniele Molineris, Officina 82. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://officina82.wordpress.com/2012/07/10/raccontare-il-legno-eccellenze-dellartigianato-in-provincia-di-cuneo/>

Imagem 46. The world of ASMR - The Design Museum, Baux. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://www.baux.com/inspiration/customer-case/the-world-of-asmr>

Imagem 47. e 48 - The world of ASMR - The Design Museum, dezeen. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2022/05/19/asmr-exhibition-design-museum-video/>

Imagem 49. Bear 2016 - Bordalo II, Street art bio. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://www.streetartbio.com/artists/bordalo-ii/>

Imagem 50. Plastic Rhino 2017 - Bordalo II, P55.ART. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://www.p55.art/en/blogs/p55-magazine/urban-art-in-portugal-list-of-sculptures-by-bordalo-ii>

Imagem 51. Sculptures - Richard Serra, via Pinterest. Retirado a 17 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435412801916/>

Imagem 52. Disco - Vivian Sutter, Maat Lisboa . Retirado a 18 de janeiro de 2025 de <https://maat.pt/en/event/vivian-suter-disco>

Imagem 53 e 54. Museu Van Gogh – registo pessoal 2021, Amesterdão.

Imagem 55. Paris fashion week - Dior, dezeen. Retirado a 18 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2023/03/02/dior-joana-vasconcelos-paris-fashion-week-catwalk/>

Imagem 56 e 57. Instalação caleidoscópica - Joana Vasconcelos, dezeen. Retirado a 18 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2023/03/02/dior-joana-vasconcelos-paris-fashion-week-catwalk/>

Imagem 58. Our Urban Living Room - COBE, designboom. Retirado a 18 de janeiro de 2025 de https://www.designboom.com/architecture/dan-stubbergaard-interview-cobe-urban-living-room-book-exhibition-08-28-2018/?utm_source=designboom+daily&utm_medium=email&utm_campaign=interview%3A+COBE%27s+dan

Imagem 59 a 62. Game On - Barbican, dezeen. Retirado a 18 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2020/10/23/game-on-smart-green-design-exhibition-fundacion-canal/>

Imagem 63. Near and Far/Now and Then - Zeng Fanzhi, Archdaily. Retirado a 19 de janeiro de 2025 de https://www.archdaily.com/1016523/tadao-ando-transforms-historic-scuola-grande-in-venice-into-an-exhibition-dedicated-to-artist-zeng-fanzhi?ad_campaign=normal-tag

Imagem 64 a 66. Storytelling Dior – OMA, dezeen. Retirado a 19 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2023/02/10/oma-scenography-dior-exhibition-japan-storytelling/>

Imagem 67 a 69. Immersive exhibition - D/Dock, dezeen. Retirado a 19 de janeiro de 2025 de <https://www.dezeen.com/2023/11/15/d-dock-westergasfabriek-fabrique-des-lumieres-amsterdam/>

Imagem 70. Diversidade de Materiais – Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/303359724888979326/>

Imagem 71. Processo de Superpan Finsa - registo pessoal 2022, Porto.

Imagem 72. BAUX Acoustic Wood Wool - Baux. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.baux.com/how-to-order/?epik=dj0yJnU9T0FnV2h5Wm-1Zc29RRmhNYkstQjh3dkN6d3RIR2xkaHUmcD0wJm49ODVZQWdsRDEydGlnbTdfbklUQm1hUSZ0PUFBQUFBR2VPUE9B>

Imagem 73. George Beylerian - Matt Albiani, Galerie magazine. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://galeriemagazine.com/italian-design-tabletop-expo/>

Imagem 74. Material Connexion Nova York – via Instagram. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.instagram.com/p/Chuh24RO-38/>

Imagem 75. Material Connexion Nova York – Wikimedia commons. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MCX_NY_Library_2018_06-04_2.jpg

Imagem 76. Pavilhão de bambu - Eleena Jamil, designboom. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.designboom.com/architecture/eleena-jamila-bamboo-pavilion-malaysia-03-11-2018/>

Imagem 77 e 78. Amostra Paper Tile - Dear Human. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.dearhuman.ca/papertile/>

Imagem 79. Achromatic - Spared. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.spared.eco/projects/vases-post-consumer-waste>

Imagem 80. Molelk - Spared. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.spared.eco/molelk>

Imagem 81. Plarix - Spared. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.spared.eco/plarix>

Imagem 82 a 84. Materiais - Materioteca de Galicia. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.materioteca.gal/gl/sobre-nos/>

Imagem 85. Sensing Ink - Future of materials. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://futureofmaterials.com/en/materials/sensing-ink/>

Imagem 86 e 87. Arquitetura baseada em IA - Ross Stevens, designboom. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://www.designboom.com/architecture/ross-stevens-3d-print-mid-century-modernist-homes-year-2050-09-21-2024/>

Imagem 88. Visão para o futuro - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 20 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/56083957832445070/>

Imagem 89. Espaço-loja - Casa do Design. Retirado a 22 de janeiro de 2025 de <https://www.instagram.com/p/CZHD-NMKky2/>

Imagem 90. Rotunda da Anêmona, Matosinhos – matosinhos’25. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://www.matosinhosced2025.pt/a-cidade>

Imagem 91. Terminal de Cruzeiros do Porto de Leixões – urbact. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://www.blog.urbact.eu/2019/05/matosinhos-past-future/>

Imagem 92. Mercado do peixe, Matosinhos - E.Rocha, flickr. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://www.flickr.com/photos/11257022@N05/5524541352/>

Imagem 93. Surf em Matosinhos – Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/285063851407750347/>

Imagem 94. Casa da arquitetura, Matosinhos – Archdaily. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://www.archdaily.com.br/br/884700/real-vinicola-nil-casa-da-arquitectura-guilherme-machado-vaz>

Imagem 95. Casa de chá da Boa Nova – Alvaro Siza, timeout Porto. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://www.timeout.pt/porto/pt/noticias/casa-de-cha-da-boa-nova-e-o-melhor-restaurante-de-portugal-em-2021-120921>

Imagem 96. Casa do Design, esad. Retirado a 28 de janeiro de 2025 de <https://www.esad.pt/pt/school/esad-casa-do-design>

Imagem 97 e 98. Portugal Pop – Casa do Design, esad. Retirado a 28 de janeiro de 2025 de <https://www.esad.pt/pt/research-projects/portugal-pop>

Imagem 99. Planta Casa do Design.

Imagem 100 a 104. Levantamento fotográfico espaço expositivo.

Imagem 105. Diagrama de disposição projetual.

Imagem 106. Expositores - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 5 de dezembro de 2024 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435408218367/>

Imagem 107. Estruturas - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 5 de dezembro de 2024 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435410872339/>

Imagem 108. Longevity Lab – TDFK studio, via Pinterest. Retirado a 5 de dezembro de 2024 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435410739082/>

Imagem 109. Feedback - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 5 de dezembro de 2024 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435411898908/>

Imagem 110. Catalogação - Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 5 de dezembro de 2024 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435408149643/>

Imagem 111. Bolsas Little Liffner - Evelina Kroon, via Pinterest. Retirado a 5 de dezembro de 2024 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435410169156/>

Imagem 112 e 113. Masters of Design – Western Gallery, Volume. Retirado a 28 de janeiro de 2025 de <https://volumesf.com/work/masters-of-design-exhibit/>

Imagem 114 e 115. Urban Living Room – Cobe, 88designbox. Retirado a 25 de janeiro de 2025 de <https://88designbox.com/architecture/cobe-opens-exhibition-in-berlin-3996.html>

Imagens Madeiras, J. Pinto Leitão. Retirado a 5 de fevereiro de 2025 de <https://www.jpleitao.pt/>

Imagens Madeiras, Finsa. Retirado a 5 de fevereiro de 2025 de <https://www.finsa.com/en/>

Imagens Tecidos, Aldeco. Retirado a 6 de fevereiro de 2025 de <https://aldeco.pt/>

Imagem 116. Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 6 de fevereiro de 2025 de <http://www.septemberedit.com/new-curtains-coming-up/>

Imagem 117. Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 6 de fevereiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/768848967637894145/>

Imagens Cerâmicos, Azulima. Retirado a 7 de fevereiro de 2025 de <https://azulima.pt/>

Imagens Cerâmicos, Porcelanosa. Retirado a 7 de fevereiro de 2025 de <https://www.porcelanosa.com/pt/>

Imagens Pedras, Marnorte. Retirado a 7 de fevereiro de 2025 de <https://marnorte.pt/>

Imagens Metais, JNF. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://jnf.pt/pt>

Imagens Metais, bplan. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://www.bplan.pt/>

Imagens Microcimento, Microcrete. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://microcrete.com.pt/>

Imagens Sustentáveis, Studio8. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://matterpieces.com/>

Imagens Sustentáveis, Floema. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://www.floema.com/pt/>

Imagens Sustentáveis, Organoid. Retirado a 8 de fevereiro de 2025 de <https://www.organoids.com/en/>

Imagens Cortiça, Amorim Cork. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://www.amorimcork.com/pt>

Imagens Cortiça, Amorim Cork. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://www.briconeo.pt/pavimento/cortiça/amorim.html>

Imagem 118. Peter de Cupere, via Pinterest. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/445926800616880236/>

Imagem 119. Autor desconhecido, via Pinterest. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://pt.pinterest.com/pin/630011435413464932/>

Imagem . Poppin – Dexigner, via Pinterest. Retirado a 9 de fevereiro de 2025 de <https://www.dexigner.com/news/31528>

Entrevistas

No anexo apresentado, encontram-se duas entrevistas realizadas a professoras da ESAD, bem como um questionário dirigido a pessoas de diversas áreas. O objetivo destes inquéritos foi obter uma compreensão mais aprofundada sobre as perceções e expectativas relativamente à futura biblioteca de materiais, permitindo assim reunir diferentes perspetivas e contributos para o seu desenvolvimento.

*Maria Milano,
professora e coordenadora de Mestrado de Interiores*

1. Qual a sua opinião sobre a criação de uma biblioteca de materiais numa universidade?

Acho que é importante, uma biblioteca de materiais, aliás, foi uma das razões porque a professora Soraia começou este módulo inclusive, a disciplina de laboratório de materiais. Como ex-aluna, ela sentia a necessidade de ter posto mais as “mãos na massa”, de ter materiais que pudesse tocar, que pudesse perceber o peso, a temperatura, a resistência. E por isso, ela desde o início, quer dizer, quase desde que acabou de tirar o mestrado, que fez esta proposta, ela disse “sabe, a escola não tem uma materioteca, eu acho que deveria ter”. E claro que eu disse logo que sim, e que ia fazer o possível para termos esta materioteca. A primeira coisa que fiz foi, inclusive, criar este módulo que está incluído dentro da disciplina de laboratório de materiais. Para vocês, os alunos, poderem ter acesso aos materiais, fazer visitas a empresas mais vocacionadas para os materiais, para os interiores. E por isso começamos este primeiro percurso. Mas acho que, para uma escola, é fundamental, e é fundamental porque os alunos têm que sentir o material. Às vezes, até o material pode gerar uma ideia de projeto. E a ideia de uma materioteca, não é só ter uma materioteca de materiais convencionais, como a madeira, as cerâmicas, mas também começar a abrir portas para materiais mais experimentais, ecológicos, feitos a partir das reciclagens.

E, naturalmente, ainda mais, se isso passar, se isso acontecer, se esta matérioteca até insistir mais sobre estes aspetos de materiais inovadores, experimentais, acho que reflete mais o papel de uma escola, aquele de investir e de explorar o tema dos materiais dando aos alunos a possibilidade de até, inclusive a partir do material, poderem desenvolver um projeto.

2. Quais considera serem as principais vantagens de ter acesso a uma biblioteca de materiais para a sua área de trabalho?

Sabemos, por exemplo, que com o microcimento se conseguem fazer todas as cores. Ter amostras físicas com as cores possíveis e com as texturas possíveis ajuda muito na escolha dos materiais para o projeto. E, inclusive, acho que se pode tornar uma referência para os alunos enquanto futuros profissionais, enquanto profissionais. O que nós queremos como escola é que os alunos voltem à escola também depois de terem desenvolvido a sua atividade profissional. Portanto, imagina, se nós tivéssemos aqui uma biblioteca de materiais que permitisse e ajudasse os jovens projetistas a projetar melhor, porque às vezes não é assim tão fácil deslocar-se e ir até ao fornecedor, ter um sítio onde os jovens profissionais possam ter amostras, escolher uma cor, escolher uma textura, acho que ajuda muito os futuros profissionais. Para nós, enquanto escola, também voltar a ter contato com alunos que saíram. Para nós é importante.

3. Que tipos de materiais ou recursos considera essenciais para incluir numa biblioteca dedicada ao design?

Na ESAD, depende. Numa perspetiva generalizada, pensando no curso de moda, no curso de produto, sobretudo no curso de Interiores, os têxteis são importantes, os cerâmicos, revestimentos também, todos os tipos de madeiras, e aglomerados. Depois, temos desde os azulejos até os cerâmicos para revestimentos de paredes ventiladas para fachadas, que poderia ser também interessante.

Agora, para o curso de produto, mas também para o curso de interiores e para o curso de moda, acho que, por exemplo, os materiais sustentáveis, que são resultados de investigações, de faculdades de ciências, de biologia, muitas

vezes, há uma série de teses que produzem materiais inovadores que têm determinadas características que depois ficam na “gaveta” porque não há ninguém, porque não se consegue dar seguimento ao estudo. Há muita investigação sobre os materiais, mas depois é difícil existir uma entidade que pegue num material que foi inventado e o transforme num produto. Quem pode fazer esta passagem é o design, porque se o designer pensar num objeto com uma função que pode ser feito com qualquer material, já está a legitimar o produto e está a abrir as portas para que uma empresa, depois, decida produzir e comercializar e a partir daí o produto pode-se desenvolver. Na maior parte dos casos, esses produtos são inovadores. Há coisas em Portugal feitas nos centros de investigação que são incríveis, mas na maior parte dos casos vão para as “gavetas” porque depois falta esta passagem. O mais essencial e interessante para a materioteca seria conseguir buscar estes materiais que estão e transformá-los em produtos.

4. Com que frequência iria utilizar esta biblioteca?

Acho que seria usada com grande frequência porque tendo aqui uma biblioteca de materiais como professora, iria levar lá os alunos, e iria inclusive fazer lá aulas também.

Quando explicasse a questão das atmosferas, por exemplo, falando de temperatura dos materiais, o ir lá e tocar a pedra, tocar um tecido ou tocar uma madeira e perceber estas questões de uma forma mais direta, faz toda a diferença.

Ana Gonçalves,
professora e coordenadora de Licenciatura de Design de Moda

1. Qual a sua opinião sobre a criação de uma biblioteca de materiais numa universidade?

Eu acho que numa universidade como a nossa, acho muito importante tendo em conta que estamos a falar de materiais. Em moda, já há uns anos que temos vindo a falar sobre a construção de uma tecidoteca, a verdade é que não é fácil. Alguém tem que o fazer e isso é trabalho de profissionais, ou seja, em moda, facilmente conseguimos cartazes e amostras de tecidos em fornecedores e isso não custa dinheiro. Agora, noutro caso, é necessário catalogar e isso é preciso ter alguém especialista, que diga, “isto é um oxford, isto é uma poplina, isto é uma cambraia, isto é um tafetado dois por dois”... é muito técnico, é muito específico.

A ideia dos materiais que estou agora a crer é de um contexto ainda mais amplo do que isso, portanto, torna a coisa mais complicada do ponto de vista da implementação. Onde é que tu colocas essa biblioteca? Qual é o espaço físico? Pronto, isto é o desafio.

Mas, eu acho que é uma questão que era de extrema importância para todas as áreas. Era muito bom para os alunos poderem consultar, era muito bom para os professores, inclusive, poderem usar durante as aulas. Porque, em qualquer área, quando tu vais procurar materiais, tu estás a fazer um “sourcing” quando se faz um projeto. Em moda, chamamos assim, que consiste em procurar fornecedores e materiais que nós precisamos para aquele trabalho específico.

2. Quais considera serem as principais vantagens de ter acesso a uma biblioteca de materiais para a sua área de trabalho?

Portanto, eu acho que essa biblioteca será mais útil no âmbito académico. Imaginando-me, a dar aulas e a falar sobre clássicos da alfaiataria e, de repente, em vez de levar amostras de tecidos da alfaiataria de casa, recorro à tecidoteca. De repente, o professor de produto está a falar de um aglomerado, de um composto, vai à biblioteca buscar uma amostra desse material para mostrar ao aluno e acompanhar um projeto. Em contrapartida, no âmbito profissional não se torna tão viável, na verdade vais ter que procurar casos reais de materiais com fornecedores, porque vais ter interesse em implementar nesse projeto.

No meu caso, por exemplo, eu posso ter uma amostra de um tecido muito específico, um acabamento muito específico, que foi feito naquela coleção, naquele ano por aquela empresa e que três anos depois ele já não existe. Então, como sourcing, isso não é válido, mas como biblioteca, algo que me mostra que aquilo existiu ou que existe ou que é uma possibilidade, ou seja, isto no âmbito acadêmico e projetual é muito interessante, mas não para a vida profissional.

3. Que tipos de materiais ou recursos considera essenciais para incluir numa biblioteca dedicada ao design?

Eu acho que tem que ser os materiais que cada ramo exige. No meu caso, eu não posso falar dos outros casos, porque em desenho de produto a coisa é tão ampla, não é? Eu imagino, eu penso muitas vezes no desenho de produto como sendo uma, é uma área guarda-chuva. Porque na verdade, depois há tantas especializações, não é? Podes te especializar a desenhar pequenos domésticos, podes te especializar a desenhar loiças, podes te especializar a desenhar mobiliário. E dentro do mobiliário, cadeiras são toda uma especialidade. Portanto, a amostra de materiais para o produto nunca mais acaba. A amostra de materiais para interiores, acredito que também não, até porque estão-se sempre a aparecer coisas novas e há catálogos infinitos. E até a forma como abordam, terá que ser muito pensada, não é? Sei lá, tu tens um azulejo, vais ter 500 mil azulejos ou vais ter um para demonstrar aquele material? E depois haver uma legenda em que diz que a cor pode ser usada com pigmento tal ou pode ser pintado, não vais ter 500 azulejos daquela gama só porque há 500 cores. Ou seja, há aqui uma triagem, há um trabalho de seleção e até de princípio de inventário, de catalogação, tem que haver um critério. Sem dúvida que acho que de ter matérias tens de ter tecidos e malhas, claro, e apanhar todas as tipologias. Porque nós temos tipologias, portanto, há os tecidos de camisarias, da alfaiataria, pronto, por aí fora. Portanto, era importante termos, pelo menos, uma biblioteca de clássicos e de materiais inovadores, talvez novos acabamentos.

4. Com que frequência iria utilizar esta biblioteca?

Eu acho que até iria usar com bastante frequência, porque ia ser um objeto, um meio muito útil, uma ferramenta muito útil para as minhas aulas também.

QUESTIONÁRIOS

Mariana Machado, Design de Moda, ESAD 3 ano

1. Essencial, especialmente numa universidade muito diversificada a nível de artes
2. Menos gastos exteriores e facilmente encontrar do que preciso
3. Variedade de tecidos para fornecimento aos alunos para concluírem a sua coleção, variedade de materiais e madeiras para os cursos de interiores e produto
4. Sempre que precisa se de algo, ou seja, neste momento diria que dia sim, dia não

Joana, Design de interiores, ESAD 3 ano

1. Excelente ideia
2. Estando mais familiarizado com materiais sentiria-me mais preparada para trabalhar na área
3. Isolamentos, revestimentos
4. Recorrentemente

Inês Nepomuceno, docente (1º e 2ºano), ESAD

1. Parece-me muito útil.
2. Expandir o leque de possibilidades nos projectos dos estudantes.
 - a. Conhecer outros materiais
 - b. Tocar e compreender melhor os materiais
 - c. Fomentar a compreensão e análise crítica de diferentes materiais em diferentes dimensões (socais, económicas, ambientais, estéticas, etc)
3. Tecidos, alternativas ao plástico, papel, soluções para encadernação
4. Depende dos projectos, mas penso que de 4 a 10 vezes por ano.

Ana Inácio, Mestrado de Comunicação, 2º ano, ESAD

1. Pensando sobre a questão acho uma maneira interessante de resolver alguns problemas quando falta alguma coisa ou para poder testar e observar diferentes tipos de materiais. No entanto, não sei se pode ser beneficiário ao ponto que as pessoas se aproveitem dos materiais e danifiquem ou roubem.
2. Poder ver variedades de suportes de papel entre outros para definir qual possa usar para um projeto, ou se faltar algum material como por exemplo x-atos entre outros.
3. Materiais de corte, materiais para fazer maquetes, materiais de auxílio como papel etc...
4. Ocasionalmente

Rafaela Silva, arquiteta , Next Obras

1. A criação de uma biblioteca de materiais numa universidade é essencial para dar a conhecer aos alunos as matérias primas existentes e possíveis de serem utilizadas. A maior dificuldade que senti ao ingressar no mundo do trabalho, foi não ter conhecimento dos materiais que existem e para que efeito serviam, por isso, ter uma biblioteca que possa ser consultada durante o percurso académico, prepara os alunos para o mercado profissional.
2. Permitir-me-ia definir materiais para os projetos de uma forma mais próxima e eficaz, em que poderia utilizar os sentidos como o tacto por exemplo que penso ser super importante na definição de um material para um projeto, e ter uma percepção visual real do material que irei escolher.
3. Madeiras essencialmente com toda variedade de formas que elas podem adquirir, tecidos variados, cores, cerâmicos
4. Semanalmente

Sylvia, 3 ano de Licenciatura de Design comunicação , ESAD

1. Vivemos numa época onde o a inteligência artificial manipula a informação, hoje em dia o melhor local para obtermos informações mais fidedignas, na minha opinião será mesmo nos livros que obtemos e que procuramos nas bibliotecas. Agora inserir uma biblioteca de materiais numa universidade (sendo pelo que entendo por “materiais” sejam projetos de alunos anteriores) , seria uma forma de dar inspirar os novos alunos a fazerem mais criações, ou talvez até melhorar os próprios projetos em si, e não ter que dependerem de ideias que já estão baseadas na internet que qualquer pessoa pode asseder.
2. Sendo que estou a estudar Design de Comunicação, seria vantajoso ter materiais que sirvam de exemplar para futuros projetos universitários, além que poderiam acrescentar mais valor, tendo materiais exemplares possíveis que podíamos inspirar a construir novos projetos, para termos uma noção do que poderemos vir a fazer na nossa profissão no futuro.
3. Na minha opinião deveria estar exposto, apresentações corporativas com cartões de visita, cartazes, Flyers e brochuras além de publicidade impressa e digital, também tentar inserir alguns materias de merchandising com identidades visuais com a criação de logotipos e o seu branding, mas só que fossem produzidos por alunos e até professores que são aqueles que nos ajudam a organizar e encaminhar as nossas ideias para o sucesso dos nossos trabalhos, observar esse tipo de trabalhos seria uma boa resolução para os projetos futuros.
4. Com aquilo que mencionei anteriormente, muito provavelmente semanalmente.

Mariana lopes, design de moda 2 ano , ESAD

1. A criação de uma biblioteca de materiais numa universidade de Design de Moda (ou qualquer área criativa) é essencial para a experimentação, inovação e desenvolvimento de projetos mais ricos. Ter acesso a diferentes tipos de tecidos, texturas, metais, plásticos, madeiras e outros materiais permite aos alunos explorarem possibilidades que, de outra forma, seriam limitadas pela disponibilidade comercial ou pelo custo.

2. Exploração Sensorial e Criativa – Permite testar texturas, pesos, transparências e comportamentos dos materiais antes de os aplicar num projeto, enriquecendo o processo criativo. Inovação e Experimentação – Acesso a materiais novos e tecnológicos que podem inspirar soluções inesperadas e diferenciadas no design. Sustentabilidade e Consciência Material – Possibilita a escolha informada de materiais mais ecológicos e sustentáveis, promovendo um design mais responsável. Apoio à Pesquisa e Desenvolvimento – Facilita o estudo de materiais históricos, contemporâneos e inovadores, contribuindo para projetos conceitualmente mais sólidos. Redução de Custos e Erros – Evita compras desnecessárias ou erradas, permitindo testar e comparar materiais antes da produção final.

3. Tecidos e Têxteis – Naturais (algodão, linho, lã, seda), sintéticos (poliéster, nylon), reciclados e tecnológicos (biotecidos, têxteis inteligentes, tecidos com memória de forma). Peles e Couros – Naturais, sintéticos e alternativas sustentáveis (couro vegetal, micélio, couro de ananás, etc.). Plásticos e Polímeros – Acrílicos, vinil, TPU, bioplásticos e polímeros biodegradáveis. Metais – Para feragens, joalharia e detalhes estruturais (latão, alumínio, aço inoxidável, titânio). Madeiras e Derivados – Folheados, MDF, cortiça, compensado, bambo. Papel e Cartão – Desde papéis artesanais a alternativas recicladas e inovadoras (como papel-semente ou papel de algodão). Vidro e Cerâmica – Para acessórios, botões, bordados ou peças estruturais. Materiais Inteligentes – Têxteis reativos à temperatura, luz ou eletricidade. Nanomateriais – Tecidos impermeáveis, auto-limpantes, com proteção UV ou antibacterianos. Técnicas de Fabricação Digital – Amostras de impressão 3D, corte a laser, bordado computadorizado, técnicas de moldagem térmica.

4. A frequência de utilização dependeria do tipo de projetos em desenvolvimento, mas, numa licenciatura de Design de Moda, provavelmente usaria esta biblioteca regularmente, pelo menos semanalmente.

Francisca, Design Produto 2º ano, ESAD

1. Muito útil
2. Perceber a adequação do material ao projeto e conhecer novos materiais
3. Características técnicas do material, novos materiais com aplicabilidade prática
4. Semanalmente

Ana Lima, Design de moda 2024/25, ESAD

1. Deveria de existir e de fácil acesso, tudo à nossa volta é um método de inspiração desde cor, texturas, formas, entre outros tantos fatores que influenciam o nosso meio e consequentemente a forma como vemos. Ter acesso a um inventário de materiais abriria o leque para além daquilo que nos rodeia, no fundo, teria o mesmo objetivo de como os livros mas com mais uma vantagem, partilhar informação mas poder vê-la com os nossos próprios olhos e se possível toque. Exemplificando: hoje em dia já temos acesso a múltiplas imagens e relatos de materiais ao longo do mundo, mas nem sempre teremos a possibilidade de os experienciar e interpretar verdadeiramente por nós próprios, na minha área eu gostaria imenso de ter acesso a vários tipos de tecidos ou até mesmo materiais como fibras, madeiras, etc para poder fazer uma seleção de materiais com intuito de realizar uma produção física mas ter um leque de outros seria uma fonte de inspiração e uma forma de cooperação entre todas as áreas.
2. Oportunidade de inovar, inspiração e fácil colaboração com diferentes áreas.
3. Todos os que possíveis, uma fonte de arquivo rica seria sempre útil e um espaço de colaboração entre a físico-química e as artes poderia ser muito interessante da mesma forma que já existe alguma colaboração por exemplo com a área da economia, considerando o quão a sustentabilidade é cada vez mais essencial poderia ser um ponto de partida para várias investigações.
4. Depende da localização e horários, mas no mínimo quando exista projetos pessoais ou académicos

Joana Teodoro, Design de Moda / professora, ESAD

1. muito interessante
2. poder ter contacto com diferentes materiais
3. materiais têxteis e não tecidos
4. 1 vez por semana

Ana Inácio, Mestrado de Comunicação, 2º ano, ESAD

1. Pensando sobre a questão acho uma maneira interessante de resolver alguns problemas quando falta alguma coisa ou para poder testar e observar diferentes tipos de materiais. No entanto, não sei se pode ser beneficiário ao ponto que as pessoas se aproveitem dos materiais e danifiquem ou roubem.
2. Poder ver variedades de suportes de papel entre outros para definir qual possa usar para um projeto, ou se faltar algum material como por exemplo x-atos entre outros.
3. Materiais de corte, materiais para fazer maquetes, materiais de auxílio como papel etc...
4. Ocasionalmente

Inês Magalhães Queiroz, Desenhadora CAD, JCP

1. A universidade é um ponto de conhecimento, assim a expansão da nossa curiosidade sobre o mundo à nossa volta, deve vir a partir da escola. Para saber, temos de conter e ter conhecimento do que existe. Deve ser sim, criada para conseguirmos estar além dos limites do nosso conhecimento. Arte não tem limites, o Homem cria esses limites
2. Todos os tipos de materiais possíveis
Materiais naturais, a sintéticos de forma a que possamos explorar as características (ficha técnica) de cada um
3. O design não tem limites, qualquer material é essencial na criação de arte
4. Sendo física, seria periodicamente. Se conseguir obter de forma digital a ficha técnica dos materiais, seria bastante vantajoso, apesar de não estarmos a utilizar todos os nossos sistemas sensoriais para avaliar esse material digitalmente.

Inês Alferes, Mestrado em Design de Interiores (2º ano), ESAD

1. Acho uma boa ideia.
2. Maior variedade de amostras físicas; conhecer melhor cada material, principalmente textura; aumento de conhecimento sobre materiais novos e inovadores.
3. Painel de apresentação de moodboard de materiais; facilidade em observar visualmente o material; espaço para armazenamento de revistas, catálogos, etc.
4. Com bastante frequência. Objetos descartados que permitissem ver estes materiais em uso (ex: plástico PLA, demonstrado na forma de um candeeiro)
Secalhar era boa ideia também ter acompanhado de cada material, várias formas de manufatura para cada um, para procurarmos sempre a que pode ser a melhor opção para o que estamos a pensar realizar

João Mlagre Santos, 2.º Mestrado Design Produto, ESAD

1. Uma boa ideia
2. Seria uma mais valia se fosse de fácil acesso e intuitivo. O seu uso devia ser incentivado por Professores durante as suas aulas
3. Amostras de plásticos, tecidos, madeiras, metais
Objetos descartados que permitissem ver estes materiais em uso (ex: plástico PLA, demonstrado na forma de um candeeiro)
Secalhar era boa ideia também ter acompanhado de cada material, várias formas de manufatura para cada um, para procurarmos sempre a que pode ser a melhor opção para o que estamos a pensar realizar
4. Se tivesse tido na altura, iria usar bastante entre projetos para uma aproximação e aprendizagem de cada material para ver as melhores opções

leonardo, 2º ano de design de produto, ESAD

1. ótima ideia
2. melhor percepção sobre os materiais
3. desde diferentes tipos de madeiras e metais ate polímeros variados
4. pelo menos 1x por projeto (sendo que isso dá 3 projetos por semestre, no minimo seriam 3x por semestre mas a probabilidade seria de serem mais)

Julia Cerqueira ,2ano mestrado / arquiteta e designer de interiores ,FIAM - FAAM SP/ ESAD / Trabalho em SP

1. Muito importante para os alunos conhecerem mais dos materiais e possibilidades
2. Montar moodboard, ver o material presencialmente para entender como ele funciona em diversas luzes com diversas combinações e entender as possibilidades que ele permite
3. Revestimentos/ amostras de tintas/ MDF / Perfis de alumínio/ acabamentos de chapas, etc
4. Quando estivesse desenvolvendo projetos

Carolina, Design de interiores ,ESAD

1. Necessário
2. Ajuda na criatividade e a combinar da melhor forma cores e texturas
3. Quantos mais materiais melhor, materiais de todo o tipo seria a biblioteca ideal
4. Sempre que precisasse de escolher um material para um moodboard/projeto

