



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Ciências das Engenharias

# **Arquitectura Glocal ENTRE memórias e materiais OBJECTO COMO TRADUTOR CULTURAL**

**Ana Carolina de Bastos Freitas**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Arquitectura**  
(ciclo de estudos integrado)

Orientador: Prof. Doutor Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes  
Co-orientador: Prof. Doutor Konstantinos Alketas Ougrinis

**Covilhã, Outubro de 2013**



# Dedicatória

Aos meus pais, pelo amor, apoio e compreensão nos momentos difíceis, pelo tempo que não usufruímos juntos, quando muitas vezes não pude estar presente;

Aos meus avós, pelo exemplo de coragem e integridade que sempre me transmitiram;

Aos meus amigos, pela motivação e carinho que sempre me concederam e principalmente no decorrer deste trabalho que tantas vezes me ajudaram, para eu poder prosseguir esta caminhada.



# Agradecimentos

A presente dissertação contou com apoios determinantes, que contribuíram para que fosse possível a sua realização. Em primeiro lugar, quero agradecer e salientar o papel preponderante do orientador deste trabalho, ao Professor Doutor Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes, pela sua disponibilidade, incentivo, sugestões, paciência, os meus profundos agradecimentos.

Ao Doutor Kostantinos Alketas Ougrinis, pela amabilidade que teve em colaborar comigo ajudando ao longo deste processo procurando sempre introduzir desafios tornando a minha pesquisa mais enriquecedora e o trabalho mais aliciante.

Por último e não menos importante, à minha família e amigos que com toda a amizade e carinho do mundo que me dedicaram, a todos agradeço, na certeza de que quando precisarem de mim eu estarei lá...



# Prefácio

A Dissertação apresentada à Universidade da Beira Interior para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção de grau de Mestre em Arquitectura, sob a orientação científica do Professor Doutor Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes e co-orientação do Professor Doutor Konstantinos Alketas Ougrinis.



# Resumo

O presente estudo tem por objectivo despertar as entidades envolvidas para a temática dos diferentes espaços, resultado de necessidades actuais, de um contexto onde os objectivos se poderão metamorfosear em novos paradigmas, rumo a uma nova identidade cultural para os novos nómadas.

Uma vez que ao ser humano pertence uma intrínseca e inata necessidade de buscar e se rodear, num acto intuitivo, de objectos e sensações (seja por um período efémero ou permanente) capazes de reconstruir o ambiente material daquilo que para cada um constitui a sua identidade cultural.

Assim, os novos nómadas, mesmo que mergulhados num sentimento incapacitante de deixarem de o ser, não perderão a necessidade inata do ser humano de ter e construir um referencial de valores simbólicos da sua identidade cultural, sendo que esta é uma característica da qual não podem abdicar.

Uma vez, que comunicar a identidade de um lugar e oferecer experiências temporais e espaciais, permite a cumplicidade do utilizador com o objecto, fazendo não só com que se identifique culturalmente, como tenha a capacidade de construir o seu referencial, independentemente do lugar temporal e espacial que ocupar, e visto que quando somos retirados do nosso lugar para um novo espaço, sentimos naturalmente uma descontextualização, pois não existem, ainda memórias vividas, para nos sentirmos confortáveis, de modo a sentirmo-nos em “casa”.

Visualizando as necessidades humanas num sentido global compreende-se que a importância das memórias é o facto que possibilita um equilíbrio mental, que reduz o desconforto com a nova cultura, visto existirem elementos do seu quotidiano. Já que, a percepção do mundo é diferente para cada um de nós, cada pessoa percebe determinado objecto ou situação em conformidade com aspectos que têm especial importância para si próprio.

Este trabalho, procura conhecer as culturas inerentes ao local, para que seja possível traduzir por simbolismos representativos desse local, visíveis através das geometrias produzidas, por cada um, e que são, de forma simbólica e simplificada a adaptação, do objecto a essas mesmas condições, numa procura de pertença do objecto relativamente ao local. Assim, através das várias malhas ou padrões das fachadas, que permitirão ao utilizador escolher aquela que mais se identificará com ele próprio, começando por levar uma marca cultural consigo que quebrará o efeito de descontextualização no seu novo espaço, passando, a cápsula a ser o seu lugar.

Parece então encontrada, uma solução viável capaz de construir novas e credíveis identidades culturais para o novo nomadismo, por meio do resgatar de valores, pertences intrínsecos a cada cultura.

## **Palavras-chave**

Arquitectura, instalação, glocalização, experimental, culturas, padrões, percepção, fenomenologia;

# Abstract

The present study aims to awaken the entities involved for the different thematic areas, the result of current needs in a context where the objectives may be metamorphosed into new paradigms towards a new cultural identity for the new nomads.

Since the human being belongs an intrinsic and innate need to seek out and surround yourself in an act intuitive, object and feelings (whether for a period ephemeral or permanent) able to reconstruct what the material environment for each is its cultural identity.

Thus, new nomads, even if immersed in a crippling feeling of no longer being, do not lose the innate need for human beings to have and build a *framework* of symbolic values of their cultural identity, and this is a feature which, can't be abdicated.

Once that communicate the identity of a place and provide temporal and spatial experiences, allows the user complicity with the object, making it not only identifies culturally, as have the ability to build your reference, regardless of time and place occupy space, and since when we are removed from our place to a new space, a naturally feel decontextualization, as there is still vivid memories, to feel comfortable, so to feel at "home".

Viewing human needs in a global sense understands that the importance of memories is that it allows for mental balance, which reduces the discomfort with the new culture, since there elements of your everyday life. Since the perception of the world is different for each of us, each person perceives certain object or situation in accordance with aspects that are particularly important for himself.

This study, is seeking the cultures inherent in the site, so you can translate by symbolism representative of that location, visible through the geometries produced by each and are symbolically and simplified adaptation of the subject to these same conditions, a search for membership of the object relative to the scene, through the various stitches or patterns of facades, which allow the user to choose the one that best identifies with himself, beginning to lead a cultural brand that can break the effect of its new space, passing the capsule to be your place.

It seems then found a viable solution capable of building new and credible cultural identities for the new nomadism, through the rescue of values belongings intrinsic to each culture.

## Keywords

Architecture, installation, glocalization, reseach, cultures, patterns, perception, phenomenology;



# Índice

Dedicatória	i
Agradecimentos	iii
Prefácio	v
Resumo	vii
Abstract	ix
.Índice de figuras	xi
.Introdução	
a) Importância temática	1
b) Objectivos e Metodologia	2
<b>CAPÍTULO I- Enquadramento teórico</b>	
1. A casa e o homem	5
2. Evolução do habitar	6
2.1. Cápsula	6
2.2. <i>Neo-nómadas</i> imigrantes e turistas	7
2.3. Glocalização	9
3. Instalação e Arquitectura	10
4. <i>Framework</i>	12
5. Identificador de factores	13
5.1. Factores Globais	13
5.1.1. Fenomenologia e o estudo de ambientes culturais e sociais	14
5.1.2. Padrões	16
5.1.3. Factores Humanos	18
5.1.3.1. Ergonomia	19
5.1.3.2. <i>Cultural bias</i>	21

5.1.4. Cognição e percepção	22
5.2. Factores Locais	25
5.2.1. Condições locais	25
5.2.2. Ambientes culturais	27
6. Na procura de uma nova identidade cultural	29
6.1. O espírito do lugar e o objecto de <i>design</i>	29
<b>CAPÍTULO II- Enquadramento teórico-prático</b>	
1. Processo de estudo	33
1.1. Estudo de diferentes ambientes culturais	33
1.2. Análise e selecção dos vários elementos	41
2. Processo de formação	47
2.1. Mecanismos de construção	45
3. Combinação das diferentes fachadas	56
<b>CAPÍTULO III- Enquadramento prático</b>	61
<b>CAPÍTULO IV- Conclusão</b>	75
<b>CAPÍTULO V- Bibliografia</b>	77
<b>Anexo 1-</b> Relação exterior entre o objecto de arte (instalação) e a envolvente	
<b>Anexo 2-</b> Livreto com exemplos de diferentes fachadas	

# Lista de Figuras

Fig. 1- Doçaria tradicional e utensílios característicos para confecção de chá, Istambul	9
Fig. 2- Instalações proporcionam uma interacção da obra com o utilizador, MACRO	11
Fig. 3- Utilização de padrões estéticos, expressando culturas diferentes	18
Fig. 4- Utilização de padrões geométricos em diferentes tipos de utilização	18
Fig. 5- Verifica-se a aceitação de diferentes comportamentos culturais	22
Fig. 6- Diferentes condições locais, o local influencia o tipo de actividades de uma cultura	25
Fig. 7- Diferentes condições locais, o local influencia o tipo de actividades de uma	26
Fig. 8- Preocupação cultural em diferentes ambientes	27
Fig. 9- Análise de elementos culturais, cultura marroquina	34
Fig. 10- Análise de elementos culturais, cultura marroquina	35
Fig. 11- Análise de elementos culturais, cultura marroquina	36
Fig. 12- Análise de elementos culturais, cultura marroquina	37
Fig. 13- Análise de elementos culturais, religião islâmica e as práticas diárias	38
Fig. 14- Análise de elementos culturais, cultura Árabe, religião islâmica	39
Fig. 15- Análise, representação e semelhanças de elementos culturais	40
Fig. 16- Selecção, representação e semelhanças entre elementos culturais	41
Fig. 17- Selecção e representação, semelhanças e simplificação geométrica de elementos culturais	42
Fig. 18- Recolha de elementos formais e geométricos, processo inicial da transformação de fachadas	43

Fig. 19- Recolha de elementos formais, tradicionais com a adaptação a técnicas contemporâneas	44
Fig. 20- Recolha de elementos formais, tradicionais com a adaptação a técnicas contemporâneas	45
Fig. 21- Utilização de elementos tradicionais com a adaptação a utilizações contemporâneas	46
Fig. 22- Explicação do processo de formação da moldura base (estrutura fixa e subestruturas amovíveis)	47
Fig. 23- Esquematização do mecanismo de obtenção da moldura base (estrutura fixa e das estruturas amovíveis, os quatro <i>layers</i> )	48
Fig. 24- Estudo de mecanismos de construção do módulo base (estrutura fixa, e pelas estruturas amovíveis)	49
Fig. 25- Estudo de mecanismos de construção do módulo base (estrutura fixa, e pelas estruturas amovíveis)	50
Fig. 26- Estudo de mecanismos de construção do módulo base (estrutura fixa, e pelas estruturas amovíveis)	51
Fig. 27- Estudo de mecanismos de construção do módulo base, e das subestruturas contidas na estrutura amovível.	52
Fig. 28- Estudo de mecanismos de transformação das fachadas	53
Fig. 29- Estudo de mecanismos de transformação das fachadas	54
Fig. 30- Estudo de mecanismos de transformação das fachadas	55
Fig. 31- Representação da formação das fachadas	56
Fig. 32- Representação da formação das fachadas, exemplos exequíveis com o <i>layer 3</i>	57
Fig. 33- Representação de algumas das possibilidades possíveis com a utilização do <i>layer 1</i>	58
Fig. 34- Representação de algumas das possibilidades possíveis com a utilização do <i>layer 2</i>	59
Fig. 35- Representação de algumas das possibilidades possíveis com a utilização do <i>layer 3</i>	59
Fig. 36- Registo fotográfico do processo evolutivo, maquete de estudo	60
Fig. 37- Exemplos dos <i>layers</i> geométricos	62
Fig. 38- Exemplos dos <i>layers</i> geométricos	63

Fig. 39- Processo evolutivo, execução da moldura base	63
Fig. 40- Apresentação das duas molduras base utilizadas como exemplos	64
Fig. 41- Projecto base, planta da cobertura e do rés-do-chão, respectivamente	65
Fig. 42- Projecto base, alçado como esquema de funcionamento dos vãos	66
Fig. 43- Projecto base, alçados posterior e anterior, respectivamente	67
Fig. 44- Projecto base, alçado lateral direito e secção, respectivamente	68
Fig. 45- Projecto base, axonometria com recurso à utilização de madeira	69
Fig. 46- Relação exterior interior	70
Fig. 47- Perspectivas exteriores, relação da envolvente com o objecto	71
Fig. 48- Perspectivas interiores, criação de ambientes	72



# Introdução

## a) Importância temática

A noção de mobilidade trouxe ao homem a liberdade de poder percorrer o território de uma forma mais livre e despreocupada, passando a viajar mais, não se restringindo apenas a um território limitado. Aqui surgem as sociedades *neo-nómadas*. Como tal, a casa deveria estar sempre em movimento e sempre em prol da sua evolução.

De encontro ao contexto da globalização e da movimentação da sociedade surge a ideia da concepção de uma cápsula. Este objecto foi pensado (apenas numa base conceptual) para elementos da sociedade que se encontrem por um período de tempo (independentemente se longo ou curto) fora do seu contexto social ou cultural, facilitando a sua inserção num meio cultural diferente do seu por natureza.

Assim, enquanto arquitectura o “objecto” do trabalho é a concepção de uma “cápsula” como objecto móvel, em resposta à mudança, e à movimentação constante das sociedades. Com o propósito da adaptabilidade este objecto foi pensado para num sentido global ser ajustável não só a uma determinada cultura ou sociedade, mas que fenomenologicamente respondesse aos anseios e necessidades de cada um, não tendo por isso limitações culturais, sendo um objecto transcultural (relacionando-se com a cultura a que cada um de nós pertence).

Claramente o objectivo não será abarcar toda uma sociedade mas sim a uma parte que integra muitos indivíduos enquanto membros de sociedades de movimentos e mudanças. Seja, qual for o propósito, para viver, para trabalhar ou apenas para lazer, os chamados *neo-nómadas*, os imigrantes e os turistas (respectivamente) são no fundo fruto da globalização, presenciando e contribuindo para esta multiculturalidade.

Enquanto ser humano, cada um de nós, de forma individual, é confrontado ao longo da vida com a experiência da aquisição de conhecimento através de outras culturas.

Durante o período académico com o contacto com as unidades curriculares, tal como a história e a cultura das artes; com a envolvente do campus universitário, o relacionamento com os académicos, colegas e todos que daí fazem parte; das viagens, do contacto com outras pessoas e culturas, tudo serviu para um enriquecimento, contribuindo, pois, para um crescimento enquanto indivíduo pertencente à sociedade, possibilitando o interiorizar de novas formas de vida e de culturas.

No seguimento destas viagens, do contacto e convivência com as pessoas desses locais, há sempre uma procura incessante de novas experiências, e também, em todas elas, surge a

intrínseca necessidade de nos rodearmos de objectos que de alguma forma façam parte da identidade cultural de cada um de nós.

Assim, surge a ideia de criar uma cápsula que pudesse ser transformável, de forma a criar um espaço próprio, onde mesmo que longe das nossas origens, permita diferentes tipos de geometrias, padrões, criando uma atmosfera própria a cada um.

## **b) Metodologia**

No trabalho onde se pretende através de um objecto ser possível o estudo de sociedades e culturas tendo como objectivo perceber os diferentes ambientes em que cada um se sente familiarizado, existe um conjunto de normas que regem este processo metodológico:

- Contacto com outras culturas;
- Selecção dos elementos mais significativos tendo em conta o contacto estabelecido anteriormente;
- Encontrar um fio condutor que permita a ligação entre culturas;
- Simplificação dos elementos recolhidos em forma de símbolos;
- Testar através do *software* o processo realizado a fim de detectar possíveis lacunas no resultado;

A seleção de informação, recolhida durante as viagens, como fotografias, jornais, tecidos e alguns objectos colecionados definem os que, a nível pessoal, significariam algo mais em relação a outros.

De seguida, começou por se definir dentro de elementos similares, em comum com outras culturas, os que fossem mudando de cultura em cultura mas estabelecessem um grau de parentesco uns com os outros, traçando-se uma linha de cultura ou de subcultura de umas para outras a fim de tornar viável a ideia da cápsula poder ser transformável em termos de padrões variáveis de cultura para cultura.

Como o objectivo destes padrões não seria poderem ser reproduzidos na íntegra mas de forma simplificada procedeu-se a uma simplificação geométrica, para que mais facilmente cada um pudesse escolher e perceber qual a geometria que maior conforto lhe traria. Esta simplificação geométrica torna-se essencial uma vez que na nossa percepção quanto menos elementos se tiver, isto é quanto mais abstrato for, maior a capacidade de criação de algo inerente a cada um nós sem a recorrente ideia de estar a utilizar um elemento que não pertence à “nossa” identidade cultural.

Num trabalho criativo, uma parte do trabalho é de facto de quem cria, mas existe sempre uma parte que irá ser do utilizador, ou seja neste caso o trabalho pertence ao artista na medida em que o projecta e sempre com base em algo que é também seu, existindo uma partilha posterior da obra, que é, quando esta, deixa de ser do artista e passa a pertencer a alguém, é nesta medida que se testam algumas geometrias possíveis de realizar mas que certamente serão uma pequena amostra pela quantidade de padrões possíveis de criar pelo que será o interveniente (utilizador) deste, o último artista.

É esta interacção, entre “artista” e utilizador, que no fundo se torna interacção entre artistas, onde o primeiro interveniente consegue fazer uma base em que o segundo termina.

Esta relação é considerada muito interessante pois, pode perceber-se assim, quais os padrões que mais aceites são, como estudo de identidades culturais e suas semelhanças.

Desta forma, após a escolha de padrões simplificados procedeu-se com ajuda do *software* de programas como *Rhinoceros* e *Grasshopper*, *Photoshop*, etc. à elaboração destas geometrias para perceber como é possível a obtenção de um espaço capaz de transmitir emoções.

Começou por se realizar as formas base no *Rhinoceros* e *Grasshopper* onde de seguida com a ajuda do *Photoshop* se insere o objecto em diferentes contextos, permitindo perceber que tipo de ambientes são possíveis obter, salientando que apenas serão apresentadas duas geometrias como exemplos finais.



# CAPÍTULO I- Enquadramento teórico

## 1 Casa e o homem

No final do século XIX, a preocupação higiénica é prova da influência da sociedade na arquitectura da casa. Com a introdução da instalação sanitária na casa, a preocupação da luz e da circulação de ar ganha cada vez maior realce, podendo-se verificar mesmo nas fachadas, que da escuridão, deram lugar a uma maior utilização do vidro, libertando-a e, por sua vez, expondo mais o interior da casa. Como por exemplo a Maison de Verre, de Pierre Chareau feita entre 1920 e 1931; Uma casa onde toda a fachada era totalmente envidraçada deixando à vista todo o interior. O homem passa a abrir o seu espaço privado, assistindo-se a uma mistura entre o exterior e o interior.

Também, no período do pós-guerra, devido à destruição massiva das cidades o arquitecto deixa de projectar para uma elite, e passa a ter a preocupação social. O consumidor começou a ser anónimo, fazendo parte de um grupo com modos de vida, necessidades e desejos *standard*.

Foi então que a arquitectura se tornou “descartável”, mutável e aberta, com sistemas de pré-fabricação os projectos não teriam impedimentos mentais ou influências do passado. O projecto deveria também estar apoiado na tecnologia e traduzir as mudanças e desejos da sociedade.

Em 1964, os Archigram apresentam um projecto metafórico, levando o conceito de mobilidade muito além, Walking City. Esta era uma cidade sem fundações e sem raízes, constituída por imensos contentores com pernas que se deslocavam pela cidade. Uma cidade sem lugar fixo adequada aos viajantes nómadas.

Para além destas mudanças referidas: a preocupação higiénica; a preocupação social, o projectar para o anonimato, também a redução dos membros da família e, conseqüentemente, da melhoria das condições de vida, fez com que o tamanho da casa fosse reduzido. Mais uma vez a arquitectura da casa reflectiu as mudanças da sociedade.

## 2 Evolução do habitar

Com a evolução, o Homem e a sua estrutura familiar sofreram inúmeras alterações. A falta de estabilidade familiar e pessoal, originada por factores, como o desemprego, trabalho precário, a crise económica e financeira, afectaram de forma dramática a sua mobilidade. Hoje em, dia o movimento das pessoas de cidade em cidade e/ou até de país em país tornou-se um processo frequente e encarado com alguma naturalidade.

Para além desta evolução natural das sociedades, também, o período pós-guerra teve influência no *habitat*, já que no período do pós-guerra, devido à destruição massiva das cidades o arquitecto passou a projectar para todos, deixando de projectar para uma elite, com poder económico, e passou a projectar para o anónimo. Consequentemente, fazendo parte de um grupo com modos de vida, necessidades e desejos *standard*. Esta forma de vida levou à moldagem de um novo Homem com medidas e necessidades modulares.

Assim, na era da globalização, o habitar tem vindo a ser o reflexo do momento efémero, transformando-se e adaptando-se, tornando-se mais versátil de acordo a acompanhar o ritmo da sociedade, assumindo-se assim um objecto de incríveis e constantes mudanças podendo adaptar-se ao ritmo de cada um, onde os projectos eram notoriamente influenciados pelo progresso da tecnologia.

Consequentemente, a casa, assim como todos os outros objectos reflectem os desejos e comportamentos de uma sociedade de transformações constantes.

Actualmente, tudo à nossa volta é móvel. A mobilidade torna-se uma necessidade individual e a rede de comunicações global, conduzindo os desafios para que todos os objectos circundantes sejam incessantemente mais práticos, móveis e adaptáveis.

Tudo isto levou à moldagem de um homem com medidas e necessidades *standard* onde se combinam, assim, necessidades: como a mobilidade, a flexibilidade, a instantaneidade, a efemeridade, a obsolência, a escolha, os sistemas pré-fabricado a tecnologia e outras, levando a um novo estilo de vida.

### 2.1 Cápsula

Em 1962, através de projectos experimentais, surgiram as casas cápsula, estruturas de casas pré-fabricadas que se agrupavam numa torre. A casa cápsula foi produto da exploração industrial e tecnológica e serviu-se de materiais como construções tubulares, balões, partes de armas e materiais das naves espaciais.

Claramente a mais-valia das casas cápsula era a ergonomia, interacção e sofisticação. A Plung-in cápsula era um dispositivo que dava liberdade e autonomia ao proprietário. Aqui foi introduzido o conceito de “faça você mesmo”, onde o homem ao escolher as peças constituintes da sua casa era responsável pela sua construção.

Mais tarde a sofisticação tecnológica desenvolve Cushicle, possibilitando ao viajante levar consigo um micro ambiente, durante uma estadia rápida e provisória. Esta estrutura ao ser insuflada transformava-se numa *chaise longue* coberta por uma estrutura de armaduras dobráveis e desdobráveis, reforçando a ideia de invólucro, casulo, ou cápsula.

Como já referido, a noção de mobilidade trouxe ao homem a liberdade de poder percorrer o território de uma forma mais livre e despreocupada, passando a viajar mais não se fixando apenas a um território limitado. Aqui surgem as sociedades *neo-nómadas*. A casa deveria estar sempre em movimento e sempre em prol da sua evolução.

Segundo Fuller: “vivia agora aqui, agora ali. Ele ou ela ocuparia uma casa por um certo tempo, depois mudar-se-ia, e alguém viria ali viver, ou então, levariam a casa consigo.” (Krause, Lichentein, p.13)

Ao associar a casa com mobilidades, metamorfoses que acompanhassem os *neo-nómadas*, pretendia-se uma arquitectura móvel num formato em constante transformação e livre de se expandir e modificar.

A casa é vista então, como precursor da liberdade do homem, reforçando a importância do nomadismo como carácter central da arquitectura. A casa mostrava a versatilidade e mudava constantemente, o homem passava a ter um papel, mais presente, mais criativo e inventivo na casa.

## 2.2 Neo-nómadas imigrantes e turistas

Numa visão aprofundada apercebemo-nos do quanto cresce o nomadismo. Já no passado à semelhança do presente, o homem torna-se nómada pela procura de algo novo e melhor, embora que com diferenças notórias.

Tanto na pré-história, o Homem primitivo, que numa procura pela sobrevivência se encontrava obrigatoriamente em movimento, na busca de um *habitat* que lhe fosse favorável. Também, na actualidade o Homem se encontra em movimento, não na busca pela sobrevivência mas por uma melhoria da qualidade de vida e, por consequência a procura desse *habitat* continua a perpetuar-se.

Dos novos nómadas fazem parte, tanto aqueles que se vêem obrigados a imigrarem procurando melhores forma de vida, condições de trabalho (e ainda que muitos procuram novos modos de sobrevivência), como aqueles que procuram novas e melhores experiências pela fruição de novas culturas procurando enriquecimento cultural através das vivências nesses ambientes, e pelo próprio acto de viajar, os turistas.

Os imigrantes constituem uma classe abundante em vários locais do globo. São pessoas que procuram normalmente melhores condições de emprego e/ou vida, sem nunca se sentirem pertencentes no contexto onde se encontram. Normalmente ao fim de alguns anos regressam ao seu local de natureza.

Já o turismo está intimamente relacionado como uma prática social, que implica essencialmente deslocação de pessoas, e a relação das pessoas que viajam entre si, com a comunidade do lugar visitado. A actividade turística insere-se assim num universo mais amplo, o do lazer. Esta abrange o sentido ida e volta, sem ligação com a forma de nomadismo primitivo.

“De acordo com Robert McIntosh (1993) Turismo pode ser definido como ciência, a arte e a actividade de atrair e de transportar visitantes, aloja-los e de modo cortês satisfazer as suas necessidades e desejos.” (Pires, 2004, p.16)

Os seres humanos sempre migraram e viajaram, sem necessariamente viverem uma vida nómada, mas o nomadismo de hoje acarreta muito mais do que simplesmente fazer viagens. Naturalmente, dessas deslocações, resulta uma perda de identidade cultural adjacente à especificidade de cada indivíduo.

Assim, surge a necessidade, que se traduz na procura de bens materiais simbólicos e significativos de uma determinada cultura, com que cada indivíduo mais se identifique. Como tal, para que se satisfaça essa necessidade surge a ideia de se projectar e criar um referencial que preencha essa lacuna, a lacuna de um sentimento de não identidade, tantas vezes associado ao sentimento de cidadão do mundo, aspira-se a criação de um espaço próprio a cada um. Visto que, na incessante procura de uma cultura global, o homem também procura definir uma identidade cultural para si.

“Consequentemente de uma propaganda das vantagens e mais-valias da globalização, sabe-se actualmente que é imprescindível o contacto com uma nova identidade, específica, regional e nacional, como reflexo de uma tradição construída” (Giddens, 2000, pg.48)

Assim, a fim de construir as novas tradições e, dessa forma, torna-se evitável a perda de noção de território, do nosso território, é necessário encontrar dentro do global o individual.

## 2.3 Glocalização

A glocalização, uma junção entre globalização e localização, é um termo que denota a adaptação de um produto ou serviço especificamente para cada localidade ou cultura em que se insere. Considera-se por isso importante apreender ambos os termos, para que haja um maior entendimento do termo glocalização.

Sobre a globalização, pode-se entender como sendo, esta, o processo de integração internacional decorrente da troca de visões do mundo, produtos, ideias, e outros aspectos da cultura. Em termos simples, a globalização refere-se a processos que aumentam as trocas mundiais dos recursos nacionais e culturais. É um dos processos de aprofundamento da integração económica, social, cultural, política, que terá sido impulsionado pelo baixo custo dos meios de transporte e comunicação dos países do mundo no final do século XX e início do século XXI. Uma vez que na actualidade, o processo de globalização atinge todas as actividades humanas, a valorização da cultura típica surge como forma de diferenciação.

A localização, por sua vez está intimamente ligada a uma tarefa interdisciplinar que visa adaptar o produto ou serviço para a cultura do país ao qual se destina, considerando costumes, religião, sistemas de pesos e medidas, moeda, padronização de data e hora, legislação e outras variáveis que possam afectar os objectivos em questão.



Fig. 1- Doçaria tradicional e utensílios característicos para confecção de chá, Istambul

“Há juntamente com o impacto do “global”, um novo interesse pelo local (...). Assim, ao invés de pensar no global como “substituindo” o local seria mais acurado pensar numa nova articulação entre “o global” e “o local”” (Greteiny, 2006, p. 77) também para Greteiny, “A “glocalização” é uma globalização que estabelece limites: ela deve se adaptar às realidades locais, em vez de ignorá-las ou simplesmente destruí-las. Na verdade, ao provocar uma resistência a si própria - suscitando um movimento mundial de contestação - a globalização, ironicamente e paradoxalmente, termina contribuindo para a concentração da atenção sobre as realidades locais” (ibid)

Assim, pode-se sintetizar o conceito de glocalização, como sendo um pensar global e um agir local. Fazendo uma ligação entre a abordagem teórica e a teórico-prática, da glocalização, pode-se perceber que com o objecto de *design* (a “cápsula”), se pretende este mesmo propósito descrito anteriormente. Simultaneamente com um objecto global pretende-se a integração local e até mesmo individual, pois, cada cidadão é único e ao longo de um processo de crescimento e formação pessoal, “alvo” de diversos “confrontos” culturais, acabando por absorver distintas capacidades e características, tão únicas como cada um.

### 3 Arte (de instalação) e Arquitectura

A arte de instalação é usada como meio de explorar um sentido fragmentado do lugar interior em grande parte devido à tecnologia de informação e comunicação actual, esta, muitas vezes tem uma forte relação com o ambiente construído.

Sendo que a arte de instalação incorpora a mais recente tecnologia como um meio de criação de experiências ao espectador. É um resultado directo da desconexão que é sentida ao viver numa sociedade moderna, tecnologicamente avançada, e esta forma de expressão que conecta a pessoa para uma experiência " real ".

A ideia da arte de instalação, especialmente no que diz respeito às instalações de lugar-específico não é necessariamente um fenómeno novo no mundo da arte. Na verdade, esta tem estado presente desde os primórdios da Humanidade, aquando o Homem primitivo, se retratava através da pintura, nas paredes das suas cavernas.

Contudo, a instalação de arte contemporânea, envolve o espectador em novas formas, desafiando a sua relação com a envolvente, inspirando-se nos movimentos da arte pós-moderna da arte contemporânea do século XX, que apontam para o início dos trabalhos de Marcel Duchamp como o impulso para a instalação contemporânea na obra, “Fountain”, compreendido pelo processo “readymade”<sup>1</sup>, proporcionando a compreensão da arte de instalação, que se afasta do objecto de arte em si, e aproxima a atenção ao processo do artista e da experiência do espectador. Estas noções são bases integrais para definir a arte de instalação.

Como tal, é difícil não usar a palavra "experiência" ao descrever a arte de instalação. Muitas vezes, a intenção de uma arte de instalação é evocar algum tipo de experiência aos intervenientes da obra.

---

<sup>1</sup> Duchamp foi o responsável pelo conceito de *readymade*, que é o transporte de um elemento da vida quotidiana, a princípio não reconhecido como artístico, para o campo das artes.

Na arquitectura, tendo em conta as características da arte de instalação, podemos observar nas construções de tecnologia moderna os *designers* que criam novas formas e experiências que espelham a estética mais conceptual e menos formal.

Em edifícios situados entre a arte e a arquitectura, (Archisculpture)<sup>2</sup> existe a prática de conciliação de arquitectura com o *design* de interiores, que permite tratar o espaço como se duma instalação se tratasse, criando uma sensação de experiência e exploração. O espaço em si não é uma experiência, mas a experiência depende em vez disso da interacção deste com os seus utilizadores. “[a]side from keeping the rain out... architecture is nothing but a special effects machine that delights and disturbs the senses.” (Plays with Architecture, 2013)

As instalações de um específico local dependem do espaço físico, a fim de se transmitir o seu significado. Estas fornecem um sentimento de apego para o espectador ao seu ambiente, ao contrário do teatro, onde a intenção metafórica transporta o indivíduo para outro “lugar” através da suspensão da descrença. Em contra partida, o local específico da instalação deve consequentemente criar e aproveitar um sentido real, tangível do lugar, pois o lugar torna-se um factor importante na determinação do tipo de experiência que o artista pretende provocar ao utilizador.

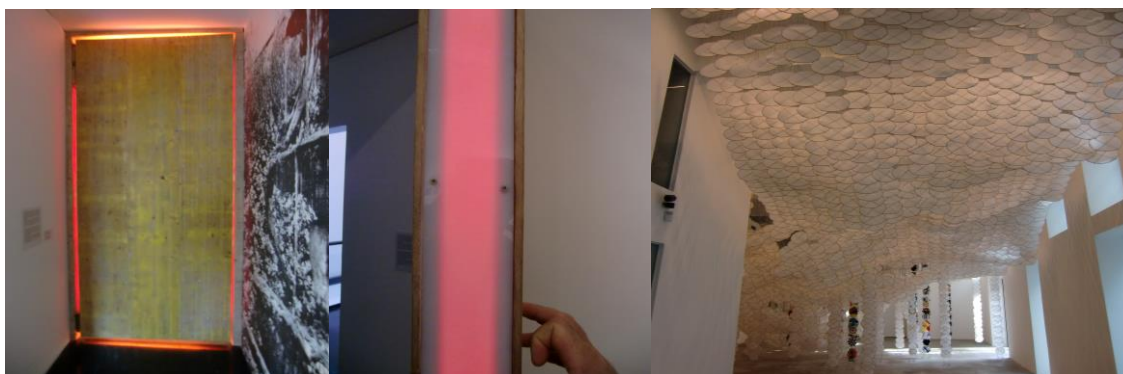


Fig. 2- Instalações onde o objectivo proporcionar uma interacção da obra com o utilizador, MACRO

Ao explorar os limites da capacidade arquitectónica através da experiência artística, os arquitectos e *designers* são capazes de ultrapassar os limites da sua prática quotidiana, inspirando-os para novas ideias e perspectivas, considerando que esta recreação artística pode dar ao profissional um espaço sagrado para a exploração criativa.

De um modo mais amplo, a arte de instalação pode ser usada como um reflexo sobre a condição humana moderna. Esta fornece uma oportunidade para criticar a fragmentação da sociedade, enfatizando e reflectindo as características que levaram a esta condição. “(...) the technique of installation has proved to be a useful tool by which to rhetorically speak about and investigate life.” (Aaron e Trumbour, 2013)

<sup>2</sup> Como exemplos de archisculpture: Guggenheim Bilbao desenhado por Frank Gehry, Casa da Música desenhado por Rem Koolhaas;

"...for modern artists, the old forms and concepts of art needed refurbishment, their premise being that the world is far more complex and rich than earlier practice had allowed. The aspiration of the modern installation artist became in large part how to reflect the experience of life - its complex issues, aspects, and appearances. The technique of installation has proved to be a useful tool by which to rhetorically speak about and investigate life." (Rosenthal, p. 26-27)

A condição moderna resultou numa subjectividade, em que múltiplas perspectivas que influenciam a forma como percebemos o nosso ambiente e os objectos mudam de pessoa para pessoa, e eles, também podem variar ao longo do dia, dependendo do contexto, da interacção e experiência actuais. Esta subjectividade dispersa pode levar à fragmentação da experiência, tanto como sociedade, como indivíduo.

Na arte interactiva, que se designa por uma forma de arte que envolve o espectador, e de algum modo, leva à participação deste, o artista consegue, isso. Fazendo o espectador andar pela obra ou intervir com ela, tal como: grandes esculturas, instalações ou mesmo edificações.

Como tal, a noção de “arte de participação” transmite a ideia, em que esta tem por objectivo encurtar a distância entre criador e espectador. Sobre esta “ participação na arte”, *Lygia Clark refere*, “No meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe” (Plaza, 1990, p.15)

Assim, nesta arte que envolve o espectador numa participação activa, onde este se vê induzido à manipulação e exploração do objecto artístico ou do seu espaço, reitera-se uma clara manifestação de interacção, que encurtar a distância entre o artista e o espectador.

## **4 Framework**

Um *Framework* ou também designado por, arcabouço conceitual, é um conjunto de conceitos usados para resolver um problema de um domínio específico. Este arcabouço conceitual não se trata de um *software* executável, mas sim de um modelo de dados para um domínio. O *framework* actua onde há funcionalidades em comum a várias aplicações, porém, para isso, as aplicações devem ter algo razoavelmente grande em comum para que o mesmo possa ser utilizado em várias aplicações. Foi concebido para executar e programar aplicações que visam resolver um problema de um domínio específico.

Um *framework* inclui código, diferente de um padrão de projecto podendo ser modelado com vários padrões de projecto, e possuem, sempre, um domínio de uma aplicação particular, algo que não ocorre nos padrões e projecto de *software*. Estes possuem vantagens, tais como:

maior facilidade para a detecção de erros, por serem peças mais concisas de *software*; concentração na abstracção de soluções do problema; eficiência na resolução dos problemas e optimização de recursos.

Segundo Fayad (1997) “framework é um conjunto de classes que colaboram para realizar uma responsabilidade para um domínio de um subsistema da aplicação.”(Lisboa F.,p.14)

O principal propósito de um *framework* é ajudar no processo de desenvolvimento de aplicações. Este permite que, as aplicações sejam desenvolvidas mais rapidamente e mais facilmente, facilitando a sua manutenção.

“para conseguir um rápido desenvolvimento, novos sistemas devem ser construídos a partir de classes que já existam e que possam ser adaptadas às circunstâncias. Um desenvolvimento baseado em repositórios é necessário - com ferramentas automatizadas. Estas ferramentas devem tornar rápido e fácil o trabalho de se personalizar uma interface gráfica padrão. Sistemas devem ser construídos de forma que possam ser mudados rápida e facilmente, sem os problemas de manutenção do passado.” (Martin, 1995, p. 59)

Esta metodologia permite um encurtamento no tempo, da produção do produto na redução de erros efectuados, uma facilidade na manutenção das aplicações. Tratando-se de um padrão base, todas as combinações partem consequentemente da evolução do mesmo. Verifica-se assim, que a utilização de um *framework* no desenvolvimento de trabalhos de arquitectura, nomeadamente na concepção de projectos, permite que as aplicações sejam desenvolvidas mais rapidamente e mais facilmente, facilitando a sua manutenção.

## 5 Identificação de factores

### 5.1 Factores Globais

Todos nós adquirimos as nossas características humanas num contexto sócio cultural. A condição básica de vida humana levou o filósofo Ortega y Gasset a dizer: “ eu sou eu e a minha circunstância”(Brody, 2013). Isso significa que cada um de nós constrói a sua identidade a partir do seu ambiente. De forma mais ou menos consciente percebe-se quanto os valores e os comportamentos da sociedade que nos envolve e, principalmente a que nos rodeia mais de perto, influenciam as nossas acções e ideias. A personalidade de cada um é influenciada pela envolvente da qual somos parte, e por isso, constitui uma experiência de vida muito diferente para cada um de nós, tendo consequências fundamentais e diversas para o resto das nossas vidas.

O estudo das sociedades humanas é importante, não só para nos conhecermos a nós mesmos, mas também para compreendermos as pessoas que vivem em diferentes contextos sócio

culturais. Nunca como hoje, tantos aspectos da vida humana mudam tão rapidamente, e para tantas pessoas no mundo. Facto que tem, ocorrido em todas as áreas: nas artes, nas ciências, na religião, na moralidade, na educação, na família, na política e na economia, todas são afectadas.

Nestas circunstâncias, não é surpresa que tenha aumentado de maneira significativa o interesse pelo estudo das sociedades humanas, embora, constituam um fenómeno dos mais complexos, e as ciências sensoriais integram um campo de pesquisa jovem em que predomina o debate e a controvérsia.

Assim, uma vez que cada um de nós, constrói a sua identidade a partir do seu ambiente, é natural que, quando somos retirados do nosso lugar para um novo espaço, sentamos então, uma descontextualização. Não existem, ainda memórias vividas, para nos sentirmos confortáveis, de modo a que nos sintamos em “casa”.

“Auguste Comte, observava que o equilíbrio mental resulta em boa parte, e antes de tudo, do facto de os objectos materiais com que estamos em contacto diário não mudarem ou mudarem pouco e nos oferecerem uma imagem de permanência e de estabilidade” (Silvano, 2001, p.13)

Visualizando as necessidades humanas num sentido global, compreende-se que a importância das memórias é o facto que possibilita um equilíbrio mental, que reduz o desconforto com a nova cultura, visto não existirem elementos do seu quotidiano.

Obrigatoriamente ao associar-se este conceito, o da construção de cada identidade a partir do seu ambiente, à defesa da ideia de que através do objecto em estudo “a cápsula” pode-se contribuir para a construção dessa identidade, pretende-se efectivamente a concretização dessa realidade. A concepção de um lugar próprio para o individuo deslocado.

Assim, o estudo e desenvolvimento de várias malhas ou padrões de fachadas, tem por objectivo primordial, permitir ao utilizador escolher aquela que mais se identificará consigo próprio, começando, pois, por adquirir uma marca cultural para si que, quebrará o efeito de descontextualização no seu novo espaço. Sendo, a cápsula o seu novo lugar.

### **5.1.1 Fenomenologia e o estudo de ambientes culturais e sociais**

Relativamente à fenomenologia, esta, é tanto uma corrente de filosofia influenciando a arquitectura contemporânea, como um campo de pesquisa académica, na experiência do espaço construído e de materiais de construção nos seus aspectos sensoriais.

Na fenomenologia, o ambiente é concretamente definido como “o lugar”, e as coisas que acontecem, lá “ter lugar”. O lugar não é tão simples como a localização, mas consiste de coisas concretas que têm substância material, forma, textura e cor, e juntos, se unem para

formar o carácter do ambiente ou atmosfera. É este ambiente que permite que determinados espaços, com funções semelhantes ou mesmo idênticas, incorporem propriedades muito diferentes, de acordo com as condições culturais e ambientais únicas do lugar que eles existem, concebido como um "retorno às coisas".

Assim, depreende-se que a fenomenologia, absorve o conceito de subjectividade, fazendo das coisas e suas conversas, pertences exclusivos do seu lugar, ou seja, o tema é o relevante, e não a coisa em si. Os caminhos entre esses assentamentos e os diversos elementos que criam o ambiente cultural, tornam-se as características secundárias, definidoras do lugar.

A fenomenologia enquanto estudo da consciência e dos objectos da consciência, é o processo pelo qual tudo que é informado pelos sentidos é mudado numa experiência de consciência, num fenómeno que consiste em se estar consciente de algo. Coisas, imagens, fantasias, actos, relações, pensamentos, eventos, memórias, sentimentos, entre outras, constituem as experiências de consciência de cada um.

Husserl<sup>3</sup>, propôs que no estudo das nossas vivências, dos nossos estados de consciência, dos objectos ideais, desse fenómeno que é estar consciente de algo, não devêssemos-nos preocupar, se ele corresponde, ou não, a objectos do mundo externo à nossa mente. Já que o interesse, para a Fenomenologia, não é o mundo que existe, mas sim o modo como o conhecimento do mundo se realiza para cada pessoa.

Assim, a “redução fenomenológica” requer a suspensão das atitudes, crenças, teorias, colocando-se em suspenso o conhecimento das coisas do mundo exterior, a fim de cada pessoa concentrar-se exclusivamente na experiência em foco, porque esta é a realidade para ela.

O Noesis, acto de perceber, e o Noema, objecto da percepção, são os dois pólos da experiência da “redução fenomenológica”. Esta significa, portanto, restringir o conhecimento ao fenómeno da experiência de consciência, desconsiderar o mundo real, colocá-lo “entre parênteses”, preocupar-se com o conhecimento do mundo na forma que se realiza e na visão do mundo que o indivíduo tem.

Segundo Erlebnis, vivência é todo o acto psíquico; a fenomenologia, ao envolver o estudo de todas as vivências, pretende englobar o estudo dos objectos das vivências, porque as vivências são intencionais e é nelas que reside a essência da referência de um objecto.

---

<sup>3</sup> Edmund Gustav Albrecht Husserl (1859- 1938) foi um matemático e filósofo alemão, conhecido como o fundador da fenomenologia.

Assim, a consciência é caracterizada pela intencionalidade, pois, ela é sempre a consciência de alguma coisa. Essa intencionalidade é a essência da consciência que é representada pelo significado, o nome pelo qual a consciência se dirige a cada objecto.

Para, a fenomenologia que, examina a relação entre a consciência e o Ser, as vivências dependem de cada um, sendo como um método que involucra aspectos culturais, intelectuais e emocionais. Cada pessoa tem experiências e percepções distintas de acordo com as suas memórias, vivências, sentimentos e desejos. O que pensam, recordam e sentem, provêm da experiência do presenciar cada situação. Entendendo-se como um método e um “modo de ver”. Como tal, compreende-se que o tema de investigação mais característico da Fenomenologia seja a consciência.

A percepção, a memória, a imaginação, o pensamento, o amor, o ódio, o desejo, o querer, são distintas formas de “dar-se” o viver da consciência. Para além da investigação deste tema, o viver da consciência, também, é uma importante tarefa da fenomenologia, a descrição dos tipos distintos de vivências, dos seus géneros e espécies, e das relações essenciais que entre elas se estabelecem.

“...é tudo o que o homem faz, pensa ou sente enquanto membro de um grupo.”  
(Toscano,2001, p.45)

Visto que, a arquitectura não se limita apenas à criação de obras, pois, esta é muito mais que a criação de obras, é uma questão de harmonia, um fenómeno de emoções, um jogo de formas, texturas e luzes, esta, reconhece a devida importância do viver da consciência, não deixando de ter presente, o viver de cada um, no momento de criar o lugar desse indivíduo. A arquitectura, é pois, a arte que vai mais além das questões construtivas.

### **5.1.2 Padrões**

Os padrões surgem como um produto, o qual pode ser, produto da cultura ou outros. Neste caso em concreto, o produto da cultura, é aquele que, se pretende explorar. No presente estudo, o objectivo da criação do espaço é conseguido através das fachadas.

Essas fachadas terão vários padrões, para que se possam adaptar às características de cada indivíduo, pertencente a esse espaço. Esses padrões serão, neste trabalho, objecto de estudo, uma vez que se pretende aproximar o mais possível essa realidade, ao produto da cultura, de quem vai usufruir desse lugar.

Os nossos estilos de vida demonstram o tipo de sociedade em que estamos inseridos. Os padrões são identificadores dessa sociedade, ou seja, são como uma síntese de cada cultura,

onde cada cultura compõe os seus padrões, modificando-os e adaptando-os, de forma a, produzir o efeito desejado, isto é, onde as pessoas vejam reflectida a sua essência, enquanto membros de uma cultura. Esses padrões actuam como uma linguagem, como modelo de identidade grupal.

Esta linguagem tem a sua proveniência em várias formas, formas essas, que estão presentes nas plantas, nos animais, nos cristais, entre outras. Verifica-se, então, uma tentativa de compreender a “linguagem” da natureza, e para isso, os seres humanos adoptam maneiras de expressar esses elementos, criando, assim, os padrões nela encontrados. Tornando, como tal, possível a identificação de culturas, uma vez que os padrões actuam como marca de uma determinada cultura, pois, são o resultado da observação de um espaço que, contém elementos que, aos olhos dessa cultura, são elementos representativos da mesma.

Criar um padrão é repetir um processo, um processo conhecido e praticado pelos povos, desde tempos remotos, povos tais como: Assírios; Chineses; Babilónicos; Gregos; Egípcios, Índios, e outros.

A maioria dos padrões, privilegiam o uso de geometrias e/ou simetrias, sendo usados numa variedade de formas e estilos. A habitação e a roupa são, um dos meios mais utilizados para essa representação do padrão, pois, nas suas mais variadas formas de expressão, configuram uma relação histórica, reflectindo a cultura nos seus valores estéticos, políticos e sociais. Expressando uma visão pessoal de cada indivíduo.

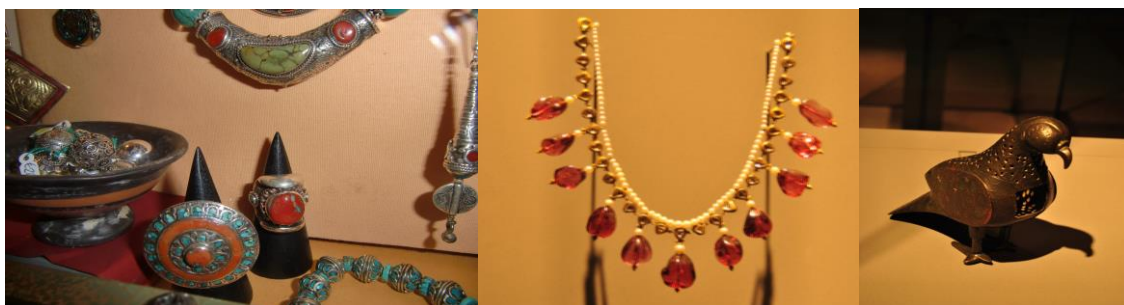


Fig. 3 -Utilização de padrões estéticos, expressando culturas diferentes

É comum generalizar-se os padrões, mas na verdade os padrões são tão diversos quanto as pessoas. Exemplo disso é a cultura africana, constituída por diversas sociedades tribais, onde se torna-se, assim, impossível identificar qualquer padrão como, representante da arte africana, como um todo. No entanto, os padrões de arte africana tendem a ter elementos específicos, tais como: ziguezague, cruciforme, curvas e linhas espirais, entre outras.

Todo o artista e/ou artesão procura criar um padrão simples que possa ser repetido, de tal forma que, o resultado seja harmonioso e belo. Tal como se pretende neste trabalho. A criação de fachadas harmoniosas e belas, nunca perdendo de vista a sua finalidade: promover a identificação do seu utilizador.

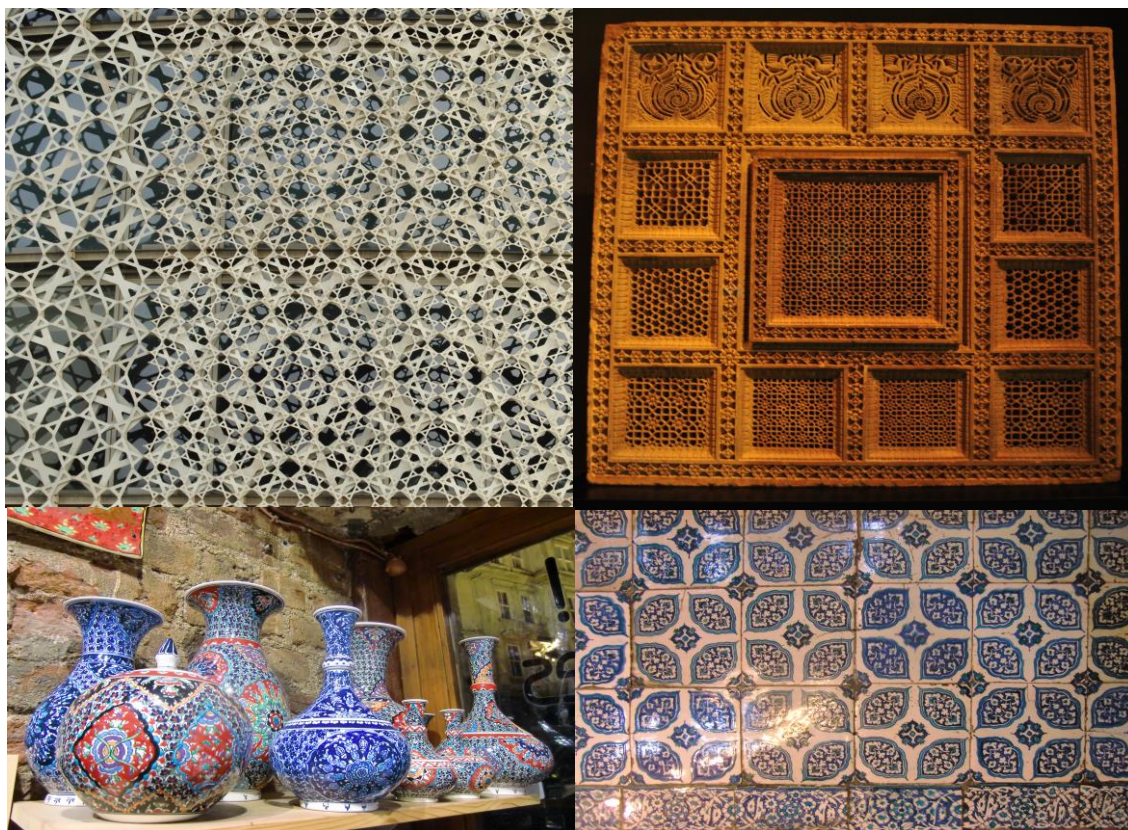


Fig. 4- Utilização de padrões geométricos em diferentes tipos de utilização

### 5.1.3 Factores Humanos

As preocupações com o bem-estar do Homem, têm vindo a pôr em evidência a necessidade de promover o conhecimento dos factores humanos, implicados na interacção com qualquer situação de trabalho ou lazer.

Assim, através do conhecimento dos factores humanos, e conjuntamente com a ergonomia, disciplina científica que procura entender as interacções do homem com a envolvente, podem realizarem-se processos de desenvolvimento, de modo a construir elementos de controlo de fácil utilização e que sejam mais simples de compreender e funcionar para os utilizadores, aumentando os níveis de segurança, conforto e prazer destes.

“...is a systematic approach to studying problems of human-machine interaction and to arriving at practical solutions on a scientific basis. Thus traditional human factors engineering concerns itself with data gathering and experimentation meant to yield precise information about human capabilities. With such information, machines can be built to fit humans.”  
(Considine, 1983 p. 153)

Ao identificar e dar resposta aos atributos sensoriais, cognitivos e físicos (numa fase o mais antecipada melhor), os processos de desenvolvimento dos produtos podem alcançar o

mercado mais cedo, a um custo mais baixo e sem necessitarem de ser trabalhados e desenvolvidos novamente, e desta forma, atingirem, mais rápido e melhor, a sua finalidade. Proporcionar aos utilizadores uma melhor qualidade de vida, sempre, com um melhor desempenho.

A ergonomia actua em todas as frentes de qualquer situação de trabalho ou lazer, desde os stresses físicos nas articulações, músculos, nervos, tendões, ossos, etc., até aos factores ambientais que possam afectar a audição, visão, conforto e principalmente a saúde. Em todos eles é possível existirem intervenções ergonómicas para melhorar significativamente a eficiência, produtividade, segurança e saúde nos postos de trabalho. As preocupações com a ergonomia estão a tornar-se um factor essencial à medida que o uso de computadores tem vindo a evoluir.

Aplicar os princípios do utilizador (através do conhecimento dos factores humanos), aos conceitos e protótipos, de modo a proporcionar uma reacção antecipada ao criador, é sem dúvida uma mais-valia para a arquitectura. Certifica-se assim, a necessidade de uma avaliação mais detalhada dos factores humanos, para que os resultados da ergonomia sejam optimizados.

### **5.1.3.1 Ergonomia**

A palavra “Ergonomia” provém de duas palavras Gregas: “ergon” que significa trabalho, e “nomos” que significa leis. Esta dedica-se ao estudo do relacionamento entre o homem e seu trabalho, equipamento e ambiente, e principalmente actua na aplicação desses conhecimentos. Conhecimentos, esses, que são essencialmente de anatomia, fisiologia e psicologia.

“...the relations between man and his occupation, equipment, and environment in the widest sense, including work, play, leisure, home, and travel situations.” (Brown e Hendrick, 1986, p.VII)

Hoje em dia, a palavra é usada para descrever a ciência de “conceber uma tarefa que se adapte ao trabalhador, e não forçar o trabalhador a adaptar-se à tarefa”.

Depois de contínuos avanços, onde o homem se adaptou às condições impostas pelos maquinismos, evidenciou-se a necessidade de conhecer os factores determinantes da melhor forma de adaptação dos produtos, máquinas, equipamentos, trabalho e ambiente aos utilizadores, enfim, aos indivíduos.

Através de Le Corbusier já constatamos esta relação, pois, ele idealizava a produção de casas no sistema em série, onde as fábricas produziam, residências prontas a serem usadas por

qualquer ser humano do planeta. Na actualidade, verifica-se esse facto, a produção de casas pré-fabricadas, apenas utilizam uma medida base, de acordo com as características do local.

Também a Bauhaus, defendia um estilo de reflexão das mudanças sociais, primando pela criação de bens funcionais com a orientação à produção em massa, onde também se pretendia aliar os campos da arte e do artesanato, permitindo ao espírito criativo construir o “novo” sobre a base tecnológica adquirida até então.

Alguns exemplos das áreas de actuação da ergonomia:

No desenho de equipamentos e sistemas computadorizados, de modo a que sejam mais fáceis de utilizar e que haja menor probabilidade de ocorrência de erros durante a sua operação - particularmente importante nas salas de controlo, onde existe uma elevada carga de stress;

Na definição de tarefas de modo a que sejam eficientes e tenham em conta as necessidades humanas, tais como, pausas para descanso e turnos de trabalho sensíveis, bem como outros factores, tais como recompensas intrínsecas do trabalho em si;

No desenho de equipamentos e organização do trabalho de modo a melhorar a postura e aliviar a carga de trabalho no corpo, reduzindo assim as lesões músculo-esqueléticas do membro superior e as lesões resultantes de trabalho repetitivo;

Na arquitectura da informação, de modo a que a interpretação e uso de guias, sinais, e ecrãs seja mais fácil e sem ocorrência de erros;

Na criação de acções de formação para que todos os aspectos do trabalho sejam compreendidos pelos trabalhadores;

No desenho de equipamento militar e espacial - casos extremos de resistência do corpo humano.

Na concepção de ambientes de trabalho, incluindo a iluminação e a temperatura ambiente, de modo a satisfazer as necessidades dos utilizadores e das tarefas executadas. Onde seja necessário, na concepção de equipamentos de protecção individual para o trabalho em ambientes hostis.

Verifica-se portanto que a ergonomia, uma ciência multi-disciplinar que usa conhecimentos de várias ciências, tais como: anatomia, antropometria, biomecânica fisiologia, psicologia, e outras, é fundamental ao Ser Humano. Esta usa os conhecimentos adquiridos, das habilidades e capacidades humanas, e estuda as limitações dos sistemas, organizações, actividades, máquinas, ferramentas, e produtos de consumo, de modo a torná-los mais seguros, eficientes,

e confortáveis para o uso humano. Claramente, se depreende que, a ergonomia otimiza a relação entre o Ser-Humano e o espaço que o rodeia.

### 5.1.3.2 *Cultural bias*

O “cultural bias” destaca as diferenças entre pessoas e grupos. Este pode ser entendido como uma discriminação, quando existe uma falta de integração do grupo ou de um indivíduo. Essa falta de integração pode resultar da diferença, de valores sociais, crenças, regras de conduta, entre outras. Pode assim, ser vista como um preconceito cultural. O termo envolve um preconceito ou distinção de destaque, do ponto de vista em que, sugere uma preferência de uma cultura sobre outra.

Todos nós vemos o mundo através de várias lentes culturais. Assim, tende-se, de uma forma ou outra, a comparar pessoas de diferentes culturas ou subculturas, e até mesmo do ser individualmente.

O truque para contrariar este comportamento, é então, sermos capazes de descrever, a forma como vê-mos o mundo, para que as pessoas possam, corrigir, o que elas acreditam ser, o preconceito que existe da nossa parte.

Assim, *cultural bias* é o fenómeno que interpreta e julga as preferências dos padrões inerentes à sua própria cultura. Estes podem incluir diferenças de língua, raça, etnia, status socioeconómico, entre outros.

Dentro deste contexto, do *cultural bias*, o objecto, projecto a desenvolver, deve ser criado, de forma, a que dentro de um mesmo módulo seja dada a possibilidade de transformação e, que o objecto final, seja aceite, mesmo com as diferenças propostas. Aceite, como fazendo parte, de um padrão, e não como, uma anomalia alvo de discriminação, uma vez que, se assume que a diferença é o factor determinante na concepção desse objecto.



Fig. 5- Verifica-se a aceitação de diferentes comportamentos culturais

### 5.1.4 Cognição e Percepção

A cognição, denominada como acto ou processo de conhecer, inclui a atenção, a concentração da mente, no objecto seleccionado, e pode ser involuntária, passiva e espontânea (ocasionada por estímulos externos) ou controlada, voluntária e dirigida (causada pela intenção do individuo). Esta compreende os seguintes domínios: percepção, a memória, o raciocínio, o juízo, a imaginação, o pensamento e o discurso.

“a superfície da terra é extremamente variada,(...) mas são mais variadas as maneiras como as pessoas percebem e avaliam essa superfície. Duas pessoas não vêem a mesma realidade. Nem dois grupos sociais fazem exactamente a mesma avaliação do meio ambiente (...). Todos os seres humanos compartilham percepções comuns, um modo comum, em virtude de possuírem órgãos similares.” (Tuan, 1983, p151)

As pessoas podem perceber a mesma forma, textura, cor, etc. de um objecto, mas o significado que lhe atribuem, pode ser diferente, em função das características individuais, dos costumes, do sexo, da procedência, da personalidade, do temperamento, da cultura e da idade.

Os fenómenos cognitivos são relações entre estímulos e reacções, ou respostas a esse estímulo, não podendo limitar-se, à análise e definição, aos efeitos observados nesse processo. Na verdade, o essencial de qualquer processo, baseia-se no que se passa no intervalo que separa o estímulo da resposta, e, é importante defini-lo o mais detalhadamente possível, relativamente aos seus efeitos. O que deixaria supor a simples consideração de que, os fenómenos que suscitam os estímulos, ou que os provocam, são autónomos, face aos processos internos.

Piaget formula o conceito de epigénese argumentando que, o “conhecimento não procede nem da experiência única dos objectos nem de uma programação inata pré-formada no sujeito, mas de construções sucessivas com a elaboração constante de estruturas novas”.

Assim, o processo evolutivo da filogenia<sup>4</sup> humana tem origem biológica que é activada pela acção e interacção do organismo com o meio ambiente-físico e social que o rodeia, significando entender com isso que, as formas primitivas da mente, biologicamente constituídas, são reorganizadas pela psique socializada, ou seja, existindo uma relação de interdependência entre o sujeito conhecedor e o objecto a conhecer.

O domínio mais importante no campo da cognição é o da percepção estando directamente relacionados.

---

<sup>4</sup> Filogenia é o estudo da relação evolutiva entre grupos de organismos, o termo deriva do termos grego File e Filon, denotando "tribo" e "raça".

“so we must perceive in order to move, but we must also move in order to perceive ”(Bonnes e Gianfranco, 1995, p.29)

A percepção é uma das mais antigas e fundamentais disciplinas dentro da psicologia, que remonta pelo menos ao tempo dos Gregos antigos. O objectivo da pesquisa de percepção serve para entender como os estímulos do mundo interagem com os nossos sistemas sensoriais, formando representações visuais, auditivas, tácteis, olfactivas e gustativas do mundo. A percepção é dirigida a descobrir as relações entre eventos ambientais e a experiência subjectiva.

Este domínio abrange uma ampla gama de problemas que se estendem a partir da estrutura e função dos órgãos dos sentidos, através do processamento de informação sensorial. A natureza da experiência subjectiva e os métodos pelos quais a descrição exacta destas experiências são obtidas.

Assim, o estudo moderno da percepção é altamente integrativo, que combina abordagens cognitivas, comportamentais, computacional, desenvolvimento e neurocientífica. A percepção é a função cerebral que atribui significado a estímulos sensoriais, decorrentes de vivências passadas.

Um indivíduo organiza e interpreta, através da percepção, as suas impressões sensoriais para atribuir significado ao seu meio. Consiste na aquisição, interpretação, selecção e organização das informações obtidas pelos sentidos. Do ponto de vista psicológico ou cognitivo, a percepção envolve também os processos mentais, a memória e outros aspectos que podem influenciar na interpretação dos dados percebidos.

O estudo da percepção é de extrema importância, pois o comportamento das pessoas baseia-se na interpretação que as mesmas fazem da realidade, não da realidade em si. Desta forma, a percepção do mundo é diferente para cada um de nós, cada pessoa percebe determinado objecto ou situação em conformidade com aspectos que têm especial importância para si próprio.

Passa-se a considerar cada vez mais a importância da pessoa que percebe, durante o acto da percepção. A presença e a condição do observador modificam o fenómeno, percepcionando uns objectos em desfavor de outros. Assim, podemos agrupar estes factores em externos (próprios do meio ambiente) e internos (próprios do nosso organismo).

Num processo de percepção, a mente cria uma experiência completa. Contudo, a percepção não é uma impressão passiva e uma combinação de elementos sensoriais, mas uma organização activa dos elementos, de modo a formar uma experiência coerente.

A percepção visual compreende, entre outras coisas a percepção de formas, de relações espaciais, como profundidade, relacionando a percepção espacial, a percepção das cores, percepção de intensidade luminosa e percepção de movimentos.

“Esta estará, sempre, ligada a um campo sensorial e ficará conseqüentemente subordinada a presença do objecto, que lhe oferece um conhecimento por conotação imediata. Assim, pode-se afirmar que esta, é consequência de um processo em que as características peculiares do individuo, da classe ou grupo social, influenciam a avaliação do objecto.” (Oliveira, 1996, p.20)

## 5.2 Factores Locais

### 5.2.1 Condições Locais

As vivências humanas são as criadoras do lugar, sem memórias de um determinado espaço, não teríamos lugar, mas sim um espaço. É o nosso lugar que nos identifica, que transmite os nossos costumes, as nossas tradições, a nossa história, as nossas raízes, como se de uma biografia cultural se tratasse.

“(…) representações colectivas que exprimem realidades colectivas (...) Coisas sociais, produtos do pensamento colectivo” (Silvano, 2001, p.8)



Fig. 6- Diferentes condições locais, o local influencia o tipo de actividades de uma cultura

Os factores locais englobam diferentes factores sociais, políticos, gastronómicos, climatéricos entre outros. Estes geram as condições de produção baseadas naquilo que é possível, como produção local, tudo o que de facto é abundante no local, torna-se assim característico desse mesmo local, formando assim a cultura local.

As condições locais geram diferentes estímulos, produzindo assim diferentes culturas constituindo um ambiente cultural. O ambiente cultural compreende as condições locais e as culturas presentes em cada um desses locais. Estas condições locais podem traduzir características, hábitos, normas etc.

A estética associada ao local, refere-se às ideias de uma cultura sobre critérios beleza e bom gosto, expressa nas artes, na música, no teatro, e da apreciação particular das formas e das cores. As diferenças estéticas, padronizam o local, são sensíveis a geometrias, texturas, padrões e podem ser reconhecidas instantaneamente, e relacionam-se com o local.



Fig. 7- Diferentes condições locais, o local influencia o tipo de actividades de uma cultura

Relativamente às condições locais, estas relacionam-se com os ambientes culturais, uma vez que, um advém do outro. Os factores locais são factores presentes no espaço, são as condições adjacentes ao local que permitiram o desenvolvimento de determinadas actividades.

Visto os ambientes culturais serem a descrição das actividades através de comportamentos pretende-se, pois, por essa razão, que o objecto em estudo, tenha a versatilidade de poder-se enquadrar com os factores condicionantes do local e, assim, ter a inata facilidade de poder pertencer ao local, adaptando-se, ainda assim, a todo o ser, como dono da sua própria identidade cultural.

De uma forma conclusiva, factores locais, são factores que estão directamente relacionados com os factores culturais. Os factores locais direccionam e desenvolvem condições culturais, e ambientes culturais diversos e, é por esta razão, unicamente que, não podem ser separados do contexto, o local, pois só neste meio fará sentido.

### 5.2.2 Ambientes Culturais

Através dos séculos, o comportamento rotineiro de cada povo, das suas crenças, dos seus hábitos, são transmitidos de geração em geração. Os costumes, as leis, a religião, a linguagem, as instituições sociais que são mutáveis, vão sendo transmitidas e sempre modificadas com a intenção da melhoria das condições de vida, de cada povo.

Enfim, cada indivíduo é o que é pelo que aprendeu, por meio da cultura que padroniza o seu comportamento. Cultura pode ser definida como: “o padrão de significados incorporados nas formas simbólicas, que inclui acções, manifestações verbais e objectos significativos de vários tipos, em virtude dos quais os indivíduos comunicam entre si e partilham as suas experiências, concepções e crenças.” (Thompson, 1999, p.176)



Fig. 8 - Preocupação cultural em diferentes ambientes

A análise cultural é, em primeiro lugar, e principalmente, a elucidação desses padrões de significado, a explicação interpretativa dos significados incorporados às formas simbólicas.

Em síntese, a cultura pode ser entendida como toda a produção humana. Ela pode ser manifestada/expressa, através dos hábitos, comportamentos, danças, culinárias, músicas, vestuário e adornos, entre outras produções de cada grupo.

Todas estas condições inerentes ao local, são possíveis traduzir por simbolismos representativos desse local, visíveis através das geometrias produzidas por cada um e que são de forma simbólica e simplificada a adaptação do objecto a essas mesmas condições, numa procura de pertença do objecto relativamente ao local.

“Cultura é um estado de espírito ou mental formador da vida colectiva e individual, influenciado pela ordem social global, que se manifesta numa variedade de comportamentos e actos sociais”. Cultura é o que move o indivíduo, o grupo, para longe da indiferença, da indistinção, é uma construção, que só se pode proceder pela diferenciação. ” (Coelho, 1989, p.21)

”O conjunto dos traços distintivos, espirituais e materiais, intelectuais e afectivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que abarca, para além das artes e das letras, os modos de vida, os direitos fundamentais do ser humano, os sistemas de valores, as tradições e as crenças” (UNESCO,2009,p.4)

“Em alguns casos essa fragilização do vínculo, com o lugar é, considerada como fonte de oportunidades, enquanto em outros se vê como uma perda de rigor e identidade.

Um fenómeno paralelo é constituído pelo aumento das migrações internacionais que, em determinados casos, conduz a novas expressões culturais, o que demonstra que a diversidade está em perpétua formação.

O incremento do número de turistas internacionais é outro fenómeno com possíveis consequências significativas no que toca à diversidade cultural. Ainda que esse fenómeno turístico seja, até certo ponto, autónomo e de consequências pouco precisas para as populações locais, parece evidente que os seus resultados sejam positivos, na perspectiva de melhor conhecimento e compreensão de ambientes e práticas culturais diferentes.” (UNESCO, 2009, p.6)

“Cultura é como uma lente através da qual o homem vê o mundo. Homens de culturas diferentes usam lentes diversas e, portanto, têm visões desencontradas das coisas.” (Barros, 2000, p.67)

“Assim, a sociologia é uma ciência que se não reduz a estudar os fenómenos sociais, mas também procura entender os processos e estruturas que contribuem para o funcionamento ou não dos sistemas sociais. A sociologia é um tipo de interpretação e de conhecimento de tudo o que se relaciona com o homem e com a vida humana em sociedades, um método de investigação que busca identificar, descrever, interpretar, relacionar, e explicar regularidades da vida social.” (Costa, 2002, p.52)

## 6. Na procura de uma nova identidade cultural

### 6.1 O espírito do lugar e o objecto de *design*

Ao ser humano pertence uma intrínseca e inata necessidade de buscar e se rodear, num acto intuitivo, de objecto e sensações (seja por um período efémero ou permanente) capazes de reconstruir o ambiente material, que para ele constitui a sua identidade cultural.

Os novos nómadas, mesmo que mergulhados num sentimento incapacitante de deixarem de o ser, não perderão a necessidade inata, ao ser humano, de terem de construir um referencial de valores simbólicos, da sua identidade cultural, sendo que esta é, uma característica da qual não podem abdicar.

“the designer must understand these languages; then he must be able to teach the objects to speak” (Burdek, 2005, p.231)

Parece então encontrada uma solução viável capaz de construir novas e credíveis identidades culturais para o novo nomadismo, por meio do resgatar de valores e signos no artesanato e nos objectos tradicionais, poder-se-á constituir uma resposta para o projecto de novos bens materiais, que constituam uma herança intelectual.

Tal caminho resultará em diferentes apropriações, atribuídas aos objectos delas resultantes, nos diferentes contextos culturais, em que pelo estudo e cuidada análise será possível afigurar, transposições destes signos e valores simbólicos para uma praxis do *design*.

Existem elementos que poderão veicular determinados valores aos seus futuros consumidores e utilizadores, num nível aprofundado, poderão comunicar a identidade de um lugar e oferecer experiências temporais e espaciais, permitindo a cumplicidade do utilizador com o objecto, fazendo não só com que se identifique culturalmente, como tenha a capacidade de construir o seu referencial, independentemente do lugar temporal e espacial que ocupar.

Actualmente, embora sob o sentido de uma cada vez maior globalização, novas tendências contrapõem e revelam pequenos nichos que geram novas atitudes e (re) direccionamentos, onde surge: o particular versos o global.

“Tal não impede de modo algum a manifestação repentina do comunitarismo e dos “retraimentos identitários”. Com a subdivisão social, a dinâmica de individualização gerou uma nova forma de insegurança identitária, que está implícita na perda de raízes comunitárias. Daqui advém a “necessidade de identificação com comunidades específicas, étnicas, religiosas ou infranacionais-susceptível de criar um sentimento de pertença colectiva” (Lipovetsky e Serroy, 2001, p.64)

A nova realidade do consumidor estimula uma relevante parte da sociedade a reagir em contraponto à massificação da oferta, onde a diferenciação e personalização, assim como a carga simbólica dos produtos e bens assumem um papel catalisador na sociedade. Sob este ponto de vista, “parece encontrada uma base da receita possível de renovação das ofertas artesanal e industrial, em que o *design* funcionará como um integrador de todas as qualidades, como um instrumento multiplicador das vantagens específicas e da ligação entre estas actividades” (Branco, 2003, pg.15).

Esta conjuntura, que será uma acção metodológica do *design*, ao defender máximas como o “think global act local”, poderá desencadear um conjunto de regras que viram contribuir para o desenvolvimento da responsabilidade do acto projectual.

Assim entrevê-se um percurso no futuro, onde reapropriando os saberes, valores simbólicos e signos mais ancestrais de diferentes manifestações de culturas, conseguir-se-á transpor e aferir, a objectos, que se tornam assim, mais apelativos e dotados de uma nova consciência sustentável, para segmentos emergentes no mercado do consumo, de modo que, “aunque el diseño puede reproducir y refinar situaciones y hábitos preexistentes, también puede aspirar a la invención de otros nuevos. Constiyuye la matéria tanto de ilusion como de la alusión” (Julier, 2010, p.251)

Ao imputar as qualidades de diferentes culturas com novos produtos e comunicações, estamos a revelar e “emprestar” valores simbólicos à actividade projectual do *design* e consequentemente aos produtos e objectos daí advenientes.

Portanto, ao nível do *design*, ao (re)utilizar e fazer convergir identidades tradicionais de uma determinada cultura numa realidade contemporânea está-se a promover uma relação globalizante através da carga simbólica do projecto final com o seu utilizador, uma vez que este identificar-se-á culturalmente com o objecto.

Este aprofundamento, das características e propriedades, de práticas ancestrais de uma forma transversal a todo o seu percurso, através do *design*, levando a que se perspectivem novas opções, fazendo com que as novas formas e funções possam ser (re)convertidas e (re)adaptadas para a contemporaneidade. Tornando-se uma identidade resultante duma mudança substancial, do novo contexto. Prestando-se a outras actividades, onde os objectivos poder-se-ão metamorfosear em novos paradigmas, rumo a uma nova identidade cultural de bens materiais para os novos nómadas.

Contudo entendemos que o padrão é uma combinação de formas e de cores, repetidas regularmente, que quando repetido regularmente, são características de uma cultura, elas são visíveis no local, influenciando não só a arquitectura como todos os elementos artísticos.

Cada padrão descreve um problema que ocorre outra vez e outra vez no nosso ambiente, definindo um núcleo de solução para o problema, de certa forma que possa ser usado como solução milhões de vezes, sem nunca fazer as mesmas combinações duas vezes. Provocando a diversidade de cultura para cultura, e dentro da própria cultura.



## CAPÍTULO II- Enquadramento teórico-prático

A metodologia usada nesta parte teórico-prática iniciou-se com a observação, (captação e identificação) de elementos de diferentes culturas e sociedades. Estes elementos compreendem: formas, texturas, cores, padrões, factores culturais, sociais, religiosos, processos construtivos, geometrias entre outras, que se organizam em colagens, esboços, fotografias e apontamentos gráficos de maneira a que o trabalho ganhe consistência de forma a constituir uma referência prévia para o trabalho posterior de *design*.

### 1. Processo de estudo

#### 1.1. Estudo de diferentes ambientes culturais

No mundo da globalização, um dos aspectos positivos deste fenómeno é a partilha de cultura. A partilha de bens, seja de bens materiais ou imateriais, gera uma ligação entre regiões e países. Com a crescente facilidade de acessos a várias culturas torna-se clara a partilha destes bens.

Nesta abordagem teórico-prática, o processo evolutivo formulou-se através de identificação das semelhanças entre culturas, estabelecendo um ponto de partida.

Desta forma o que se observa semelhante a todas as culturas será o que permitirá a criação de um módulo capaz da transformação intercultural pretendida, sendo este o ponto de união intercultural e metodológico que resultará no objecto de *design* que permite a integração de um ser num ambiente.

MARROCCOS

Historia: Esteve sob o domínio do Império Romano e Bizantino até à chegada dos árabes, que transformaram o islão e fundaram o reino de Mekor, nas montanhas. Sec. VII

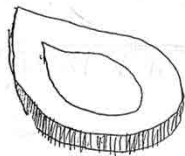
Economia: Baseia-se na agricultura, indústria transformadora e na exploração mineral.

Principais parceiros comerciais: Portugal, França, Espanha, EUA, Alemanha.

Nacizame a ~~marroquina~~ desertica, o ltra marrocos → 6 est. g.ios f. de entre 250 e 250 kilometros ~~marroquina~~ 4º est. g.ios > longo

↓  
conhecida como a cozinha de aventura fisicamente + exigente do planeta.  
1986 → 1º edição.

o rio é o único ponto de descausa dentro da cidade do Cairo, dentro do caos.



Alaúde e significa MADEIRA



Mistura de cultura, mentalidade deserto, África Europa.

↓  
Tem património Português.

↓  
Igreja de Assunção

Fontanetas / água

2 tipos de case tradicionais RIADE → que dizem jardim

↓  
tecto em madeira.



→ os telhacos sem vida, só os telhacos dos estrangeiros têm vida.

A cultura Marroquina é 1 mistura de cultura africana, Europeia e moçulmana.

É a cultura ancestral, mas mt misturada com algumas questões dos nossos dias.

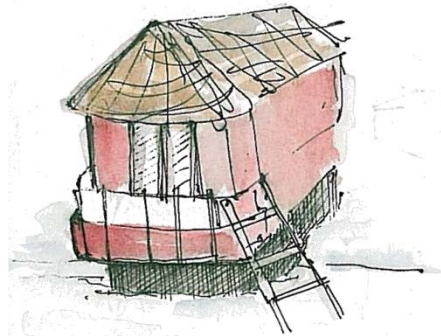
A mulher ã possui muitas liberdades na cultura moçulmana, contudo, pouco a pouco a influência do Ocidente, tá mudando.

↓  
costume: descalçar os sapatos e lavar as mãos. Cover of as mãos of a direita para a esquerda usa-se no banho.

MARROCCOS é ~~considerado~~ um país muito religioso e é considerado como musul no rabe dos países árabes.

Muitos dos seus cidadãos são de origem berbere.

País de grupos multi-étnicos of a única cultura e civilização. Através do <sup>história</sup> ~~cultura~~ Marroquina, Marrocos acolheu mtos povos provenientes do Oriente, (tb Fenícios, Judeus e árabes)



Tintureiras → nunca sai a mesma cor os pigmentos s sempre

≠.

1063 → Fundado Marroquico.

↓  
Terre de Deus

↓  
necessidade de água é o princípio de cidade, serriais, canais de irrigação. Água

↓  
razão do ~~estudo~~ de marroquico

Franco e árabe → Arabo Marroquino

JOÃO URBANO

Fig.9 - Análise de elementos culturais, cultura marroquina

Cultura Marroquina - Ciência, conhecimento e sociedade Marroquina

↓ Sociedade Marroquina extremamente religiosa → A vida dos cidadãos depende quase exclusivamente do q é dito p/ religião.  
 ↓ o islamismo dita as regras do "Bom Marroquino"

Base de sociedade marroquina → religião

CULTURA IMATERIA → baseada na fé das populações

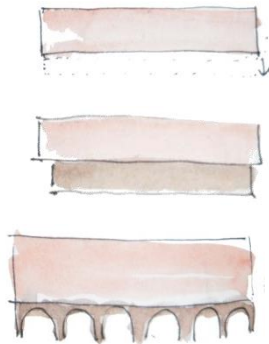
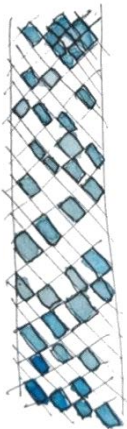
- São patriarcal o que significa que o homem manda na família.
- Devoção a Deus, Alá, - crencas em Anjos.

CRENCAS PUBLICAS

- A maioria dos marroquinos é islão, de forma que creem em 1 só Deus verdadeiro (Alá)
- acreditam na existência d 1 livro sagrado (CORÃO) e na distinção do bem e do mal.

Principais Dogmas: islão e sua 6 crencas

- Alá único Deus.
- crencas nos Anjos
- crencas nos livros sagrados, como Tora, Salmo e Evangelho. Alcorão é o + oculto



Particular:

Casamento: + de 1 dia de celebração

Nascimento: 7 dias de festa

Festival Achura: o + importante dos muçulm.

xitas. Tem lugar no décimo dia do mês sagrado - este dia os membros da comunidade usam

chicotes ou facas p/ fazer um rasgo no seu seguem.

esta prática é considerada de modo a reflectir a tristeza do mundo islâmico qnd Hussein morreu.

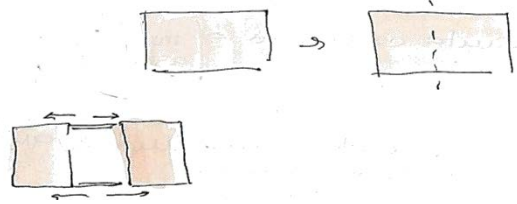
Religião e cultura governo:

- permitido ter a religião que se quiser (o islamismo é predominante)
- o governo ã permite q a pessoa mude de religião.

- crencas em vários profetas enviados à humanidade. Maomé é o último.

Crencas no julgamento Final, no qual as ações das pessoas serão avaliadas.

crencas na predestinação: Alá td sabe td possui o poder de decidir sobre o q acontecerá da pessoa.



A religião exerce uma grande pressão psicológica, por sua vez uma grande sabedoria.

interesse comercial.

A música e a dança não pertencem a ninguém, pertencem à alma do mundo.

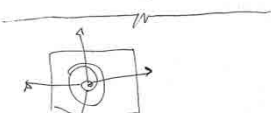
Música: Alaud, Bendir, Daf

Bandeira Simboliza: saúde, paz, sabedoria

Uma: Deus, Nação e Rei.

Obrigato a usar veu.

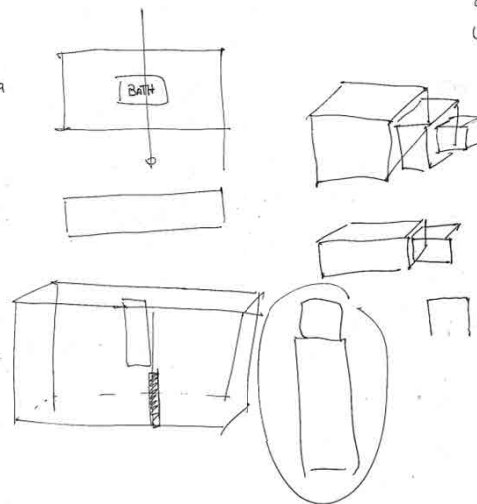
São as tuas voltadas p/ deus.



viagens! Alexandre Alves Costa, Alvaro Siza

Marracos 1967

Arte Marroquina



↓ nenhum edifício pode ser mais + alto que a mesquita

os edifícios no passado são maiores que edifícios religiosos.

Fig. 10 - Análise de elementos culturais, cultura marroquina

No caso de Marrocos por exemplo o uso de madeiras, das cores das especiarias, tinturarias, as casas com pátios de jardim ou de água, chamados de Riades ou Dar (respectivamente), onde o edifício se desenvolve de fora para dentro, as mesquitas são pontos de cultos importantes pelas rezas e estes factores culturais e locais constituem a forma de vida, tornando-se incontornável a referência dos mesmos.



Fig.11- Análise de elementos culturais, cultura marroquina

Estes esboços são representações de elementos da cultura árabe que podem ser utilizados em fachadas, ou mesmo em considerações formais do objecto de *design* final. Podemos perceber a utilização de formas paralelepípedicas, grelhas, as próprias disposições dos jardins interiores.

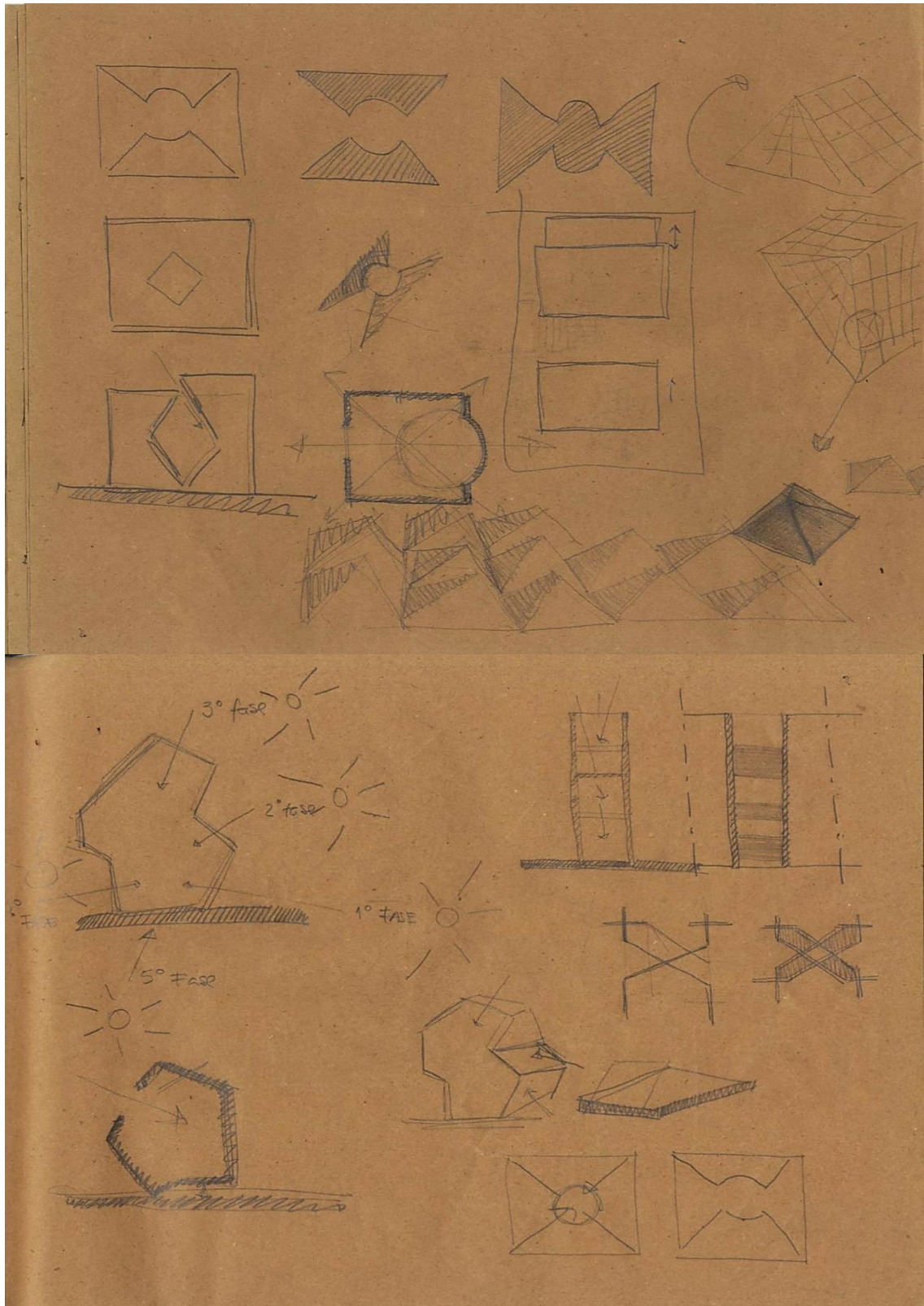
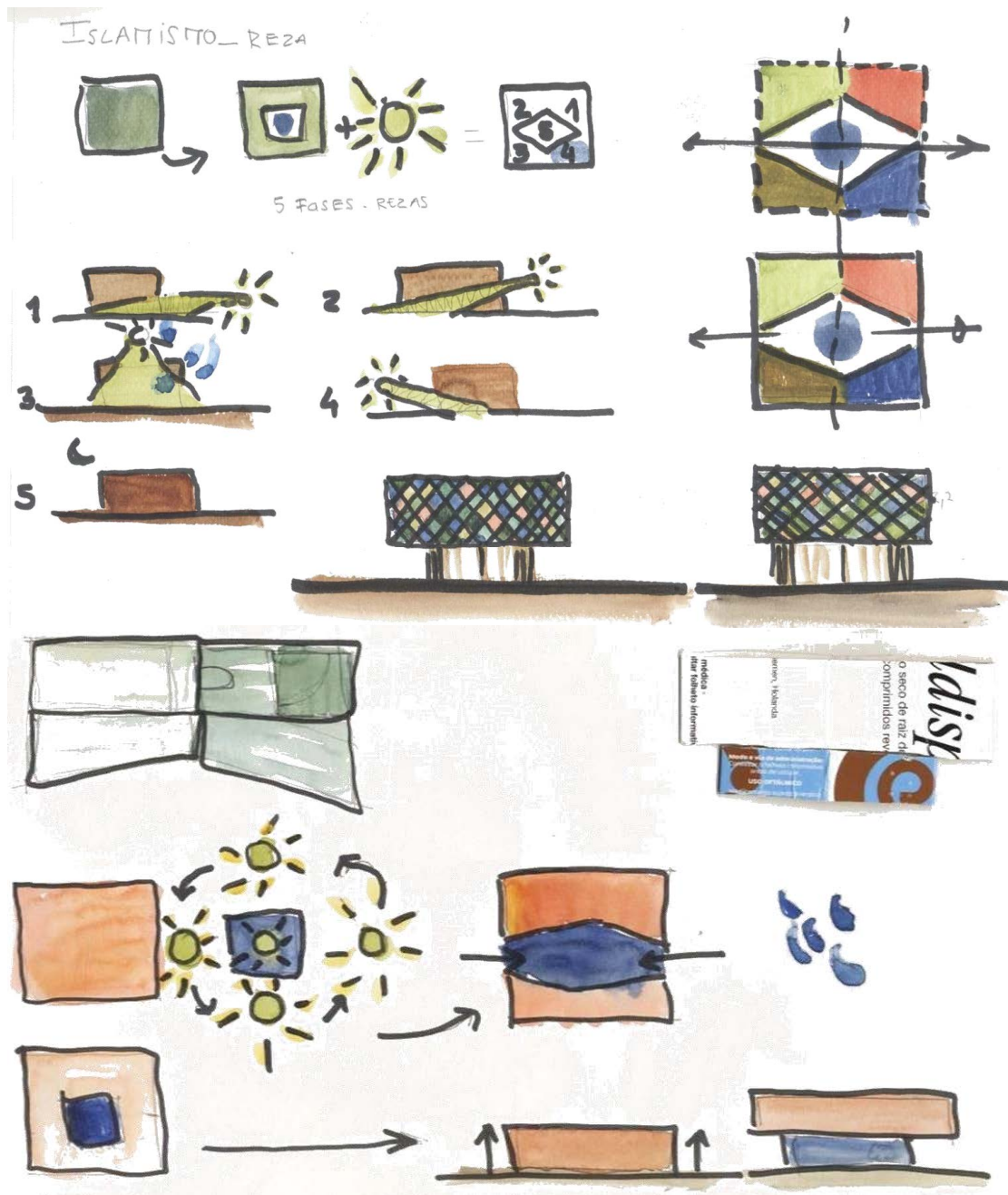


Fig.12- Análise de elementos culturais, cultura marroquina



clima → precipitação baixa, excepto em meses de inverno nas regiões a norte. Ao sul do --  
 Temperaturas médias entre 27-32°C no verão chegando às 42°C no litauel do sul a ventos do entre 15-21°C no inverno.

Temperatura de ar.

Problemas? migração pl ascidades logo falta de condições, saneamento básico, poluição e falta de habitação condiquas-religão → a religião é o islão **Sunita**, 90%

9% são COPTAS

nesta zona viviam Judeus

Etnias e compoeta pl diversas etnias

tem influencias Há 3 considerável herança étnica dos povos q passaram pl território: Romanos, Gregos, Turcos, Sírios, árabes, indianos e franceses.

19 civilizações → cultura complexa  
 ↓  
 influencia outras culturas posteriores como Europa, Oriente Médio entre outros países africanos.  
 ↓  
 Receb sob a infl. cultura Helénica, Cristianismo, Islâmica  
 ↓  
 Actualmente  
 ↓  
 contacto como 4 criador nos territórios culturais no mundo so língua e de cultura árabe fortemente pela literatura, música, cinema etc  
 aspectos da cultura antiga do Egipto existem na intercepção e os elementos + recentes, incluindo a influencia de cultura ocidental moderna, em si, q as raízes do Egipto antigo.

Fig.13- Análise de elementos culturais, religião islâmica e as práticas diárias



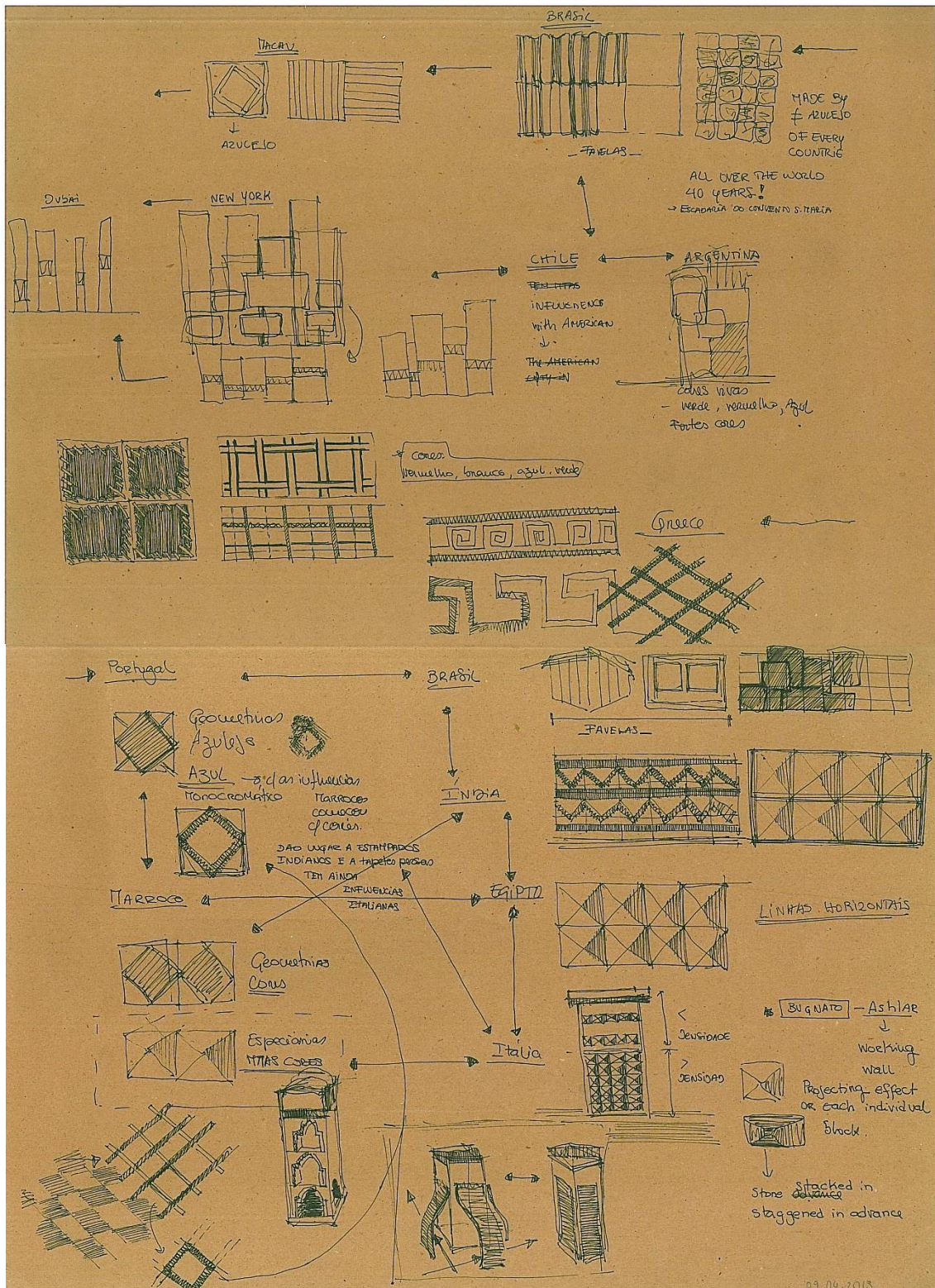


Fig. 15- Análise, representação e semelhanças de elementos culturais

## 1.2. Análise e selecção dos vários elementos

Assim, após o estudo de diferentes elementos e locais, chega-se a uma forma base, simples utilizada por todas as culturas que seria identificada como módulo para repetição e criação das fachadas.

O quadrado percepçiona-se a forma base possível de ser agrupado e poder formar um painel de possibilidades, de diferentes geometrias e formas, criando diversos padrões.

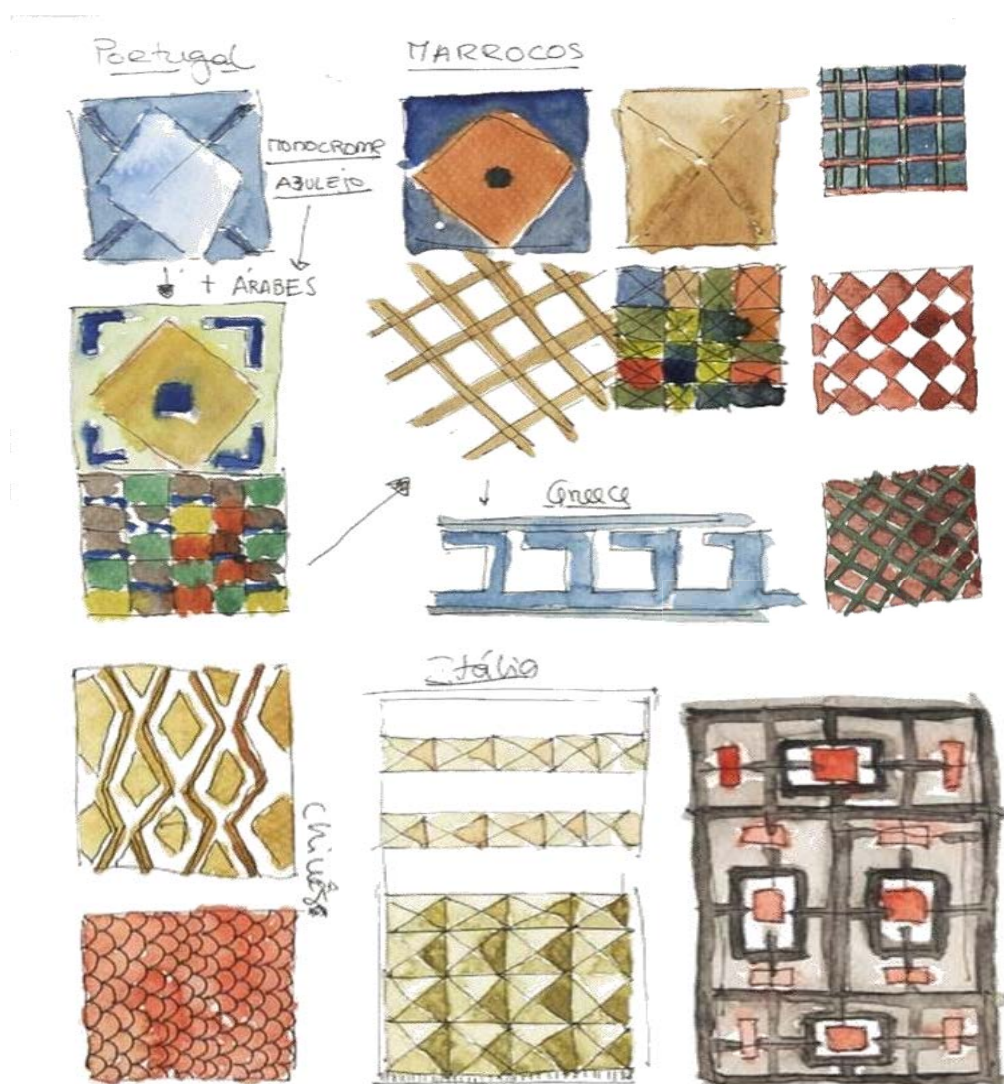


Fig.16- Selecção, representação e semelhanças entre elementos culturais

A imagem traduz a selecção e simplificação geométrica de diferentes elementos de diferentes culturais.

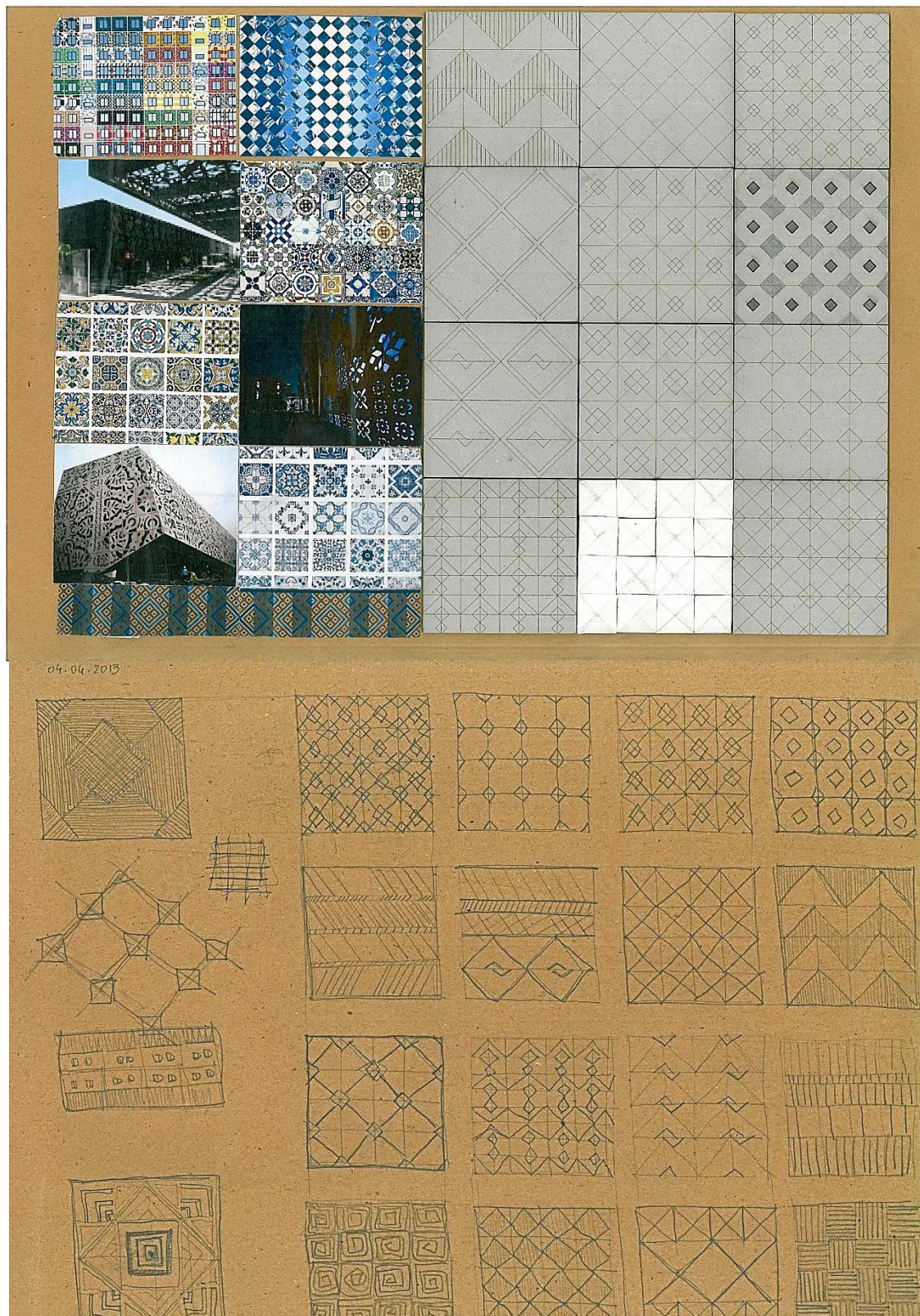


Fig.17 - Selecção e representação, semelhanças e simplificação geométrica de elementos culturais

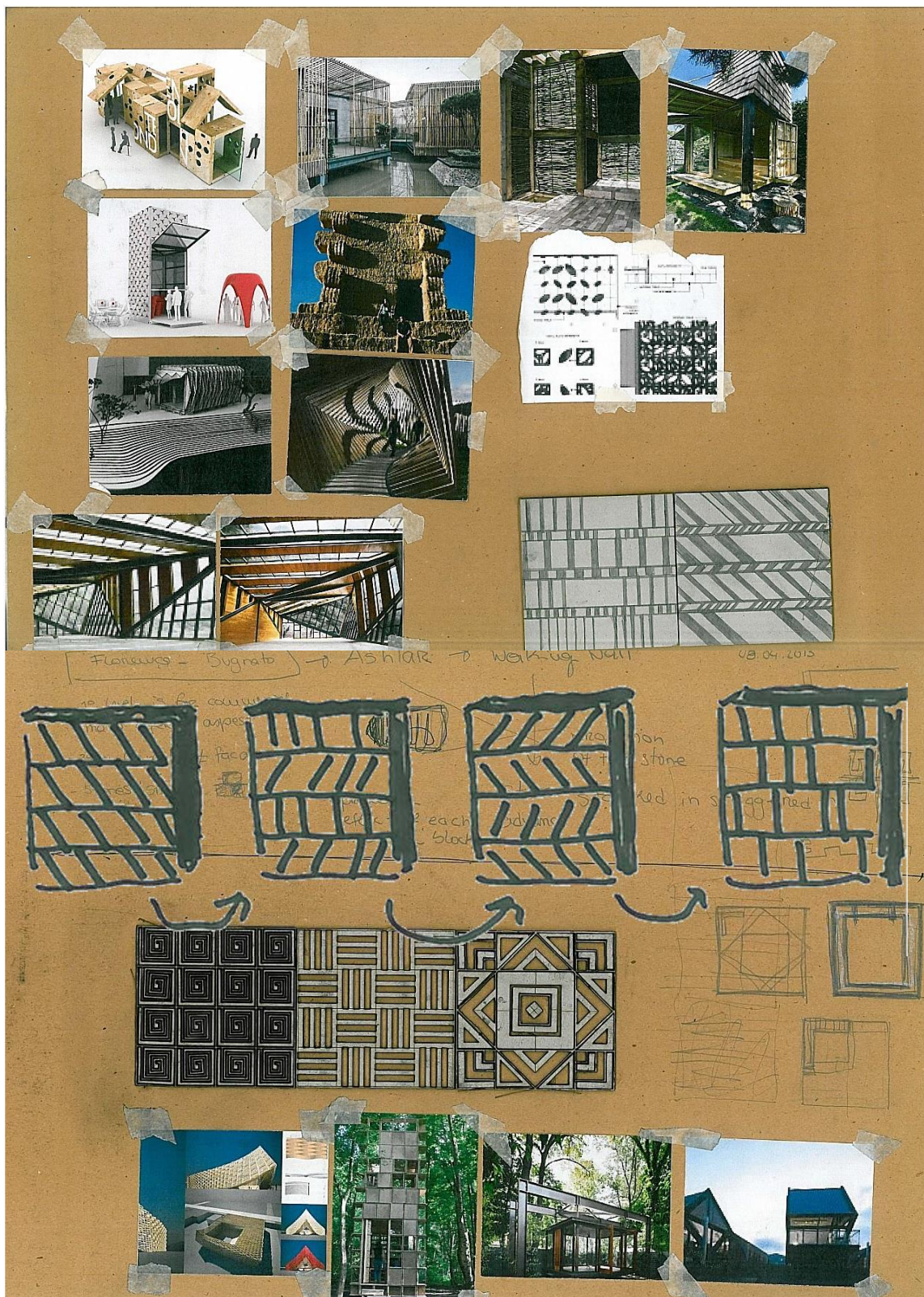


Fig.18 - Recolha de elementos formais e geométricos, processo inicial da transformação de fachadas

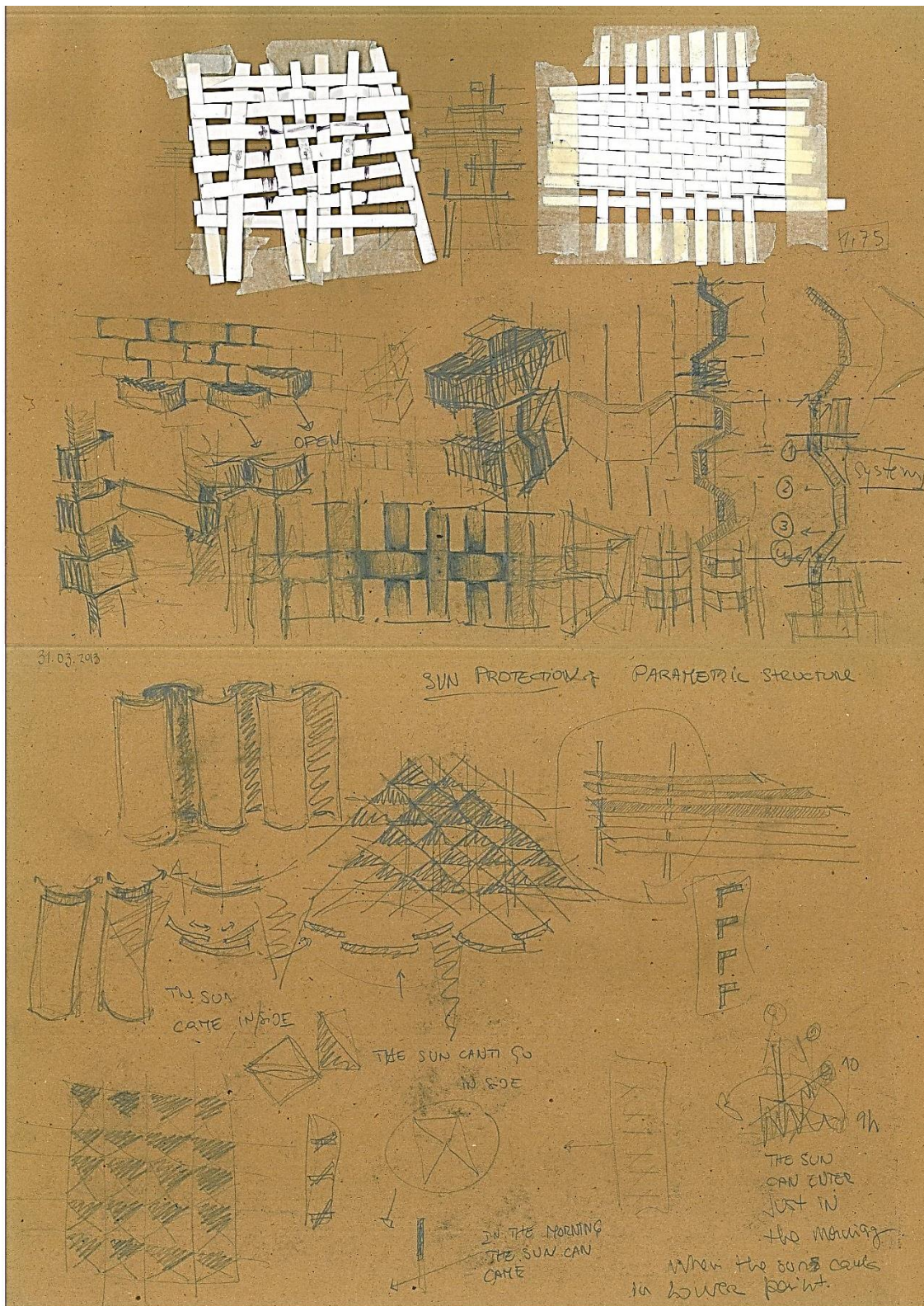


Fig.19- Recolha de elementos formais, tradicionais com a adaptação a técnicas contemporâneas

A colagem sugere a utilização e a modernização de técnicas antigas com uma adaptação contemporânea, mais leves e simples que no passado, ao que se pode denominar de modernização de técnica, com influências na estética do passado. Assim, cada fachada se deve individualizar o mais possível de forma a traduzir a cultura que cada um de nós é, e não a cultura a que pertence de nascença.

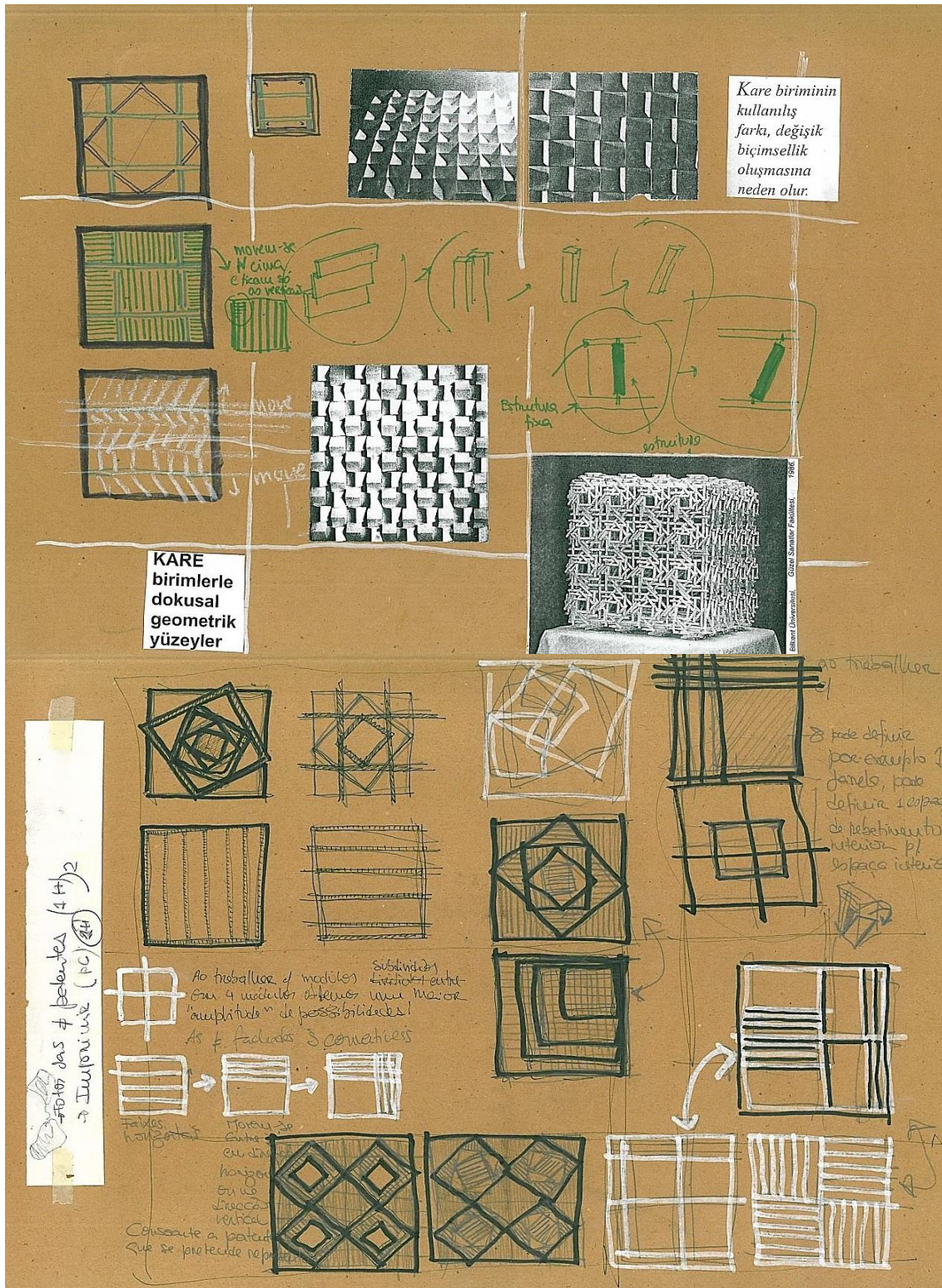


Fig.20 -Recolha de elementos formais, tradicionais com a adaptação a técnicas contemporâneas

Este conjunto de imagens representa a utilização do processo descrito anteriormente, onde se utilizam elementos da estética tradicional com novas funcionalidades e técnicas construtivas, onde a representação do simbolismo continua a ser mantida e estética com o seu carácter marcadamente oriental também.

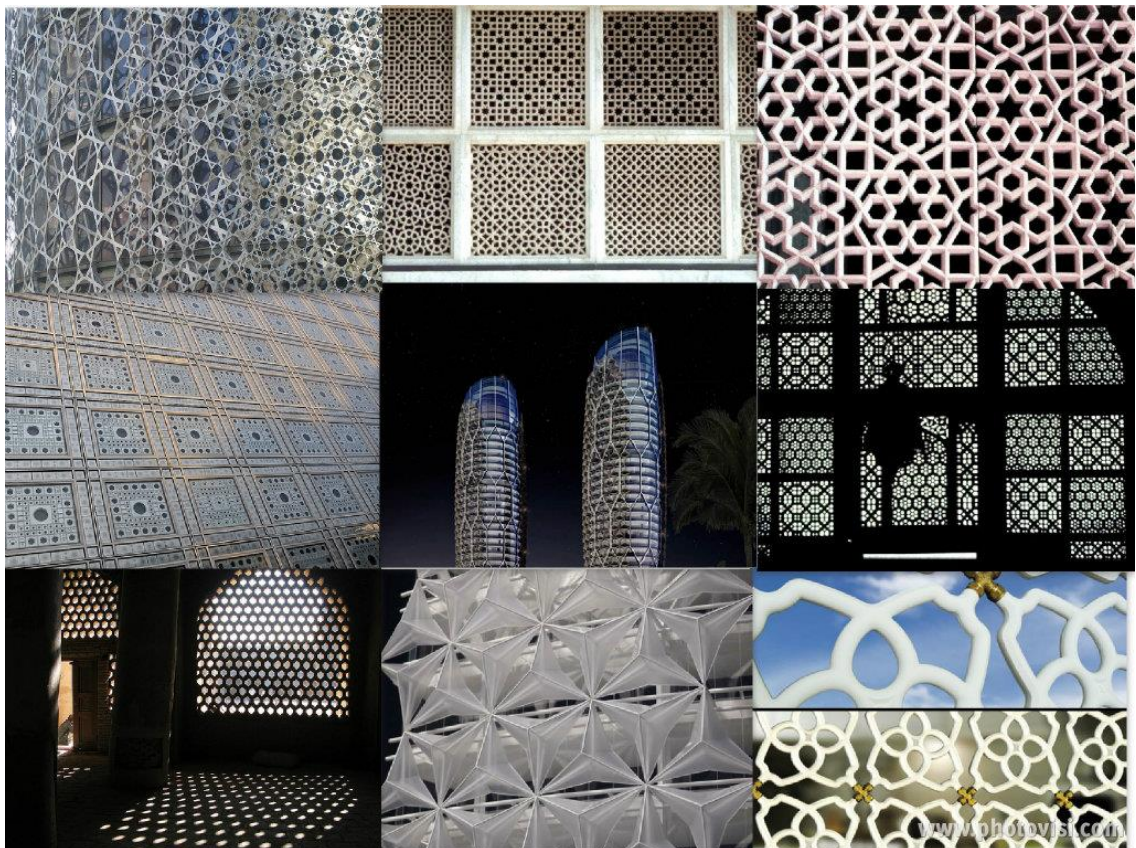


Fig.21 - Utilização de elementos tradicionais com a adaptação a utilizações contemporâneas

## 2. Processo de formação

### 2.1. Mecanismo de construção

No quadrado base com a função de “moldura” encontram-se suspensos (como cortina) os quatro *layers*. Assim, como se verifica na imagem anterior o esquema em forma de secção com o encaixe entre cada um dos quatro *layers* (amovíveis) e a “moldura” base (fixa).

A moldura base é composta pela estrutura fixa e as subestruturas amovíveis.

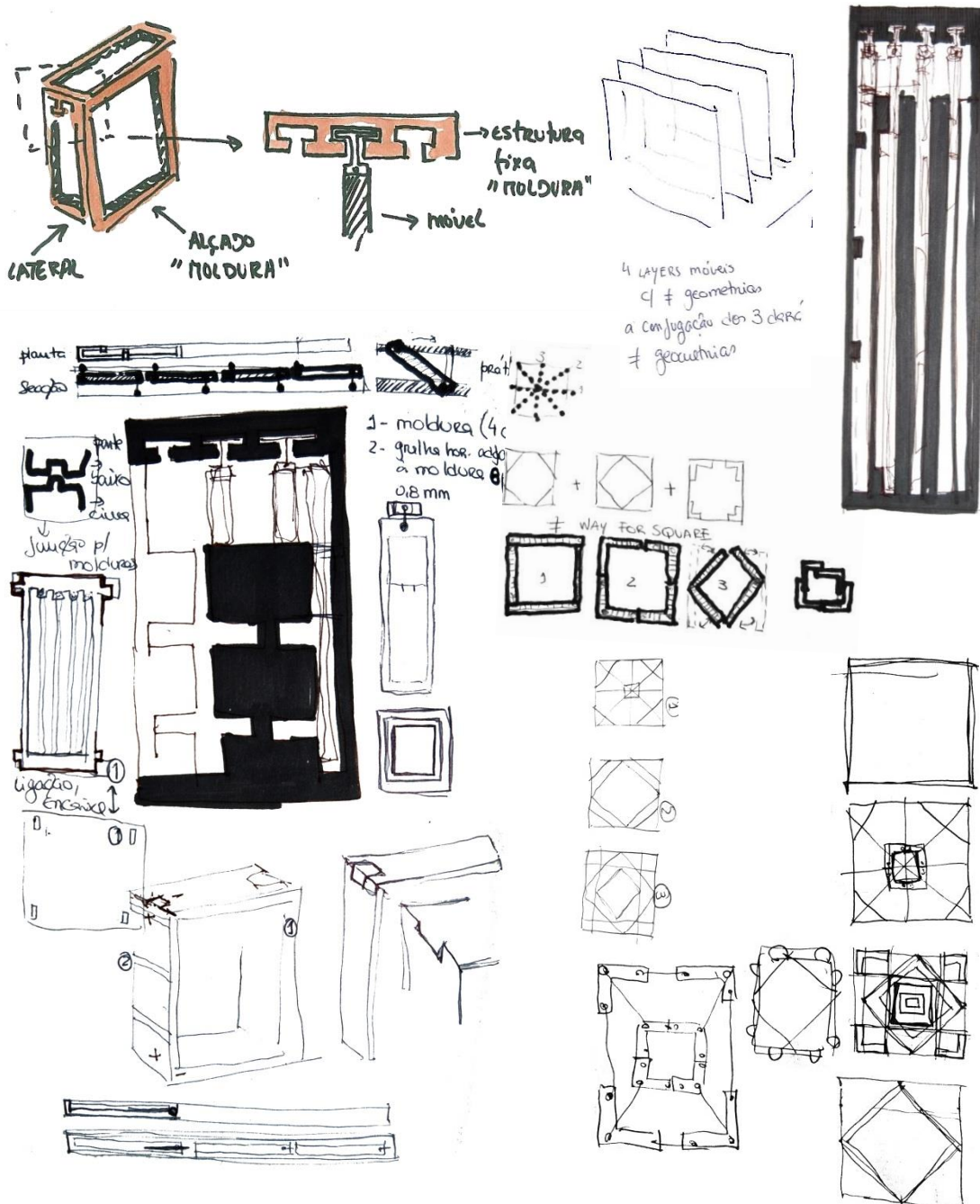


Fig.22 - Explicação do processo de formação da moldura base (estrutura fixa e subestruturas amovíveis)

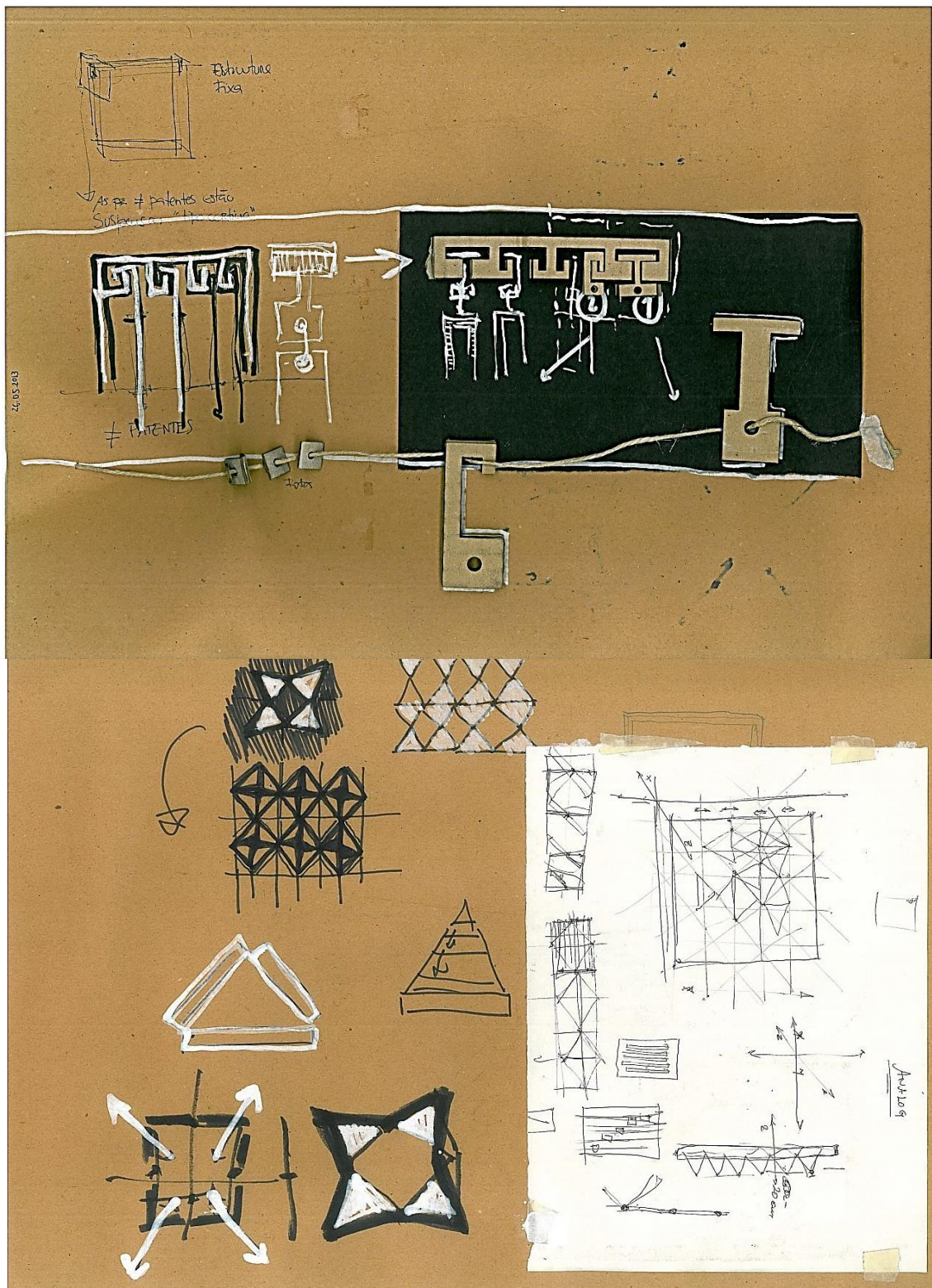


Fig. 23- Esquemática do mecanismo de obtenção da moldura base (estrutura fixa e das estruturas amovíveis, os quatro layers)

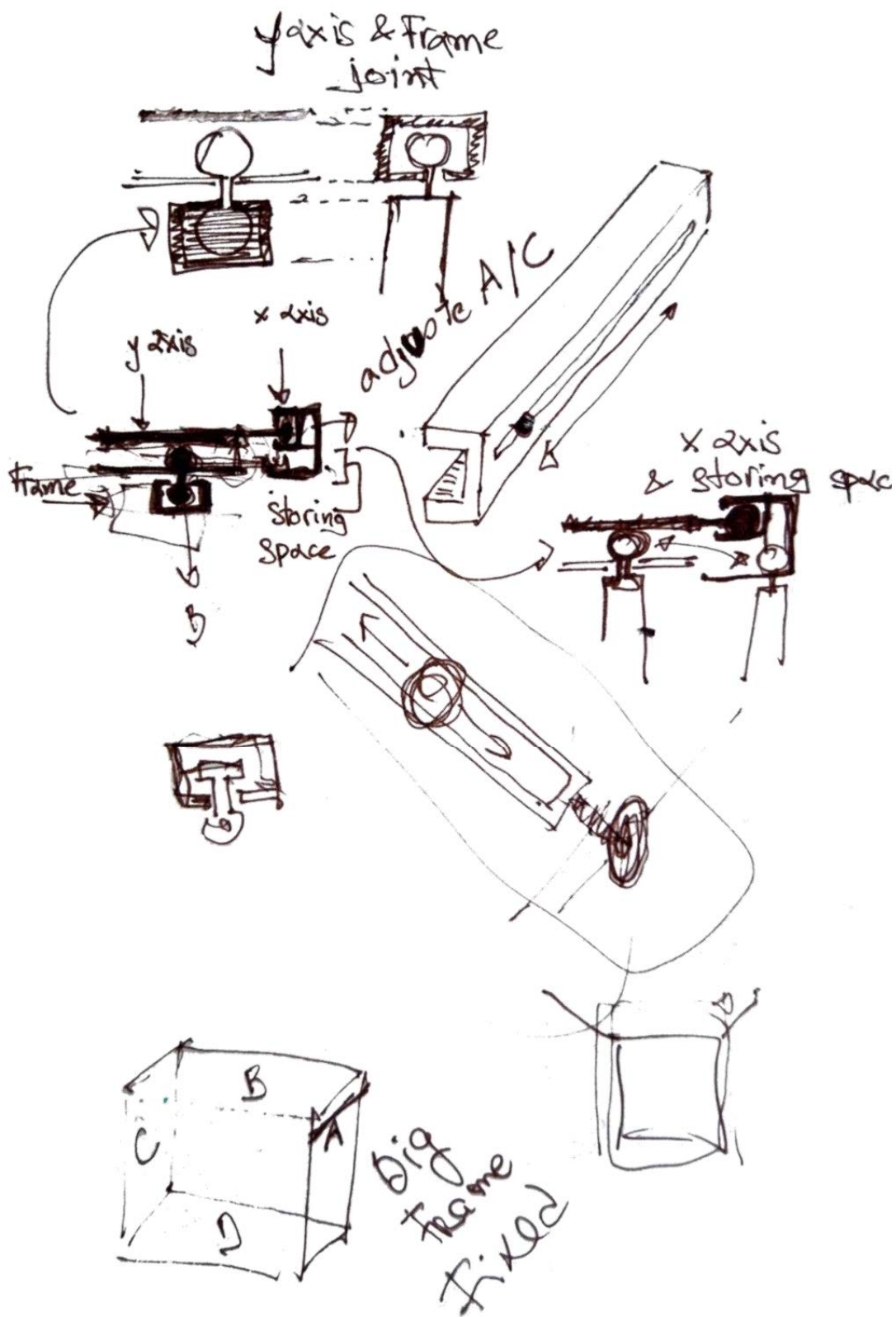


Fig.24- Estudo de mecanismos de construção do módulo base (estrutura fixa, e pelas estruturas amovíveis)

Estes esboços mostram a estrutura interna dos perfis em U com os encaixes que deslizam a permitindo uma maior eficácia e melhor posicionamento das subestruturas adjacentes às estruturas amovíveis.

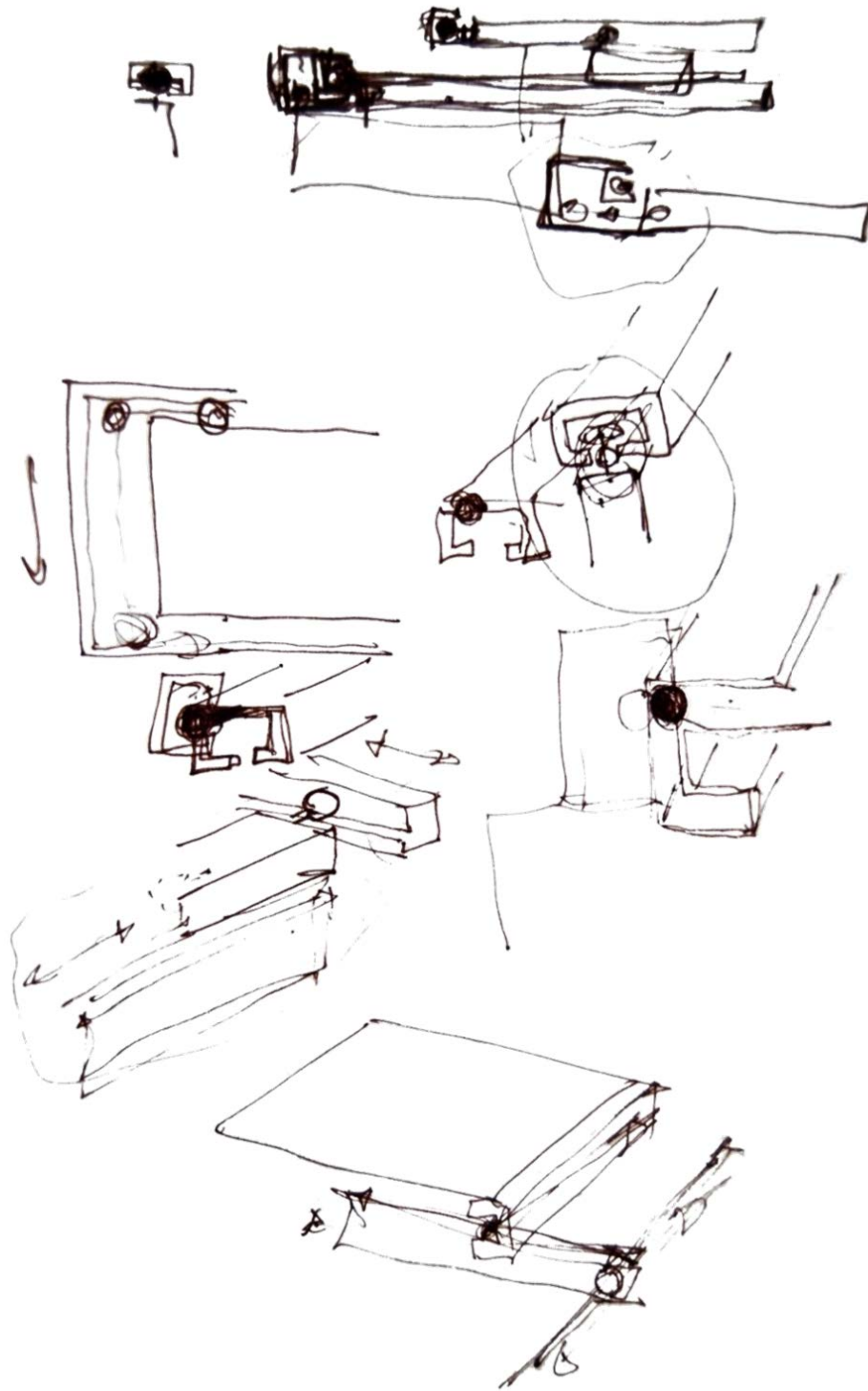


Fig.25- Estudo de mecanismos de construção do módulo base (estrutura fixa, e pelas estruturas amovíveis)

Em cada uma das partes móveis pertencentes à moldura base existem subestruturas que se movem ainda em mais direcções possibilitando que alguns elementos girem em 360° graus criando ainda mais possibilidades.

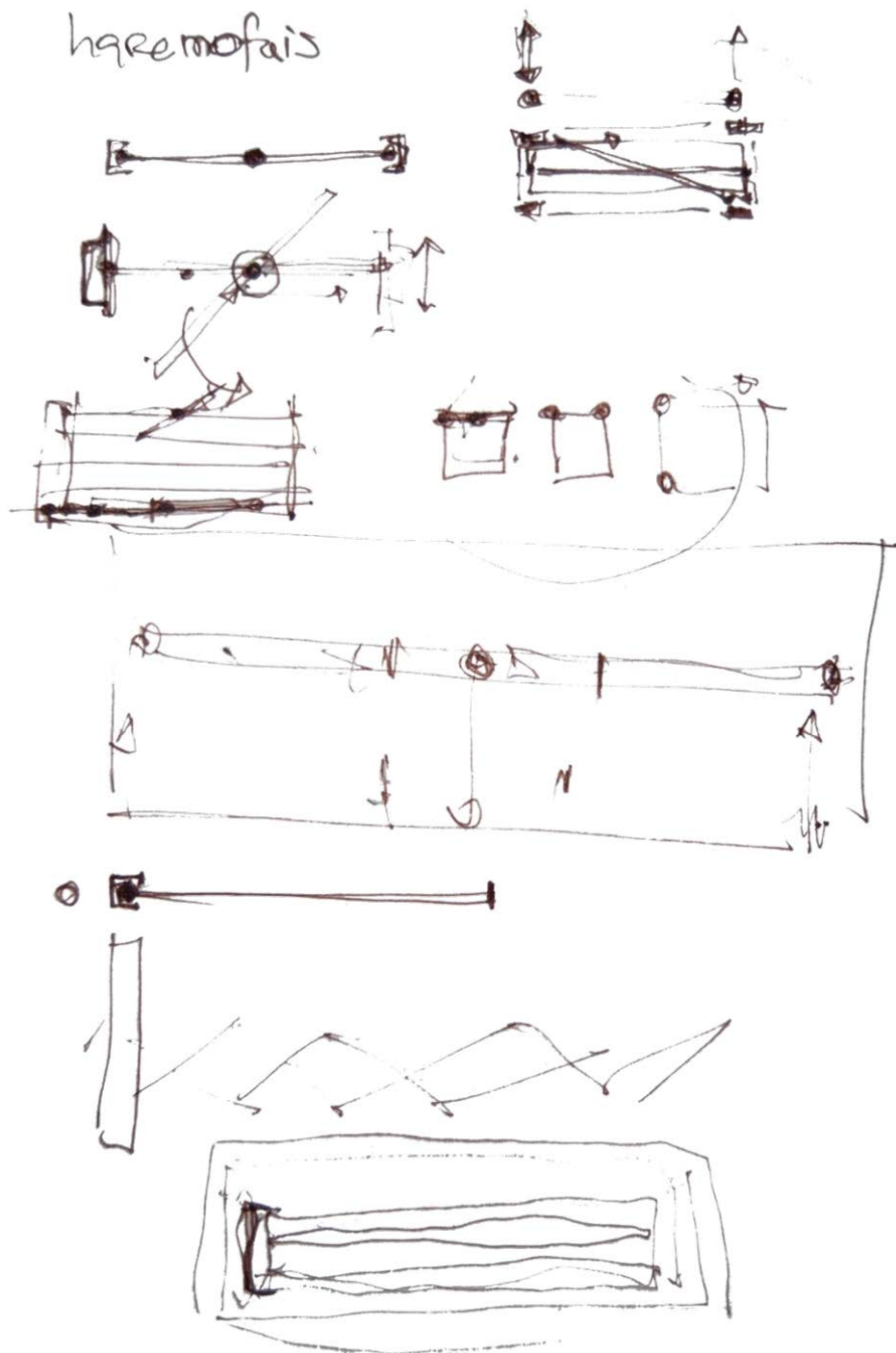


Fig.26- Estudo de mecanismos de construção do módulo base (estrutura fixa, e pelas estruturas amovíveis)

Os detalhes que se seguem são detalhes de execução, numa vertente de trabalho com preocupação mais realista e prática, ligada a detectar problemas onde cada mecanismo possa ser possível construir.

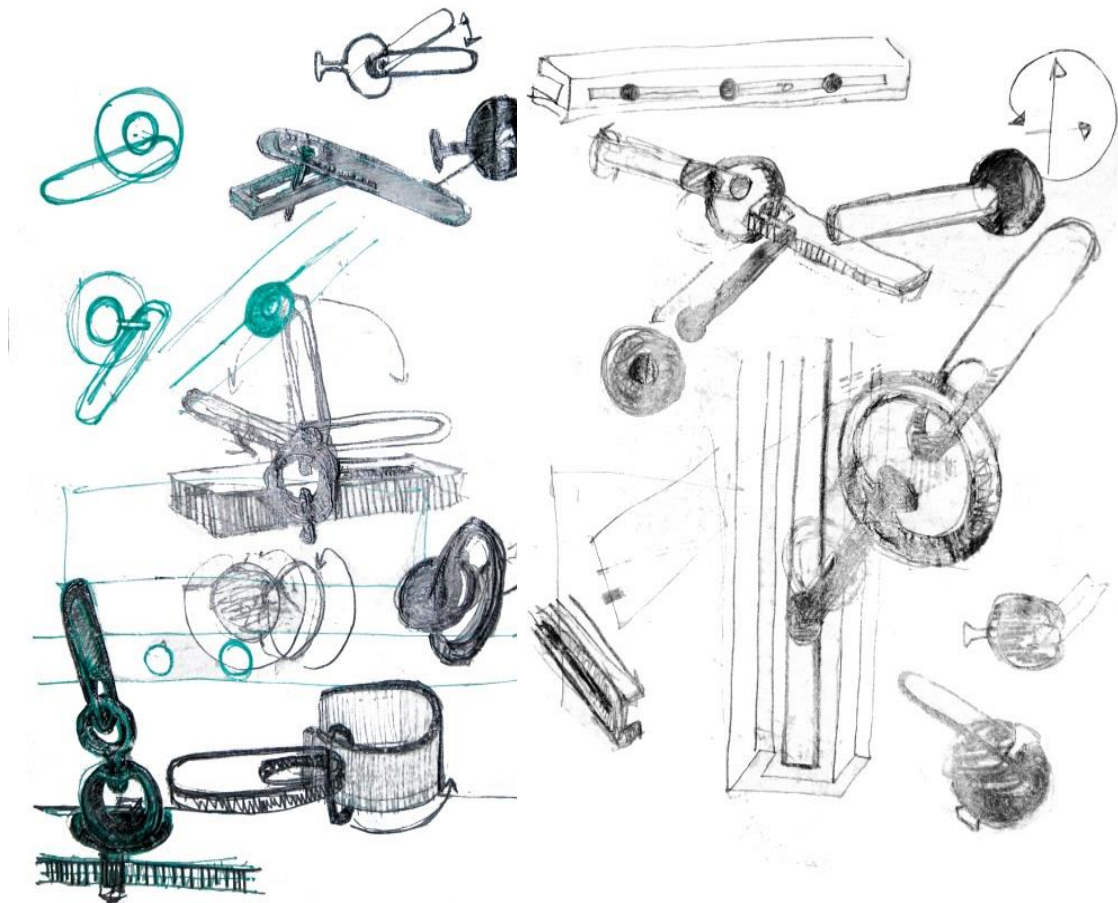


Fig. 27- Estudo de mecanismos de construção do módulo base, e das subestruturas contidas na estrutura amovível.

Para ser possível obter várias geometrias, torna-se essencial a combinação de vários *layers* criando um leque o mais abrangente possível.

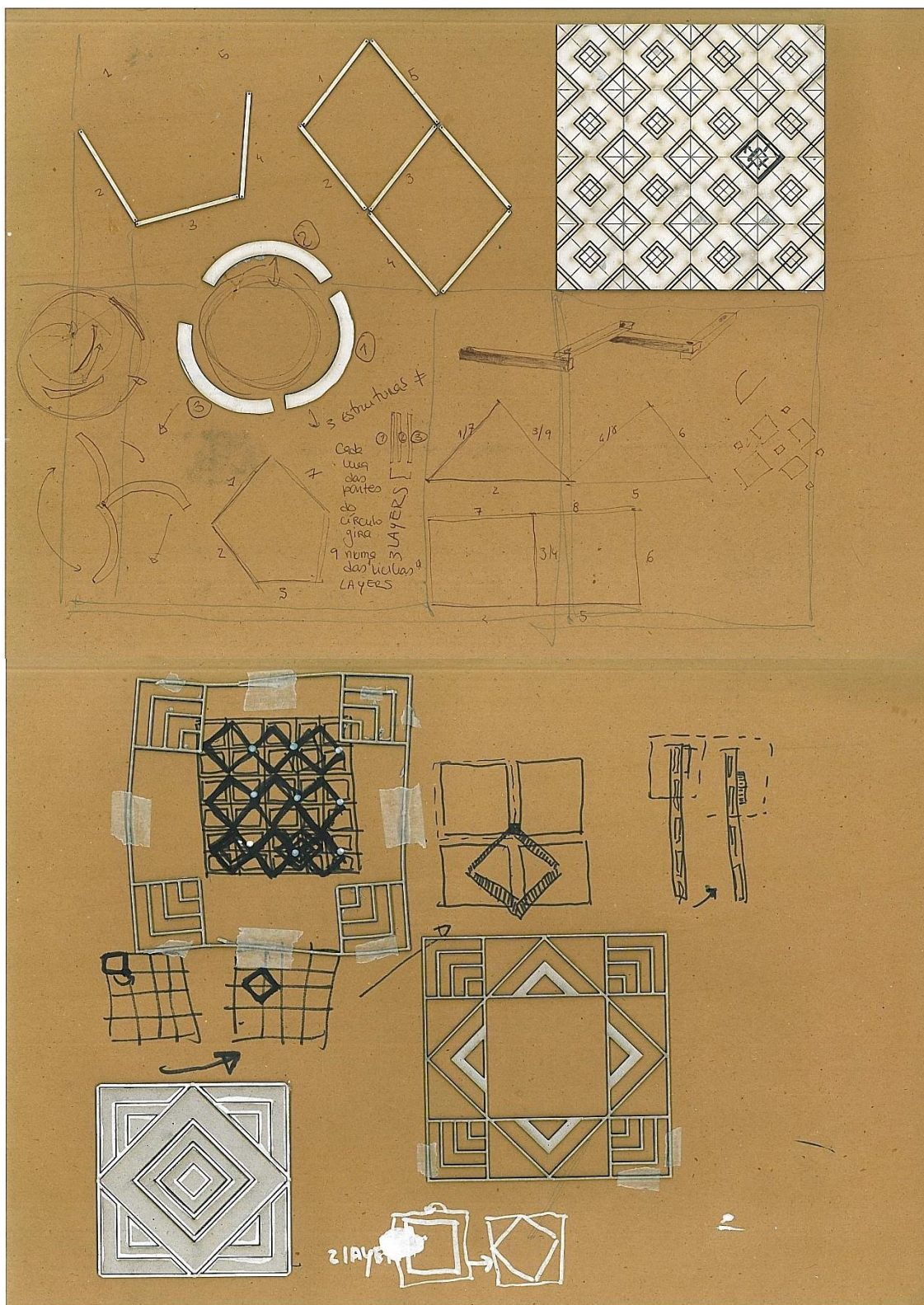


Fig.28- Estudo de mecanismos de transformação das fachadas

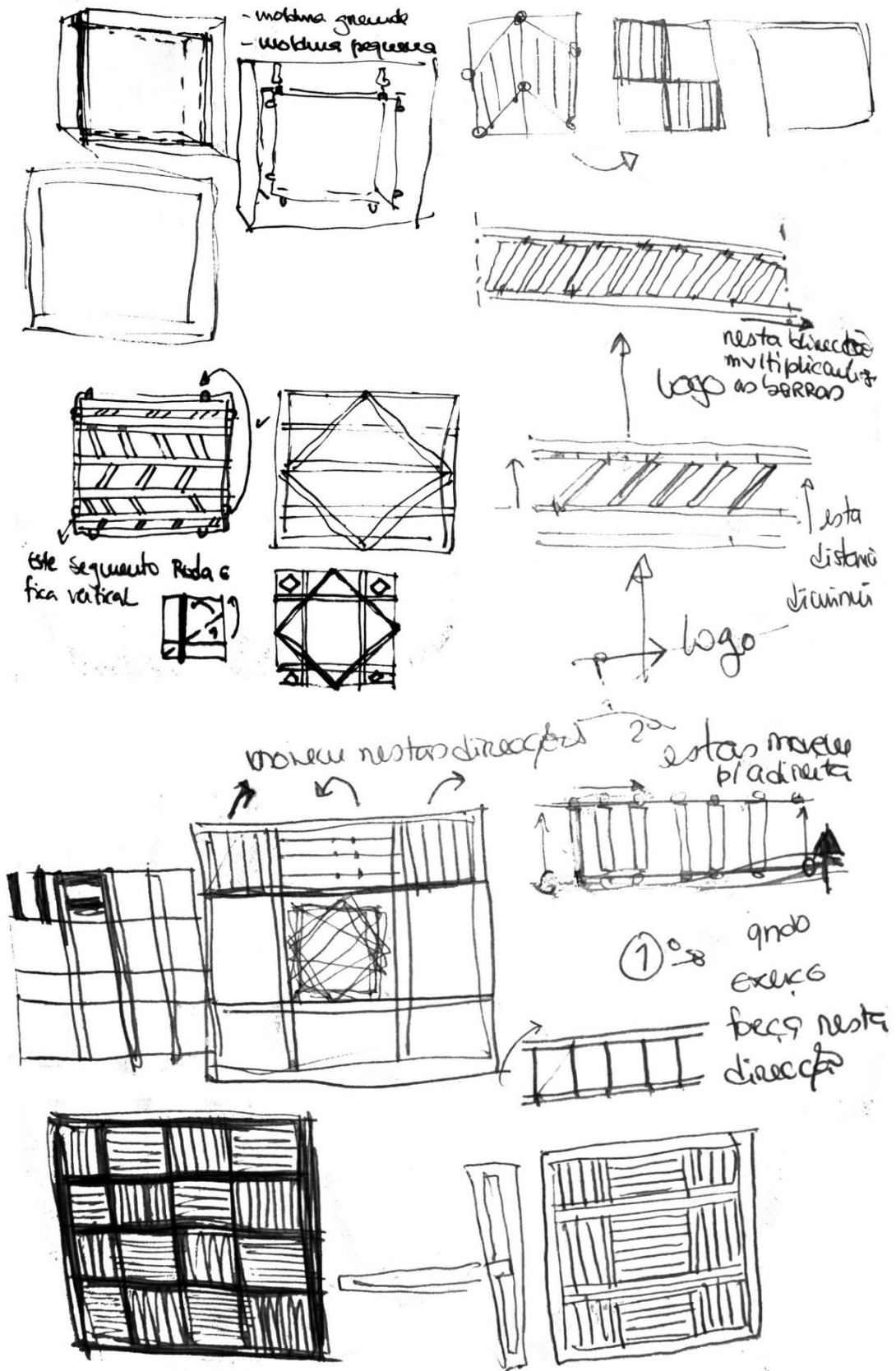


Fig.29- Estudo de mecanismos de transformação das fachadas

Estes estudos, representam algumas fachadas e a sua transformação, na tentativa de obtenção de resultados mais concretos.

Consequentemente, percebe-se como se torna possível a obtenção de uma forma geométrica que quando conjugada várias vezes se pudesse aproximar à forma circular. Podemos compreender que através do diferente posicionamento dos segmentos podemos obter diferentes resultados como o quadrado, losango entre outros.

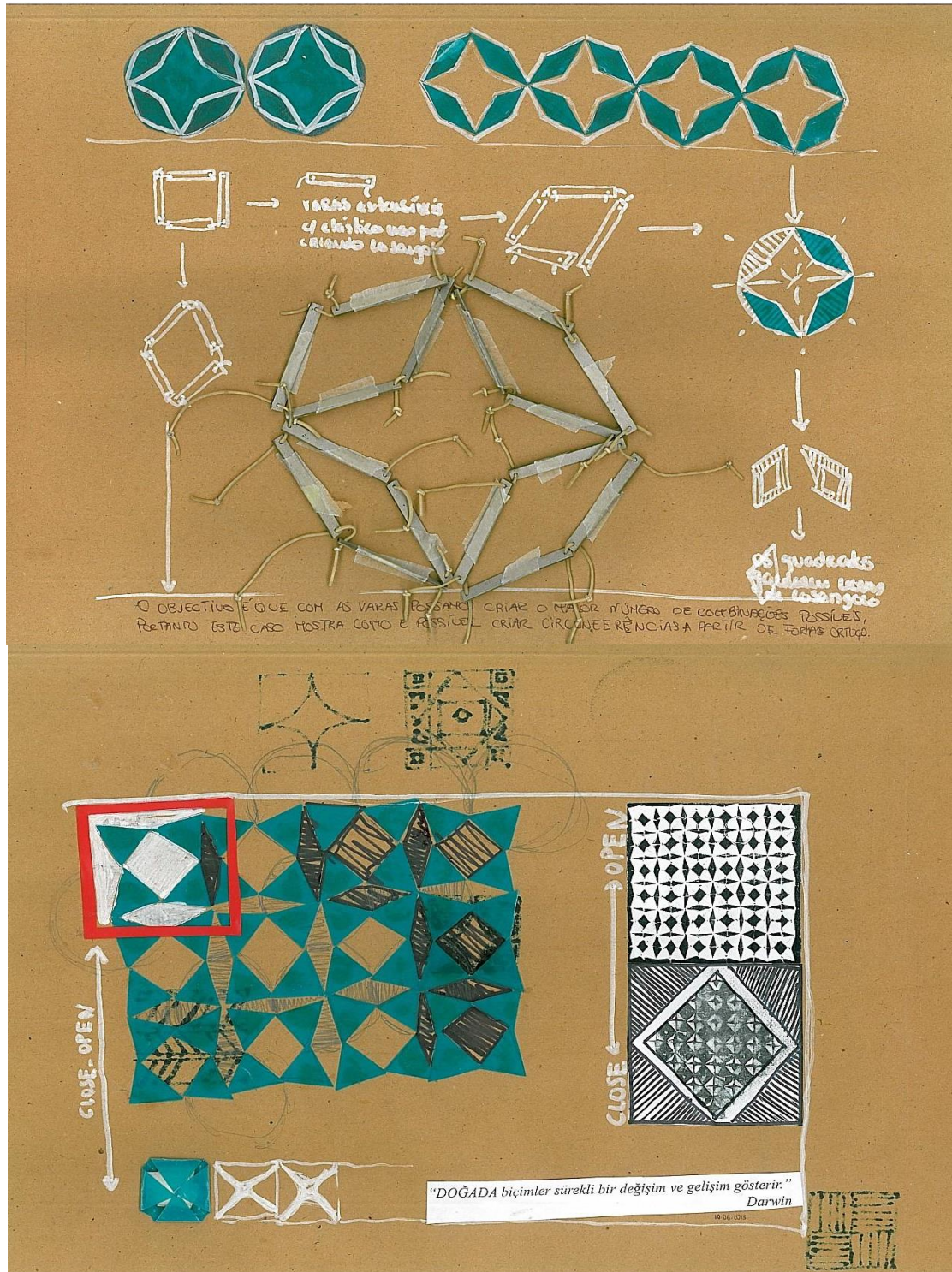


Fig. 30- Estudo de mecanismos de transformação das fachadas

### 3. Combinação das diferentes fachadas

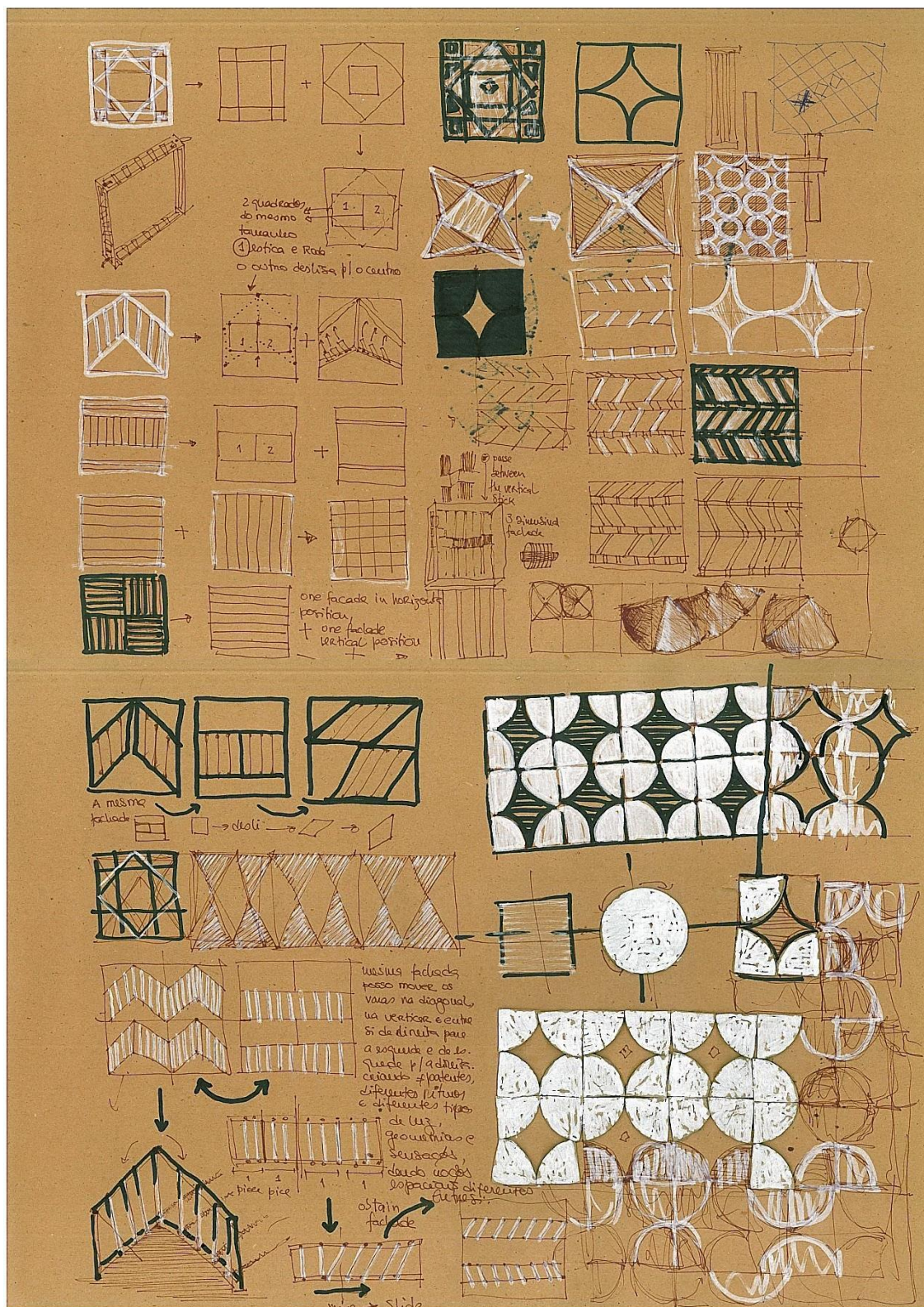


Fig. 31- Representação da formação das fachadas

Encontrado um sistema que permitisse à moldura “vestir-se” de diferentes formas, passa-se à execução de diferentes simplificações geométricas de maneira a poder escolher geometrias que melhor e maior número de possibilidades permite.

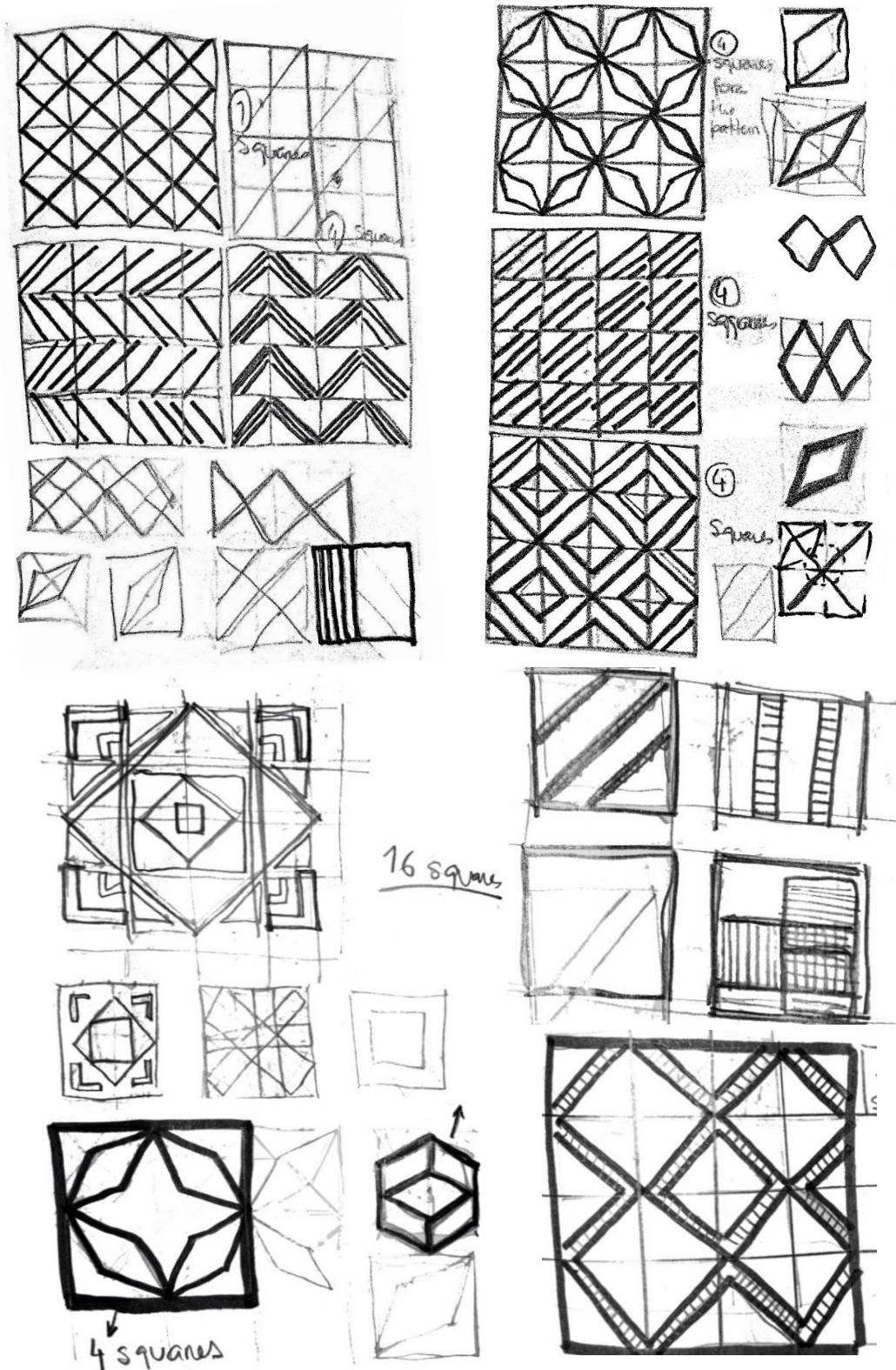


Fig.32- Representação da formação das fachadas, exemplos exequíveis com o layer 3

O esquema apresentado representa apenas quatro exemplos de como procede à transformação entre padrões, possíveis de obter com o *layer 1*.

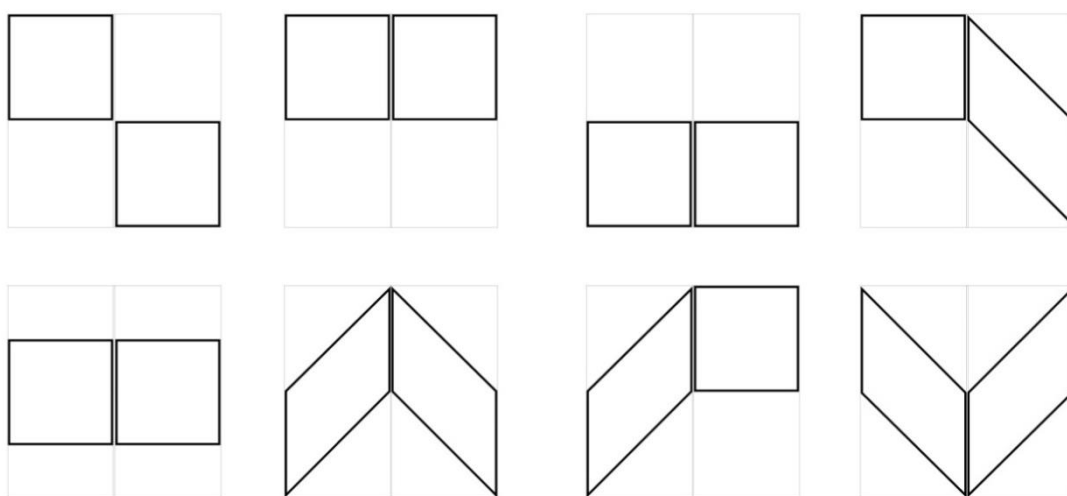
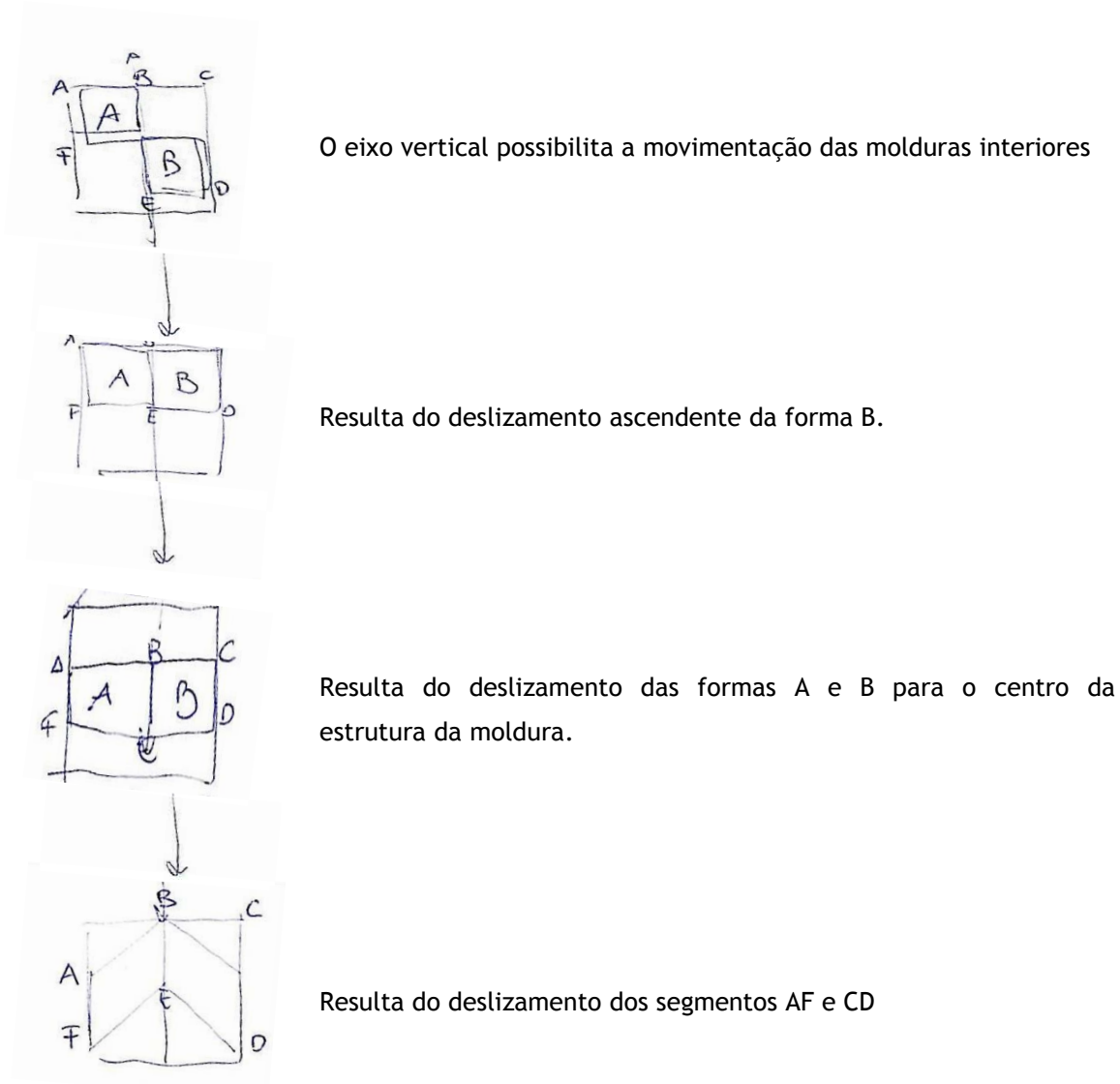


Fig.33 - Representação de algumas das possibilidades possíveis com a utilização do *layer 1*

O *layer 2* é um sistema idêntico ao sistema *layer 1*, embora, funcione horizontalmente, enquanto, o *layer 1* funcione na vertical. Assim, apresentam-se algumas combinações, possíveis de obter.

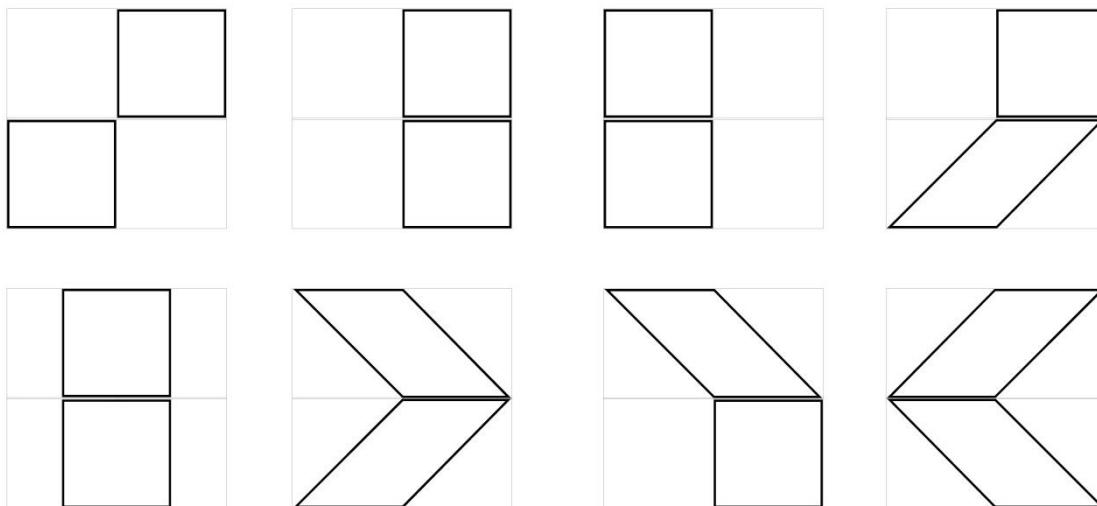


Fig. 34- Representação de algumas das possibilidades possíveis com a utilização do *layer 2*

O *layer 3* é o mais versátil dos três *layers* (de geometrias) permitindo trabalhar na diagonal, na vertical e horizontal. Assim estes são alguns dos exemplos de geometrias conseguidas concretizar com o *layer 3*.

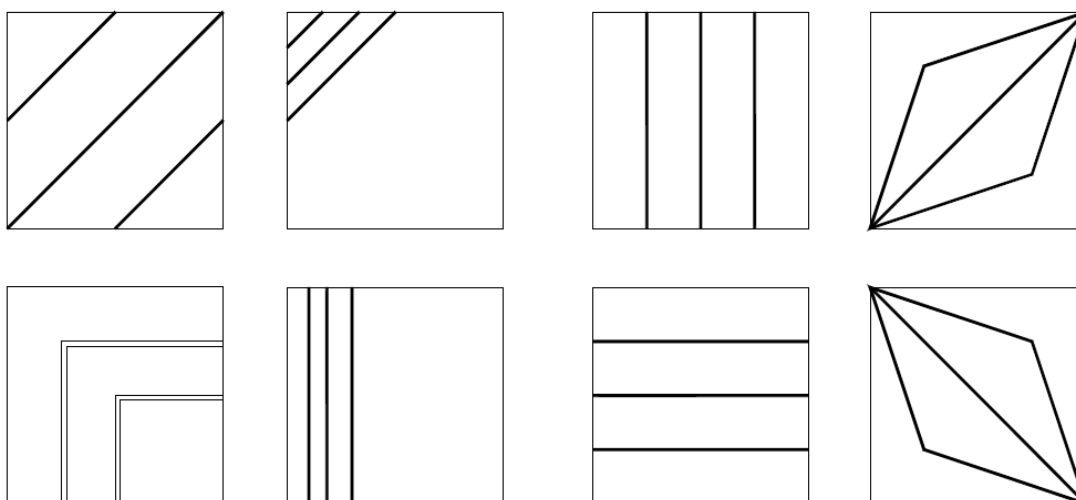


Fig.35 - Representação de algumas das possibilidades possíveis com a utilização do *layer 3*



## CAPÍTULO III- Enquadramento prático

A abordagem nesta parte prática de experiência/concretização visou a aplicação das partes teórica e teórico-prática. Desde logo procurou-se privilegiar o *design* de padrões.

É nesta fase, pois, que se apresenta, sob a forma de exemplo, o processo de aplicação dessa criação, estabelecendo, uma relação entre a ideia inicial e o resultado final. Sendo importante salientar que, este resultado, visa a construção de um espaço, capaz de transmitir sensações e despertar emoções.

Os padrões, combináveis entre si constituem sequências geométricas, actuando como linguagem estabelecida entre o *design* e as diferentes culturas. Os módulos, pensados como peças de um puzzle, que se combinam, formando várias possibilidades de fachada, permitindo, ao utilizador, a escolha que mais se identifique consigo.

Sistematizou-se projectualmente, o objecto base como exemplo, procurando-se usar uma linguagem de *design* que atenda à concepção e ao fabrico. De seguida, apresenta-se o processo evolutivo do resultado do *design* obtido como prática experimental de toda a investigação realizada, incluindo as maquetas do processo evolutivo, no decorrer do trabalho.

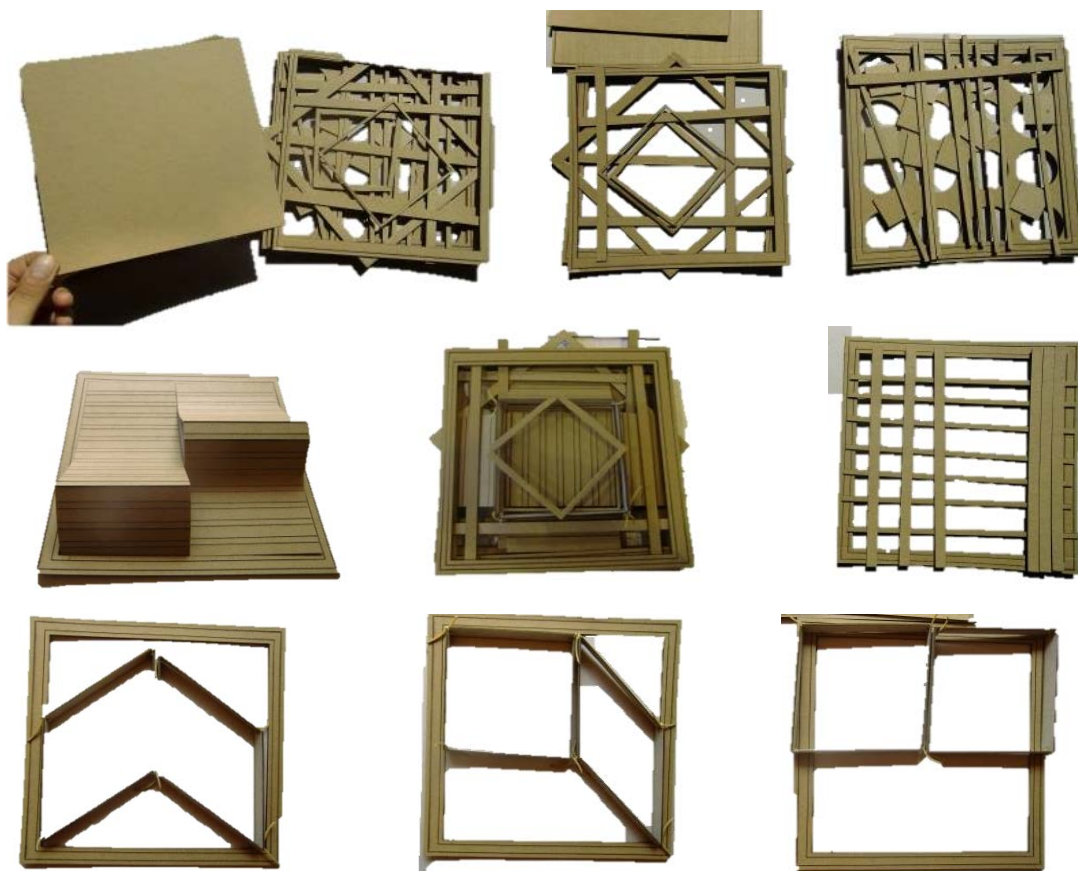


Fig.36 -Registo fotográfico do processo evolutivo, maqueta de estudo

Entende-se assim, que os padrões criados têm várias hipóteses de concretização, e quantos mais módulos (molduras), maior a diversidade, pois um padrão é a repetição de um módulo várias vezes. Assim, este sistema combina, ajustando diferentes geometrias, a possibilidade de obter o conjunto desejado. As transformações ocorridas numa das partes influenciarão o todo, facilitando inúmeras possibilidades como resultado final. De seguida apresentam-se apenas dois exemplos dos padrões para cada um dos *layers* geométricos.

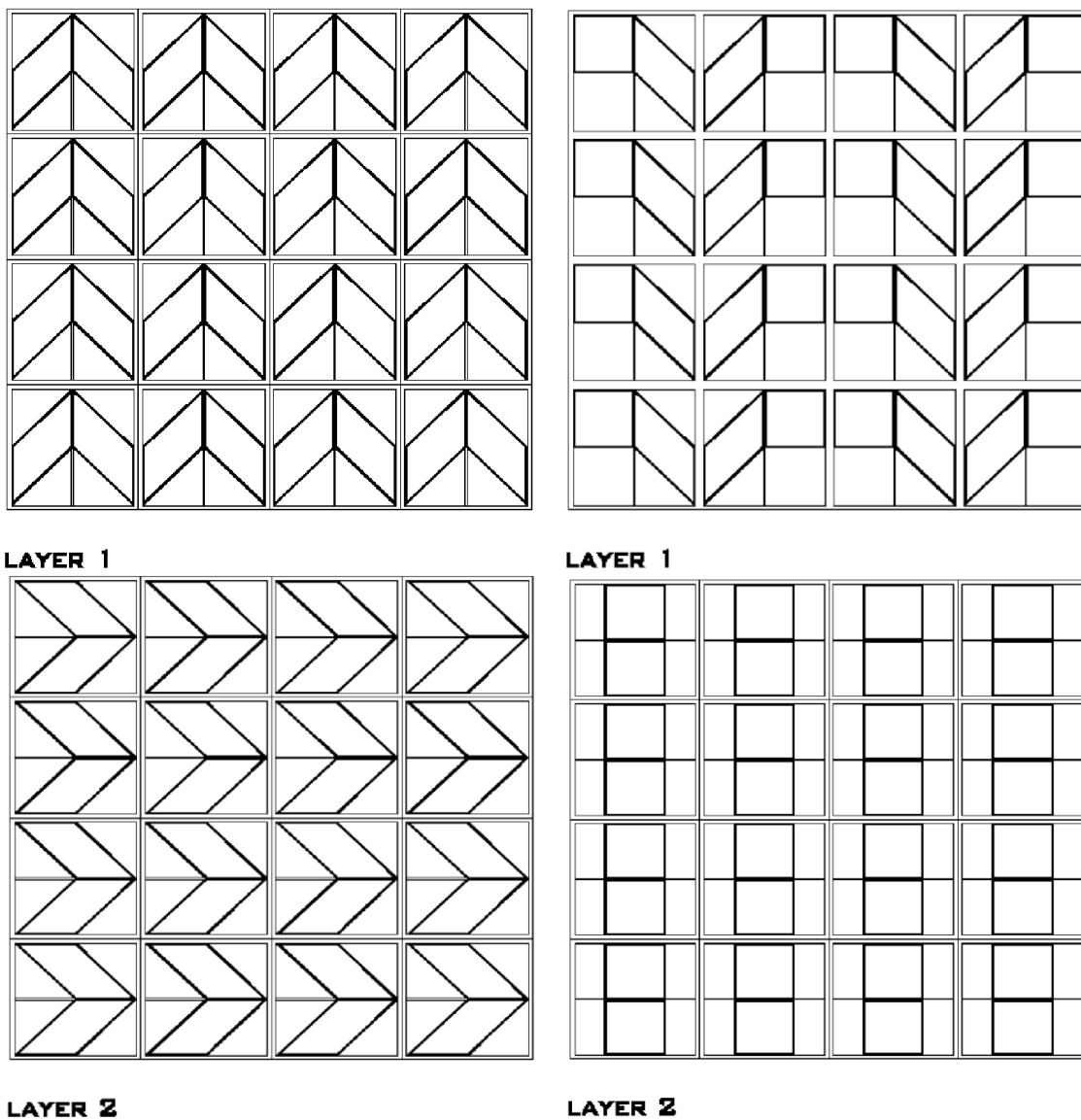


Fig.37 - Exemplos dos *layers* geométricos

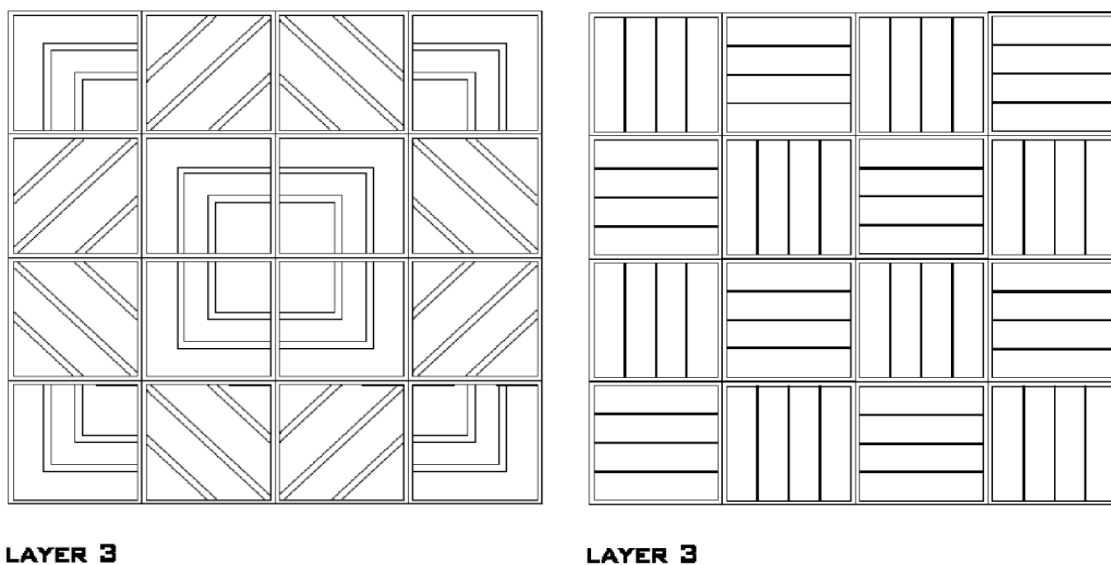


Fig.38 - Exemplos dos *layers* geométricos

Iniciando o objecto final, o primeiro passo prende-se na elaboração do módulo base (estrutura fixa e estrutura das geometrias amovíveis) no programa *Rhinceros Grasshopper*, para poder de seguida repeti-lo perspectivando a construção de um padrão. Apresentando-se duas soluções como exemplo das possíveis composições.

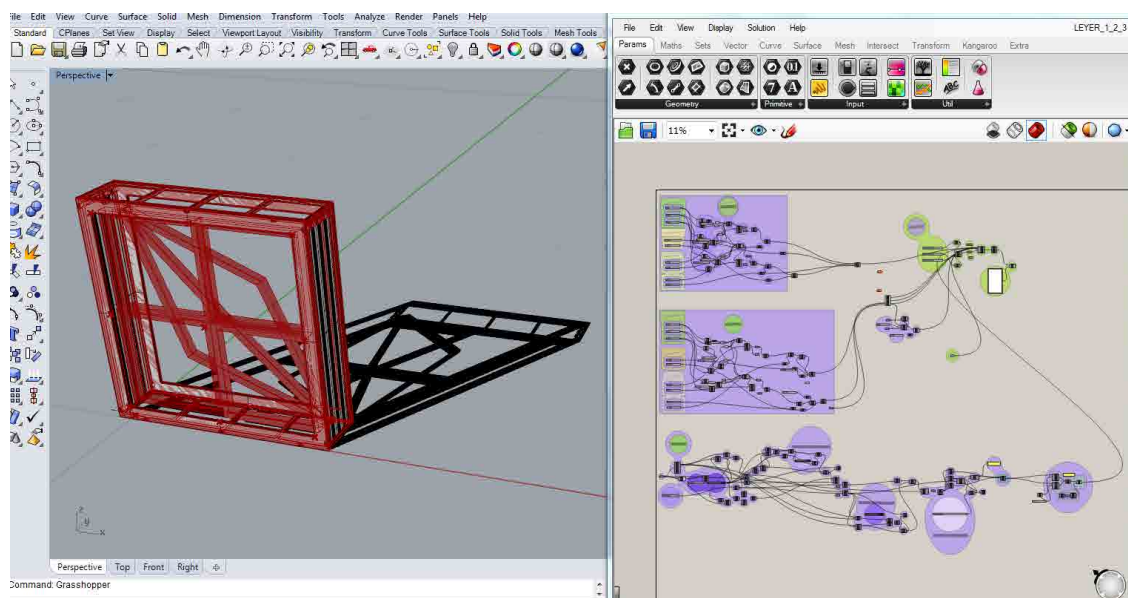


Fig.39 - Processo evolutivo, execução da moldura base

O sistema, composto por molduras actuam como conjunto de elementos que interagem no desempenho de um padrão. O sistema desenvolvido, conforme referido anteriormente, por três *layers* de geometrias e um *layer* de cor ou textura, conforme preferência do utilizador, para que o resultado obtido se aproxime o mais possível da identidade do utilizador.



Fig.40 - Apresentação das duas molduras base utilizadas como exemplos

Assim, de forma a obter um padrão procedeu-se à repetição do módulo base, que dependendo da preferência ou necessidade compreende dois sistemas.

O primeiro sistema, de dimensões mínimas, com aproximadamente  $9\text{m}^2$  ( $3,2 \times 3,2$ ) projectado de acordo com o espaço essencial mínimo de habitação, para uma pessoa. Este módulo não apresenta divisões, contém um módulo de funções que incorpora a cozinha, e a instalação sanitária.

O segundo sistema, de dimensões maiores (quatro vezes o sistema anterior) foi desenhado para ser habitado por duas a três pessoas e apresenta como dimensões ( $6,4 \times 6,4$ )  $40\text{m}^2$  aproximadamente. Contém, à semelhança do primeiro sistema o módulo de funções com a cozinha e a instalação sanitária. Este sistema difere do primeiro, pois este, permite a divisão de espaços como o de dormir e o de estar.

Este sistema obedece a uma construção modular em que cada moldura de  $80 \times 80\text{cm}$  é a base para a construção do espaço desejado.

Como exemplo, apresenta-se, um protótipo habitacional, correspondendo ao primeiro sistema, apenas para referenciar uma possível solução do sistema.

Apresentando-se como sugestão: o alçado “anterior” correspondente ao alçado da entrada respectivamente como apresentado nas plantas seguintes.

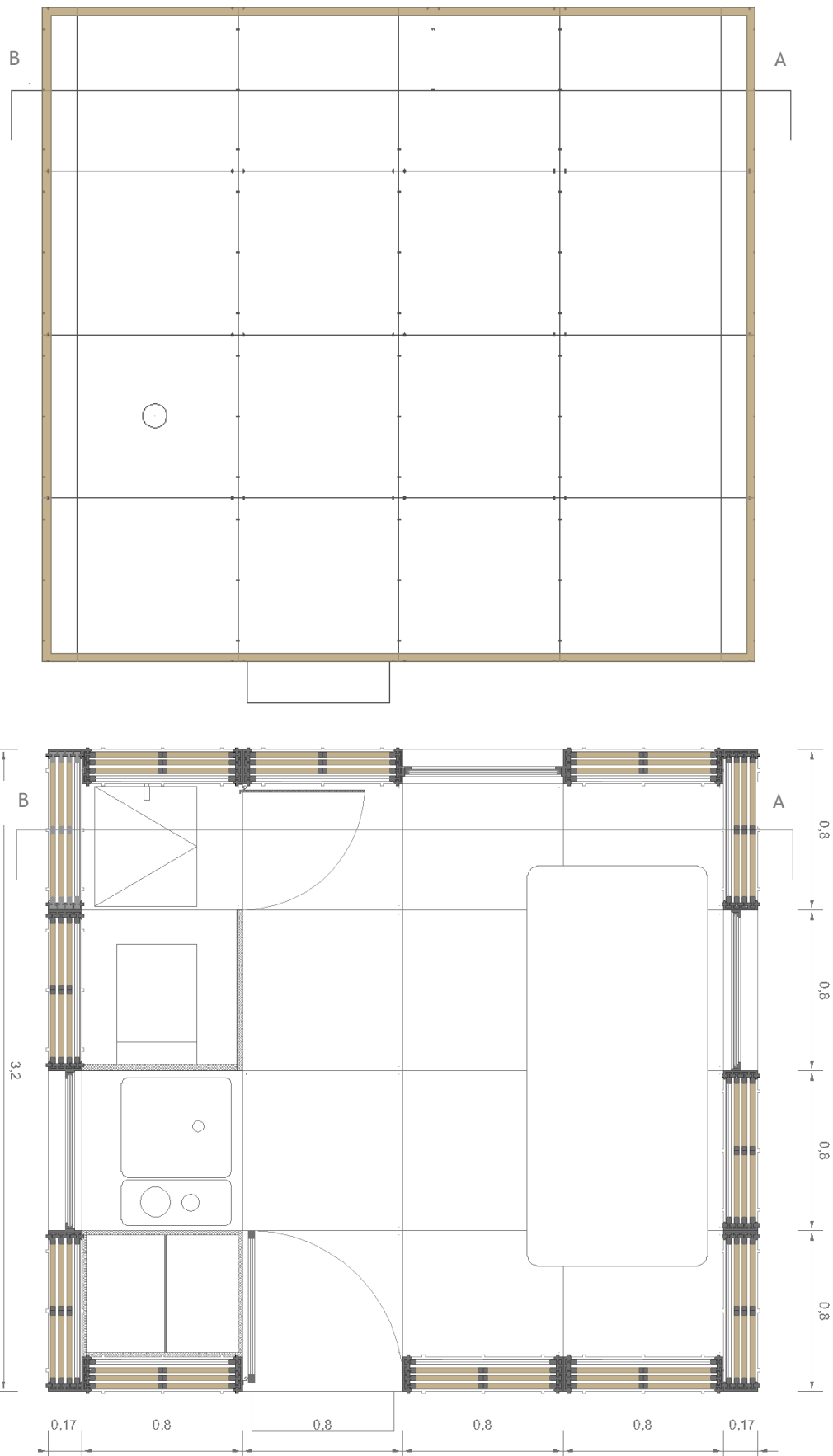


Fig.41 - Projecto base, planta da cobertura e do rés-do-chão, respectivamente

O objecto de *design*, constrói-se através de um sistema de molduras, que se interligam de forma a obter um todo organizado. Relativamente aos vãos, foi criado um sistema onde a cada fachada é eliminada uma moldura base (ou mais dependendo de cada utilizador e da função desejada), conforme se pretenda localizar a porta ou a janela. Como é possível verificar no exemplo apresentado.

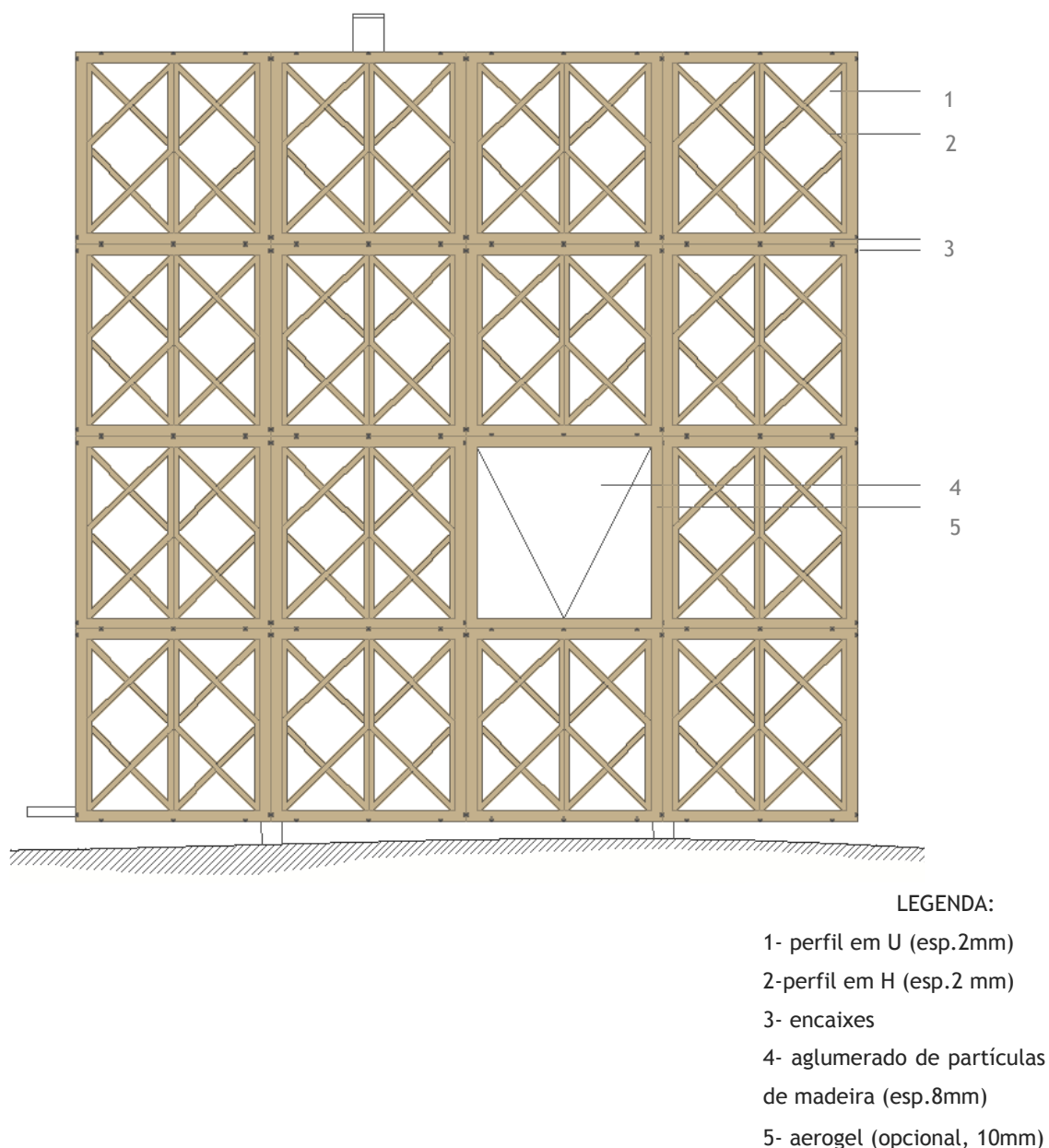


Fig.42 - Projecto base, alçado como esquema de funcionamento dos vãos

Este método permite não só uma melhor utilização, tirando partido das potencialidades deste objecto, como também facilita a substituição e a transformação de geometrias, de padrões.

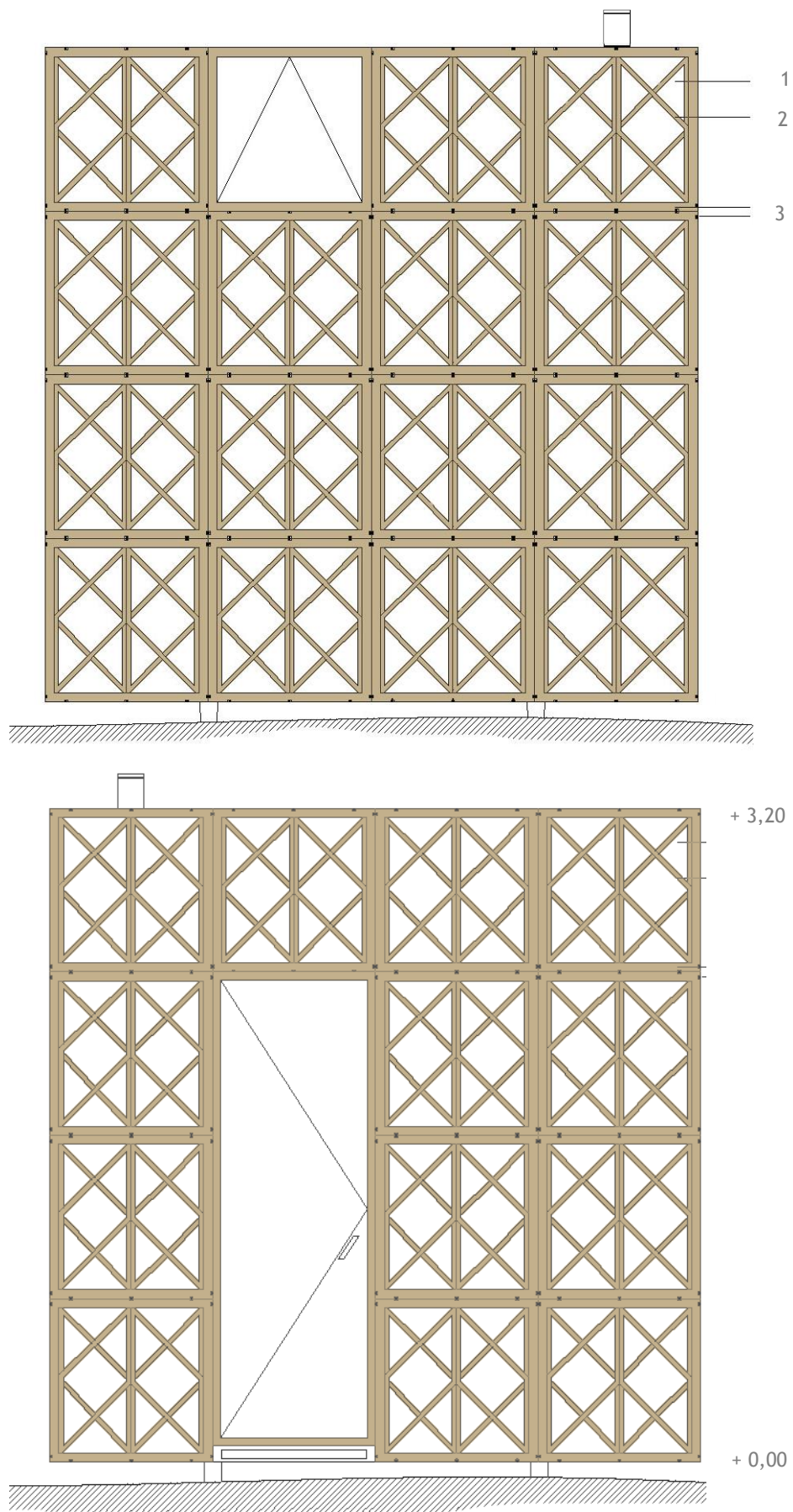


Fig.43 - Projecto base, alçados posterior e anterior, respectivamente

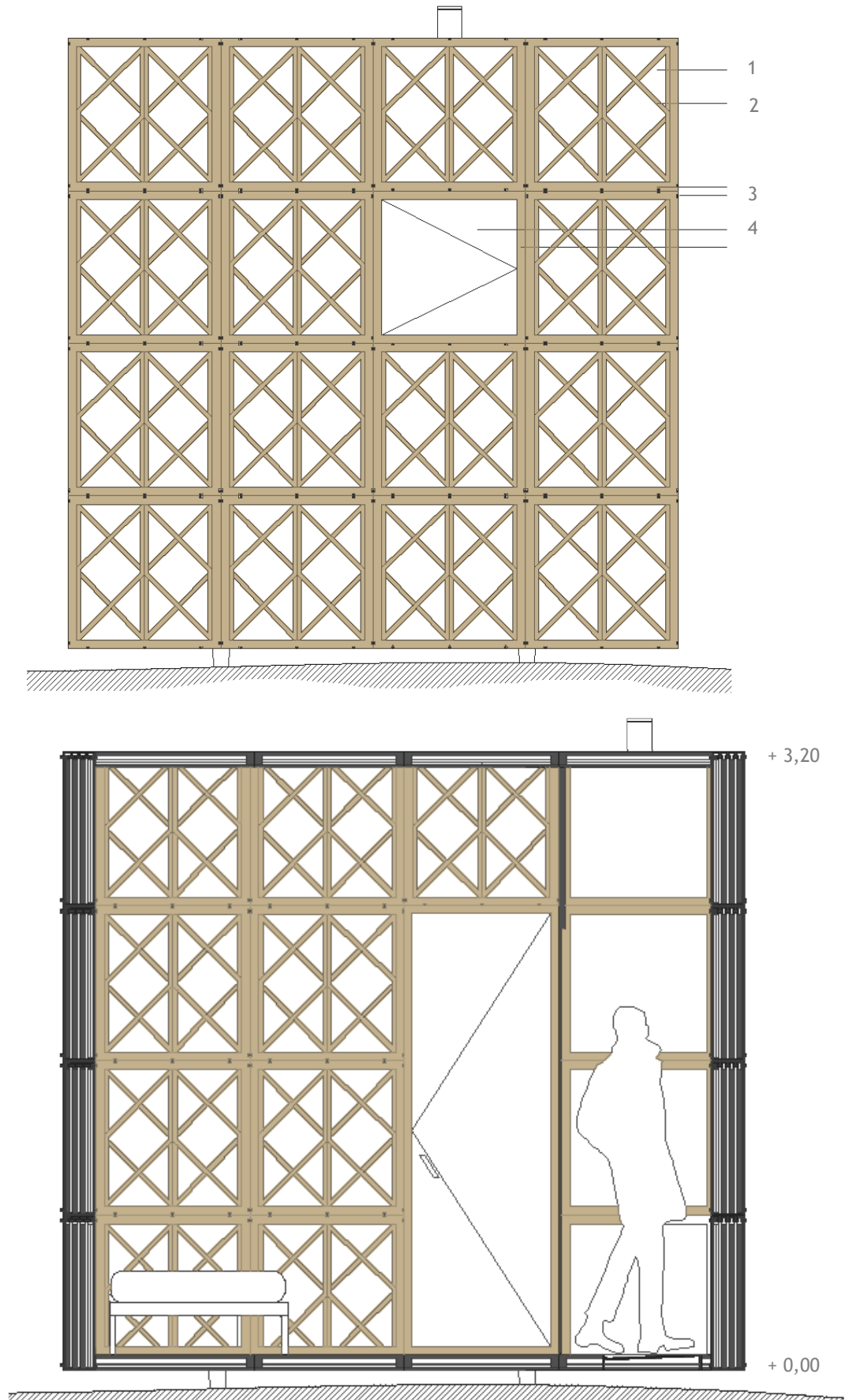


Fig.44 - Projecto base, alçado lateral direito e secção, respectivamente

Cada módulo habitacional, é construído em madeira, pois, sendo um material comum a todas as culturas, permitirá uma maior aceitação da parte dos utilizadores. Como material adicional, apresenta-se um aerogel, que desempenha simultaneamente função de isolamento e permite a transparência desejada, isto é, permite que, em condições muito frias ou muito quentes, seja possível o isolamento térmico, sem perder a qualidade espacial pretendida com as fachadas na relação exterior/interior.

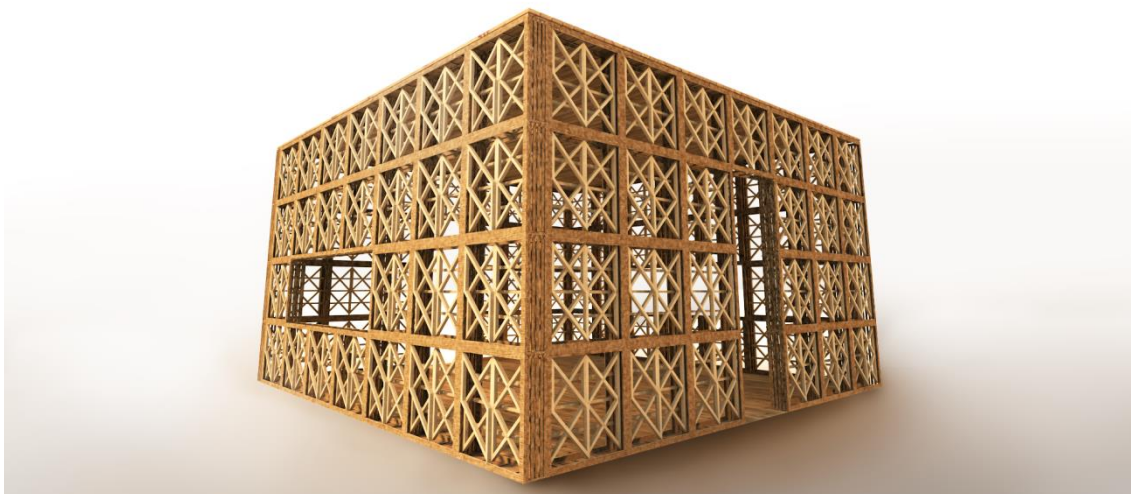


Fig.45 - Projecto base, axonometria com recurso à utilização de madeira

Este sistema de molduras propõe a utilização de uma estética tradicional com um desempenho contemporâneo, adequado a novos anseios, característicos da sociedade contemporânea.

Esta proposta pretende ainda de uma forma subtil melhorar a interacção entre o edifício e a sua envolvente.

Assim, como resultado deste estudo, demonstrando como o objecto actua em diferentes ambientes apresentam-se as seguintes imagens de renderização, onde é possível o espaço, de facto que, este objecto se transforma num tradutor espacial.

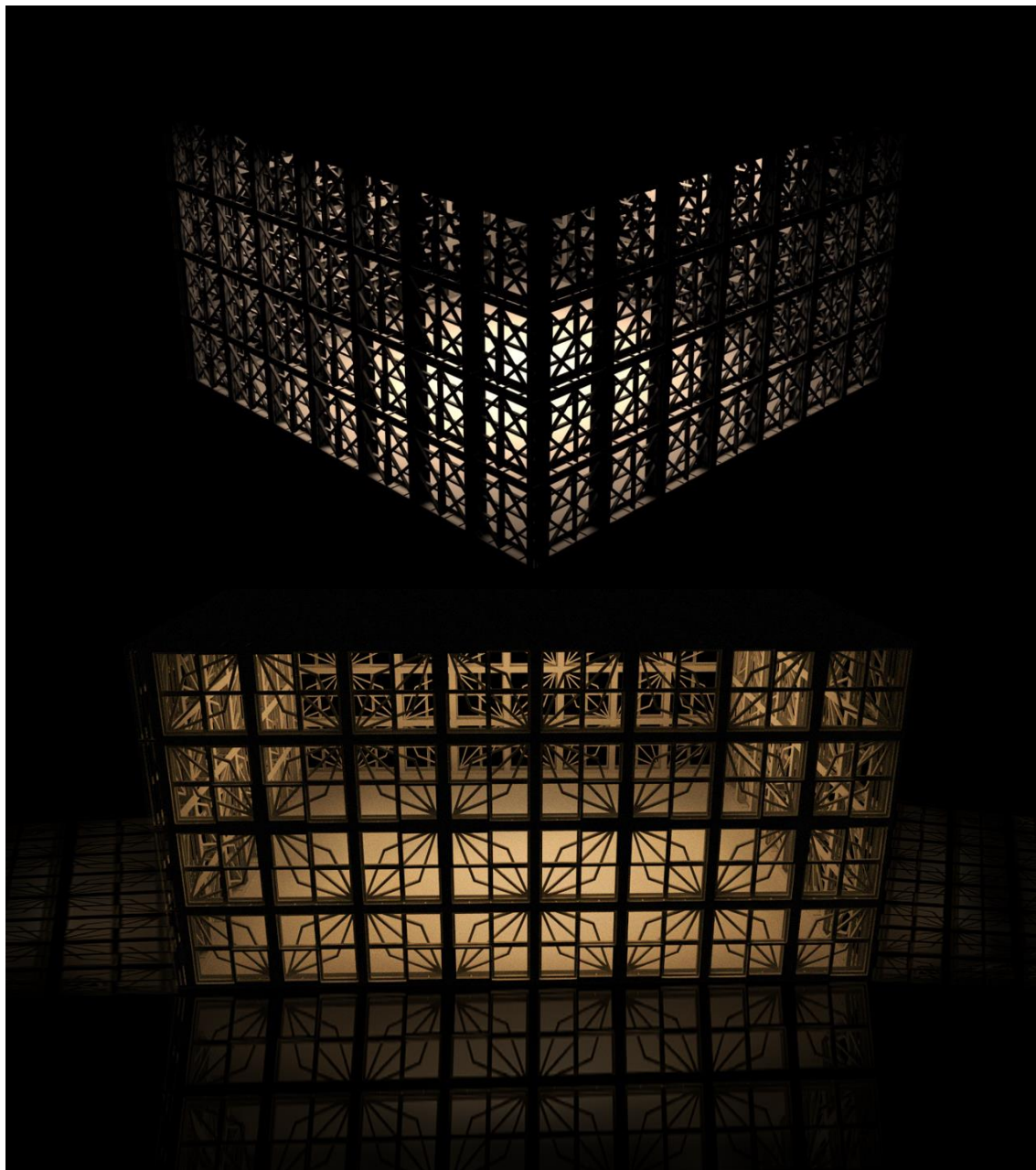


Fig.46 - Relação exterior interior

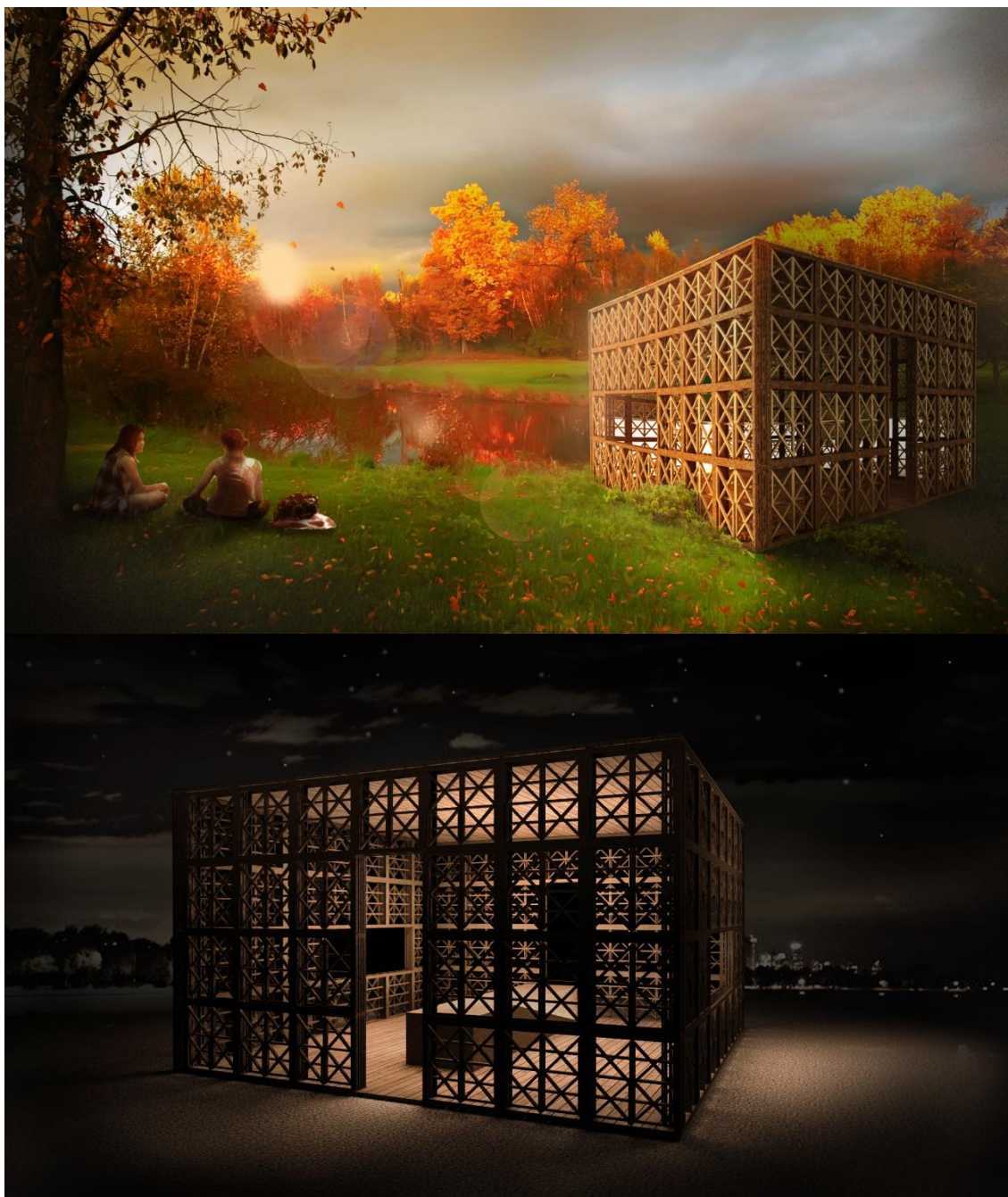


Fig.47 - Perspectivas exteriores, relação da envolvente com o objecto

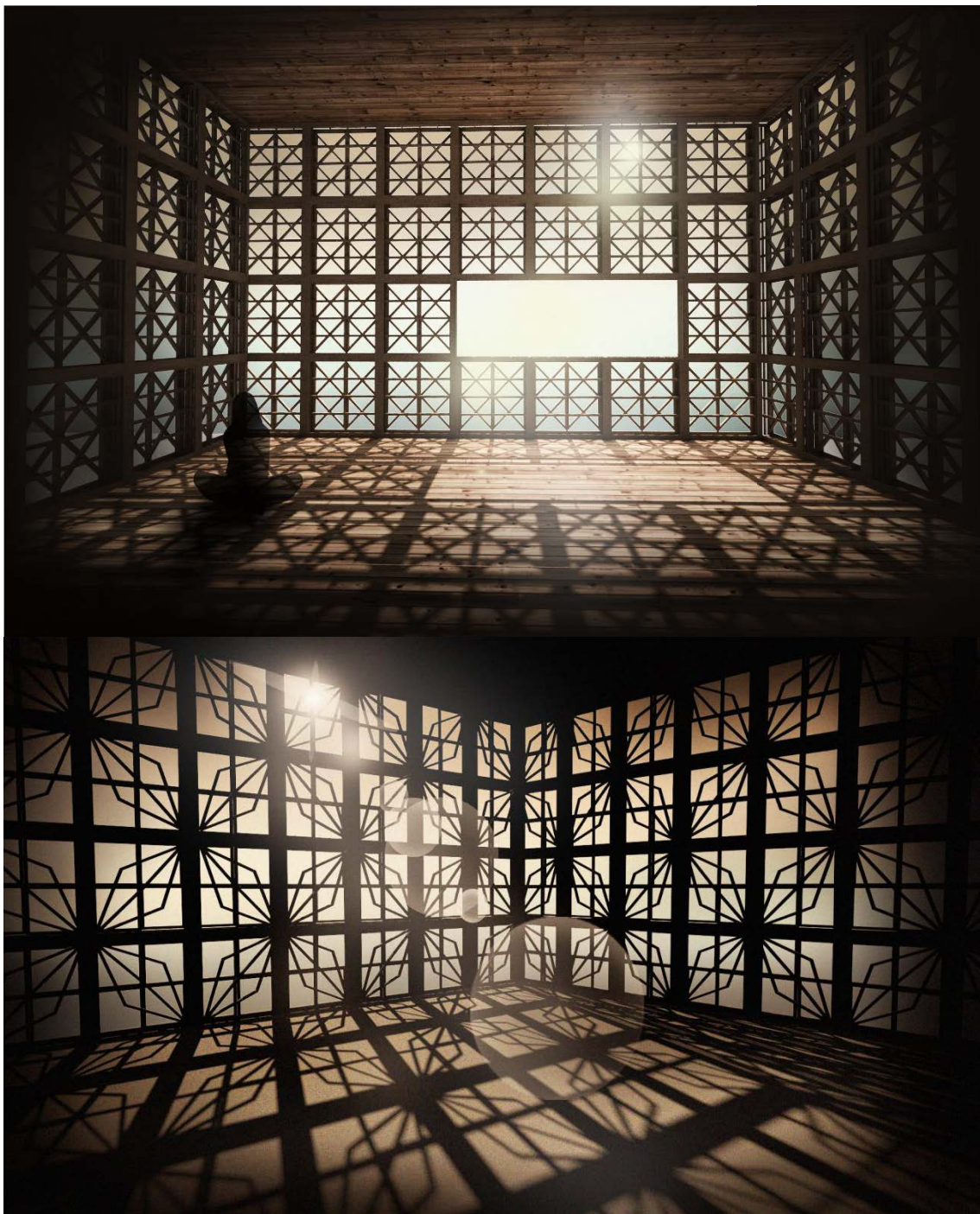


Fig.48 - Perspectivas interiores, criação de ambientes

Este sistema não se baseia apenas na obtenção de um espaço, mas num ambiente, numa atmosfera, própria a cada um, criando um filtro entre exterior e interior. Este filtro que permite regular a quantidade e qualidade de luz a cada espaço, sugerindo o ambiente próprio a cada um, permitindo adequar a intensidade luminosa dos diferentes momentos diurnos. Estes sistemas de fachadas permitem uma optimização do ambiente a nível qualitativo, proporcionando a sensação de conforto e bem-estar.

Como reflexão final do trabalho prático, interessa referir que, à semelhança da própria sociedade contemporânea, também o projecto e a manufactura no *design* passam a depender em grande medida de uma condição de flexibilidade e adaptabilidade. O estudo pretende sistematizar um processo que possa levar a um produto que sirva necessidades sociais, mediante um processo e sequência conceptual do projecto apresentado, que pode ser usado por indivíduos deslocados.



## CAPÍTULO IV- Conclusão

Como se depreende deste estudo, a globalização e a glocalização das sociedades, traduzida no aumento da mobilidade, tem vindo a assumir uma importância crescente no quadro da humanidade. Os novos nómadas, tendo registado um contínuo e sustentado crescimento nas últimas décadas, são hoje, uma referência no contexto mundial.

Como verificado pela revisão Histórica, ao Ser Humano, pertence uma intrínseca e inata necessidade de conhecer e descobrir, num acto intuitivo, objectos e sensações capazes de reconstruir o ambiente material, que para ele constitui a sua identidade e memória.

Os neo-nómadas, mesmo que mergulhados num sentimento incapacitante de deixarem de o ser, não perderão a necessidade inata, de construírem um referencial de valores simbólicos, da sua identidade cultural, sendo que esta é, uma característica de qual não se podem alhear.

Assim, conservando laços comuns no que respeita à cultura, adicionando-lhe novas competências ao nível da tecnologia, o desenvolvimento de padrões de fachadas para a concepção da cápsula, reforça a capacidade de integração do Homem, permitindo-lhe a cumplicidade com o objecto, fazendo não só com que se identifique culturalmente, como tenha a capacidade de construir o seu referencial, o seu “eu”.

De uma apreciação global ao trabalho de investigação desenvolvido, podemos dizer que, este nos permitiu constatar que os objectivos previamente delineados, foram alcançados, e possibilitaram-nos:

- Um melhor conhecimento das necessidades do Ser Humano nesta era da globalização/glocalização;
- Uma melhor avaliação dessas mesmas necessidades relativamente à reformulação do espaço, criando um possível lugar para o deslocado;
- Uma contribuição e incentivo à discussão sobre a defesa da existência do local dentro do global.

Claramente, a realização deste trabalho permitiu analisar a problemática escolhida, a concepção de um lugar sob diversas vertentes (culturais) e perspectivas (individuais). Neste enquadramento, podemos encarar as novas formas do habitar, como instrumentos para

melhorar a integração dos novos nómadas no mundo. Nesta Era, em que a globalização é essencial, e a glocalização um elemento vital, é pois, oportuno alterar os modelos de concepção do lugar. Sendo imperativo para o sucesso, o envolvimento de todos aqueles que, directa e indirectamente, exercem influência neste processo.

É expectável que o próprio Ser Humano não esteja, ainda, desperto para compreender e manifestar a sua preferência local dentro do global. Cabe pois, a todos interpretar e estimular os desejos de cada indivíduo. Aos criadores, que através de mistura de influências e conhecimento, concebem esses lugares, inovando; aos académicos que interagem com a envolvente, e que têm a incumbência de estimularem a aceitação e discussão deste tema; a todos nós em geral, facilitando a sua inserção num meio cultural diferente do seu por natureza, e que, como ponto de partida, basta, para isso, não descriminamos o “Outro”.

Eis, pois, um tema que parece merecer uma maior atenção e aprofundamento em trabalhos futuros. O tema, para o qual: a globalização, a glocalização, a mobilidade, o lugar, são os principais eixos em que assenta, e que tem como ponto de partida as necessidades da sociedade actual que exige o ajustamento do pensar global e agir local.

Importa salientar que ao encerrar este trabalho, este tema não se encontra esgotado, seguramente há muito que reflectir, questionar e problematizar. As possibilidades que nascem a partir deste estudo são muitas, fazendo procurar infinitas respostas.

Na certeza que toda a pesquisa traz conhecimento e este é infinito, exigindo constantes elaborações e reelaborações para a pessoa que se envolva nos caminhos do conhecimento, haverá sempre dúvidas, e ficará sempre a certeza de que muito mais há para descobrir do que aquilo que foi desvendado. Sendo assim a elaboração deste trabalho fomenta reflexões sobre outras pesquisas que podem ser desenvolvidas.

## CAPÍTULO IV- Bibliografia

Ataíde, S. (2009) *Tecnologia no Doméstico. : Habitar a Cápsula*. Tese de mestre, Universidade de Coimbra.

Barros, L. (2000) *Cultura: um conceito antropológico*. 14. Edição, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, Nativos África.

Branco, J.(2003), *Artesanato e Design: Parcerias com Futuro?* Cadernos de Design: A Alma do Design. Centro Português do Design. (s.l), (s.n.).

Bonnes, M. e Gianfranco, S. (1995) *Environmental psychology - a Psycho-social Introduction*, 1º edição, British Library Cataloguing.

Costa, C., (1997) *Sociologia: introdução à ciência da sociedade*. 2. Edição, São Paulo: Moderna.

Franke, R.H., Hofstede, G. and Bond M.H. (1991) *Cultural Roots of Economic Performance: A research note*. Vol. 12, Strategic Management Journal , Sum.

Giddens, A. (2000) *O Mundo na era da globalização*. 1º Edição, Lisboa, Editorial Presença.

Giddens, A. (2000) *Sociologia*. 4º Edição, Lisboa, Editorial Presença.

Hall, E.T. (1976) *Beyond Culture*. Anchor Press/Doubleday.

Krause, J., Lichenstein, C. (s.d.), *Your private sky: R. Buckminster Fuller, the art of design science*. (s.l.), (s.n.).

LARAIA, R. (2000) *Cultura: um conceito antropológico*. 14º ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Lee, J.A. (1966) *Cultural Analysis in Overseas Operations*. Harvard Business Review.

Levitt, T. (1983) *The Globalization of Markets*. Harvard Business Review.

LISBOA F, (s.d.), *Dissertação Introdução ao Demoiselle Framework*.

Maslow, A.H. (1964) *A Theory of Human Motivation*. In *Readings in Managerial Psychology*". Eds. H.J. Leavitt and L.R. Pondy, University of Chicago Press.

Mcintosh, R. e Gupta, S. (1993) Turismo Planeación, Administración y Perspectivas. Cidade do México, Limusa Grupo Noriega Editores.

Moore, G. T. (1996) Estudos de Comportamento Ambiental. In: SNYDER, James C. e CATANESE, Anthony. Introdução à Arquitectura, Rio de Janeiro, Campus.

Murdock, G.P (1945) *The Common Denominator of Culture in the Science of Man in the World Crisis*. Ed. R. Linton, Columbia University Press.

Oliveira, L. (1996) Percepção e Representação do Espaço Geográfico. In: Percepção Ambiental. São Paulo e São Carlos, Studio Nobel e Editora UFSCar.

OLIVEIRA P., (2003) Introdução à sociologia da educação. 3. Edição São Paulo: Ática.

PIRES, E., (2004), As Inter-relações Turismo, Meio Ambiente e Cultura, Bragança, Instituto Politécnico de Bragança.

Relatório Mundial da UNESCO, (2009), *Investir na diversidade cultural e no diálogo intercultural*, (s.l).

Rogers, E.M. (1962) *Diffusion of Innovations*. Free Press.

Rosales, M. (2009), Cultura Material e Consumo: uma introdução, Lisboa, Celta Editora.

Rosenthal, (s.d.), *Understanding Installation Art*, (s.l), (s.n).

Schmitz, N.M. (2000) El disenõ antropológico de Oskar Schlemmer In: FIEDER, J. e FEIERABEND. P.Bauhaus, Konemann, Madrid.

SILVANO F., 2001, Antropologia do espaço, 2 edição, Fevereiro, Celta.

Terpstra, V. (1987) *International Marketing*, 4th ed. The Dryden Press.

Toscano, M., (2001), Introdução à sociologia educacional. 10. Edição, Petrópolis: Vozes.

Tuan, Y. (1983) Espaços e Lugar. São Paulo, Ed. Difel S.A..

UNESCO (2004) *IMPACT: The Effects of Tourism on Culture and the Environment in Asia and the Pacific: Tourism and Heritage Site Management in Luang Prabang, Lao PDR*. Bangkok, (s.n).

Vasconcelos, M. (2009) *O design compacto*. Tese de mestrado, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto e Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos.

Referências eletrónicas:

Denis, R. (1998), Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objectos, Revista Arcos: (s.n.) Vol.I N° único.

Visualizado em Setembro 29, 2013:

[www.esdi.uerj.br/sobreakos/artigos/artigo\\_rafael\(14a39\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/sobreakos/artigos/artigo_rafael(14a39).pdf).

Lipovetsky, K.G. (2005), Design e Retórica: A Cultura Material como espaço de resistência às formas e objectos hegemónicos.

Visualizado em Outubro 7, 2013:

[www.ces.uc.pt/ecadernos/medida/documentos/ecadernos2/KARINE%20GOMES%QUEIROZ-%20final.pdf](http://www.ces.uc.pt/ecadernos/medida/documentos/ecadernos2/KARINE%20GOMES%QUEIROZ-%20final.pdf).

Plays with Architecture, Diller, L. | Video on TED.com.

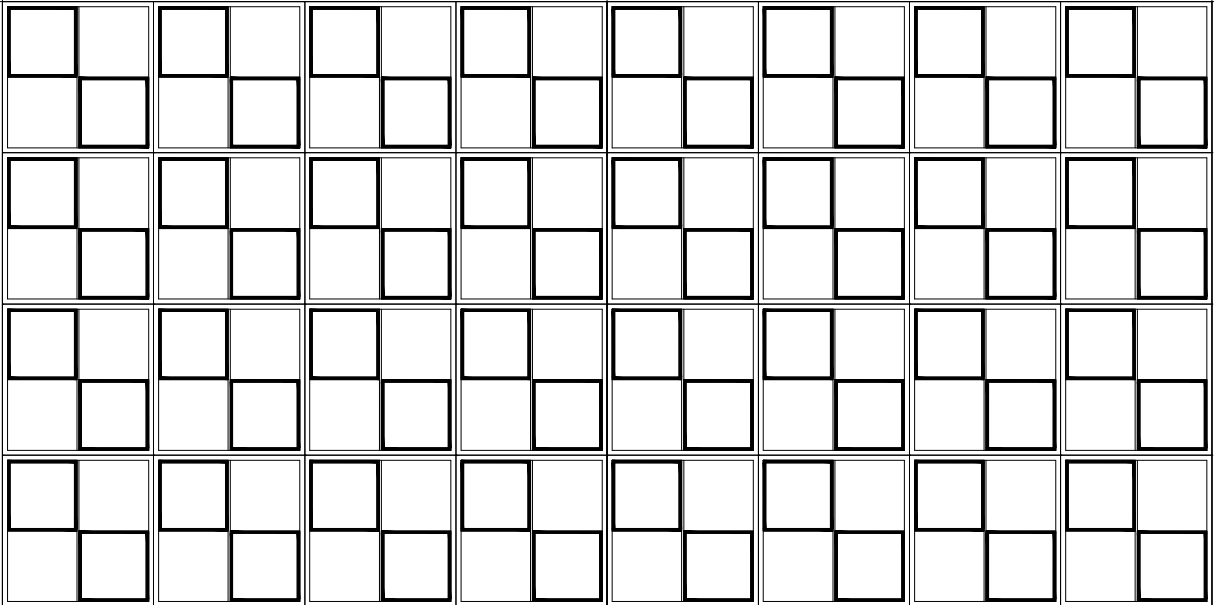
Visualizado em Setembro 26, 2013, em:

[http://www.ted.com/talks/liz\\_diller\\_plays\\_with\\_architecture.html](http://www.ted.com/talks/liz_diller_plays_with_architecture.html).

Nota: A Dissertação apresentada, não cumpre as normas do novo acordo ortográfico.



Anexo 1 - Relação exterior entre o objecto de arte (instalação) e envolvente

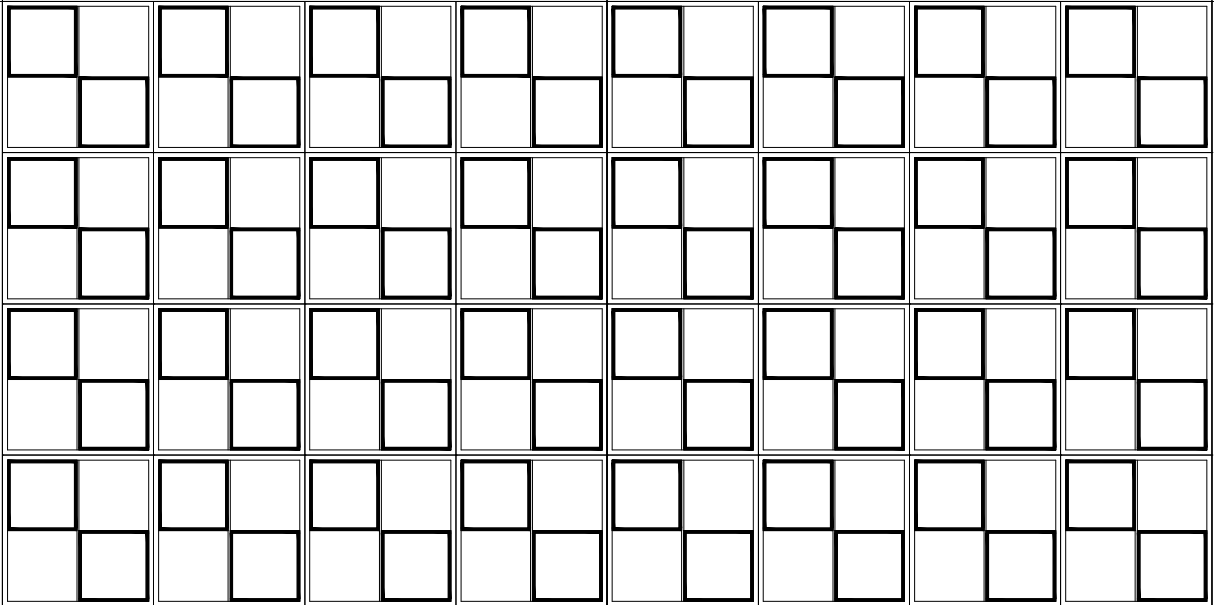


○

LAYER 1

○

LAYER 1

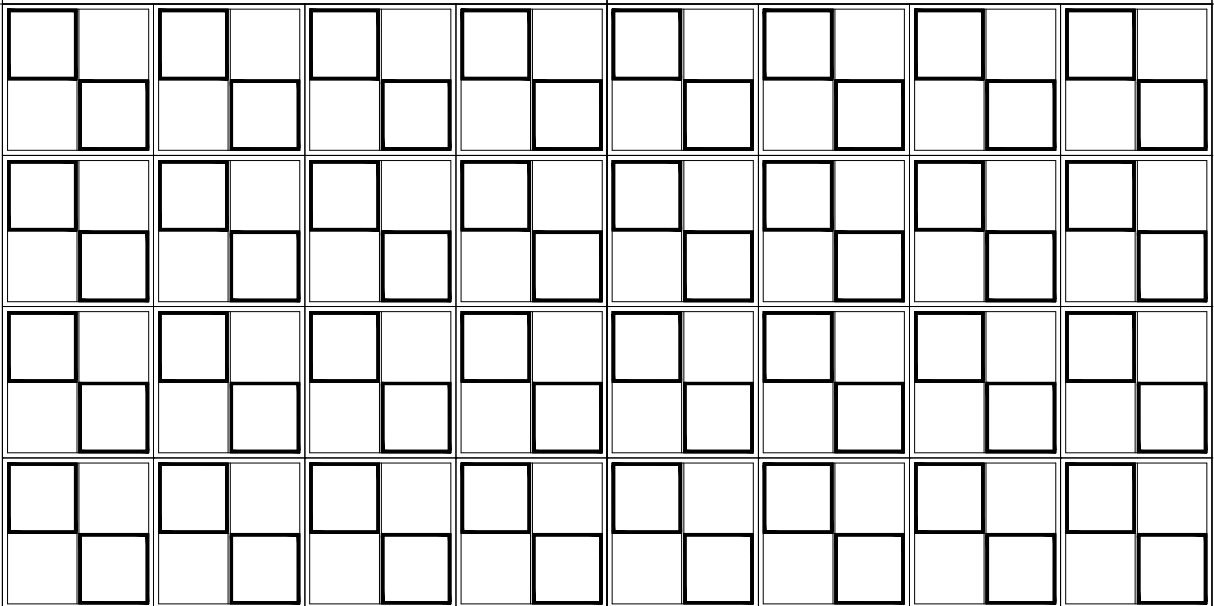


○

LAYER 1

○

LAYER 1

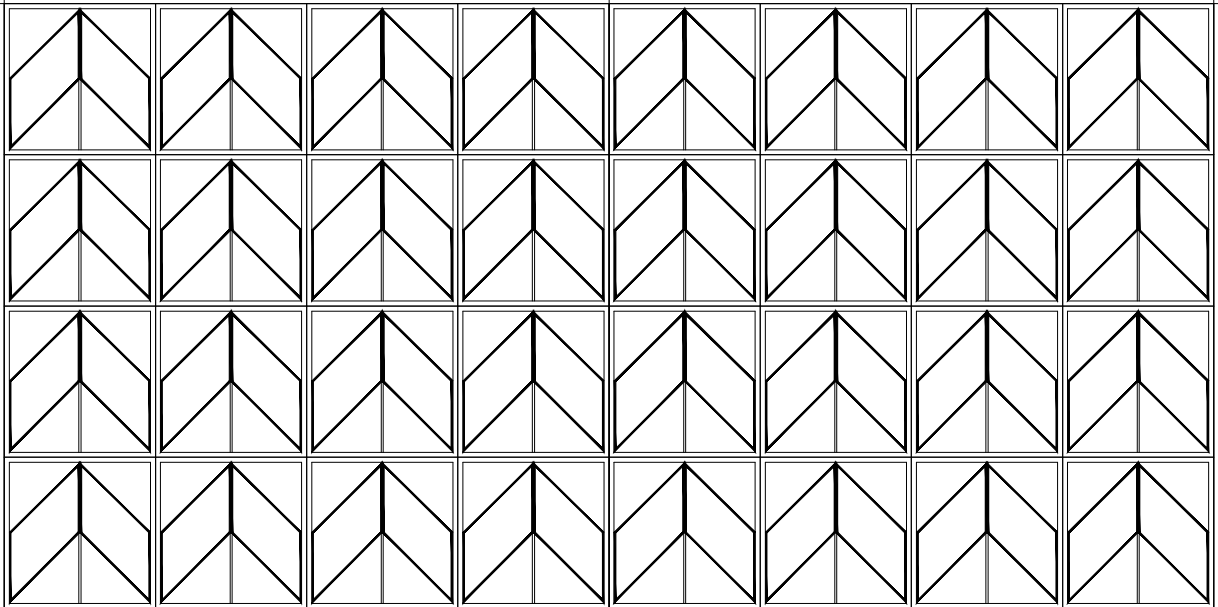


○

LAYER 1

○

LAYER 1

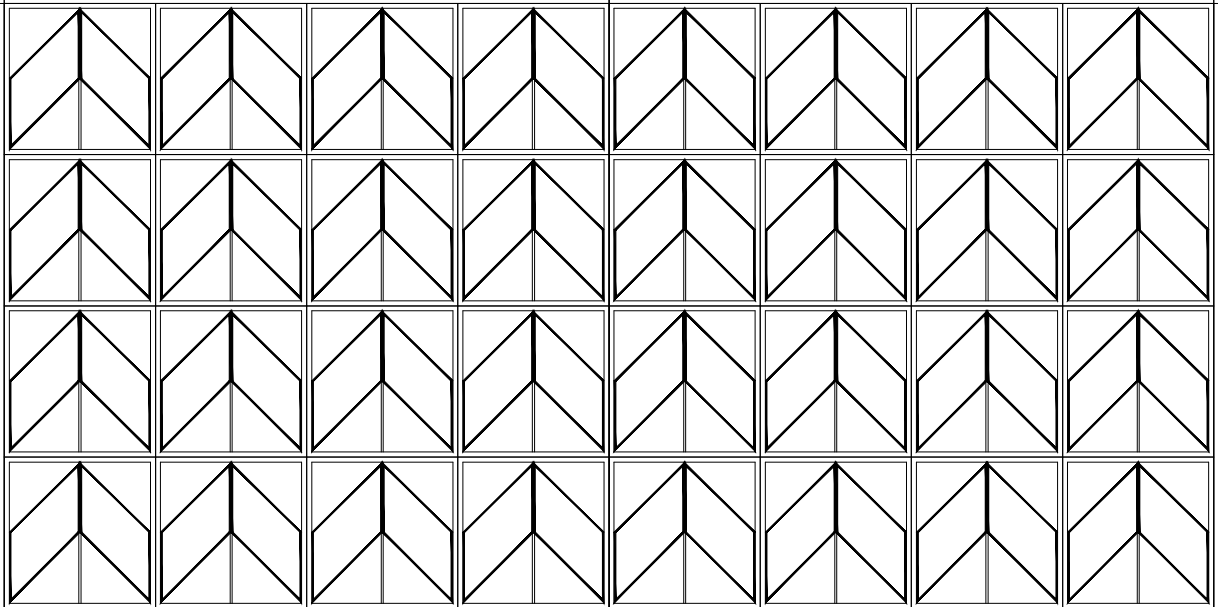


○

LAYER 1

○

LAYER 1

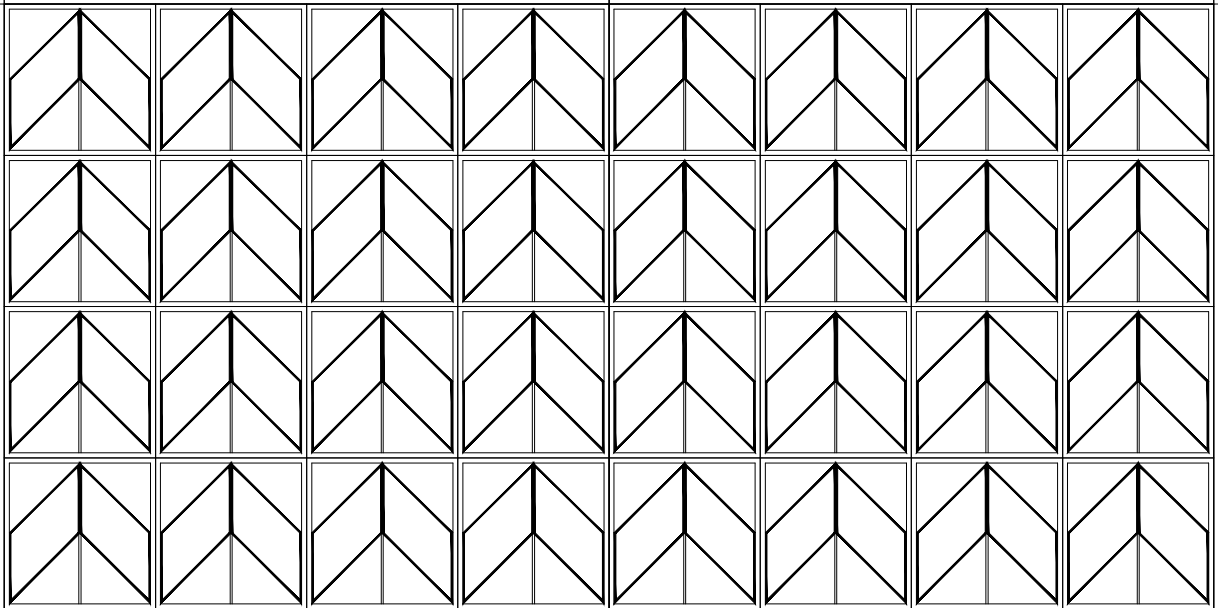


○

LAYER 1

○

LAYER 1

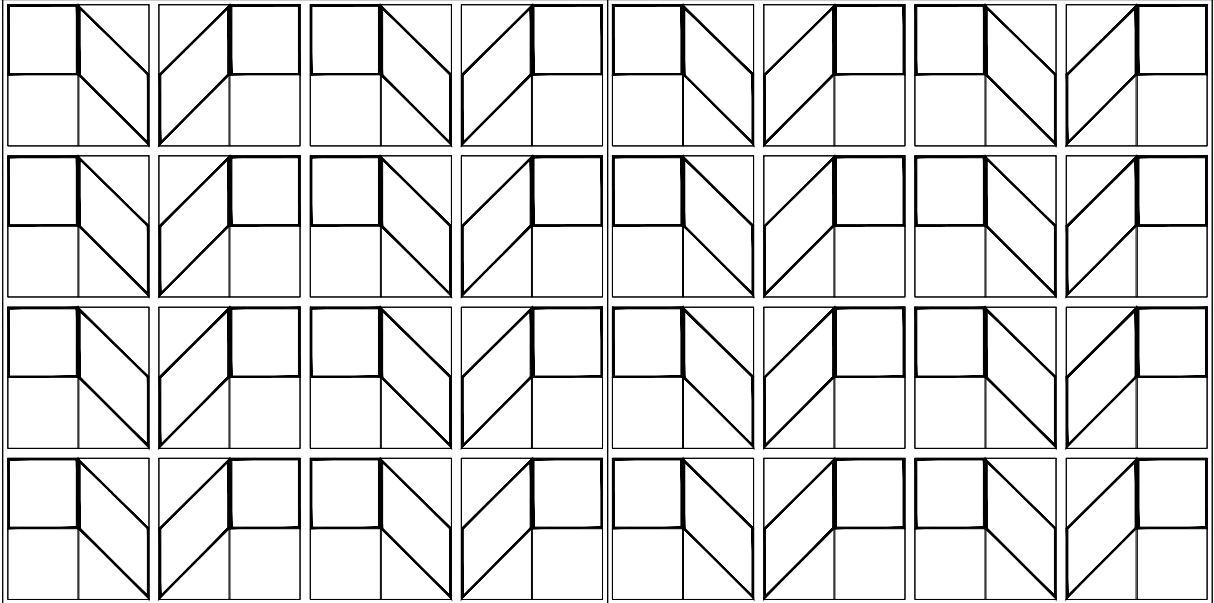


○

LAYER 1

○

LAYER 1

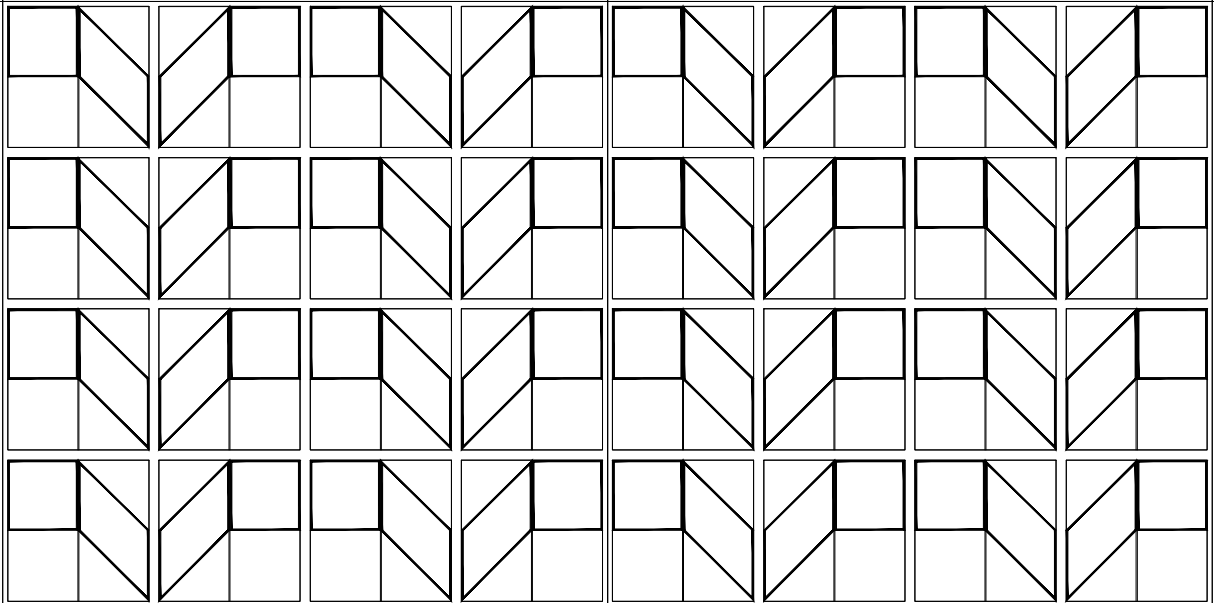


○

LAYER 1

○

LAYER 1

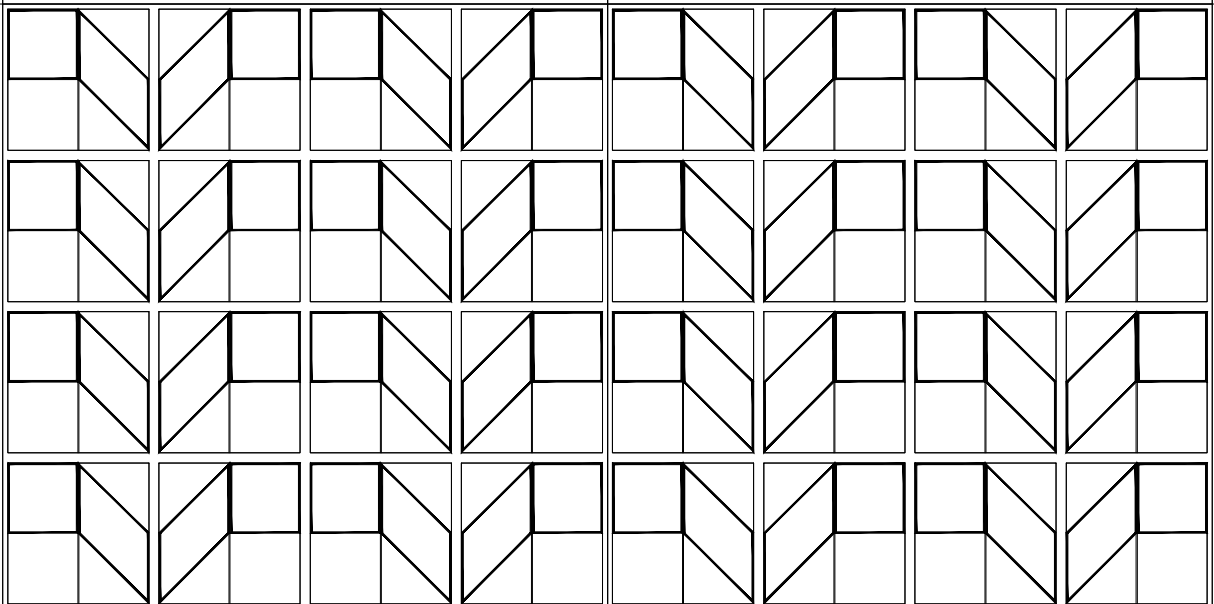


○

LAYER 1

○

LAYER 1

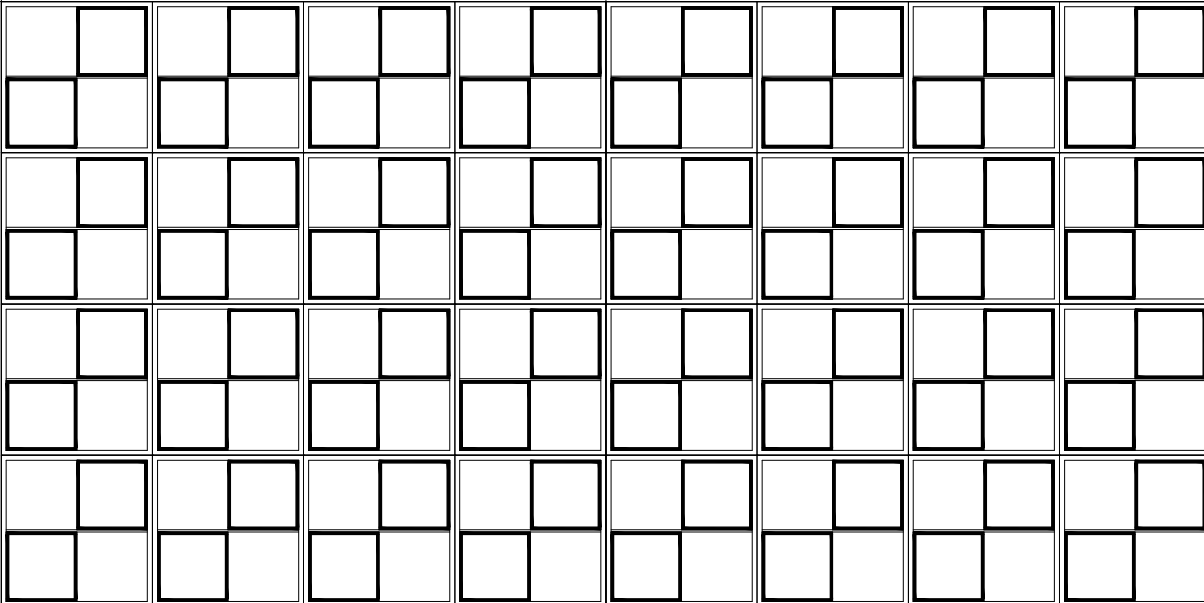


○

LAYER 1

○

LAYER 1

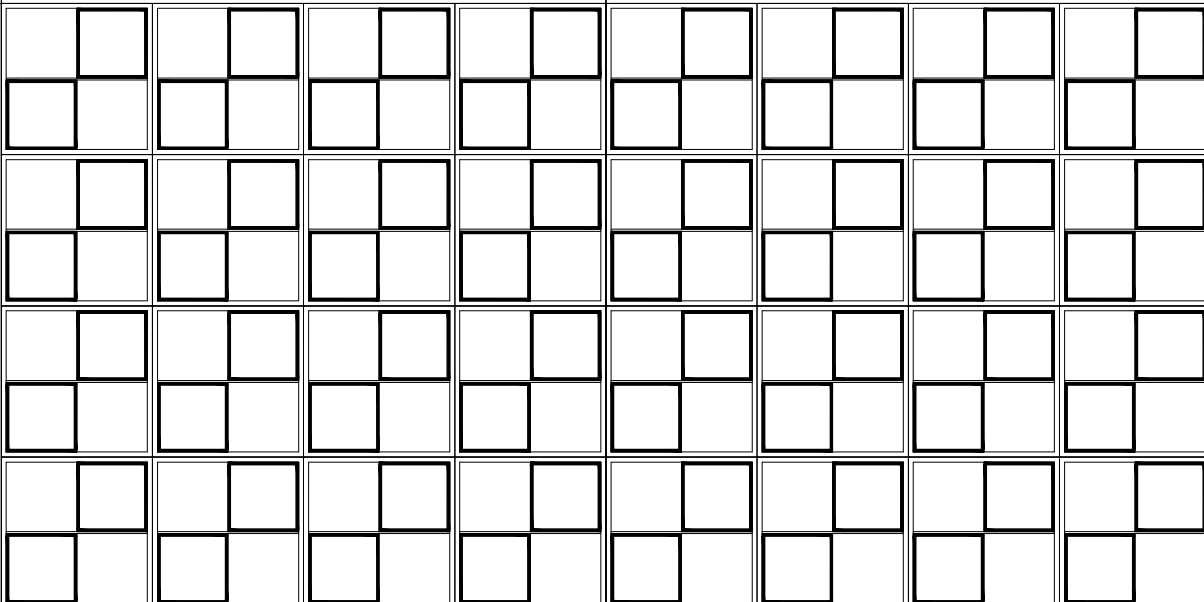


○

LAYER 2

○

LAYER 2

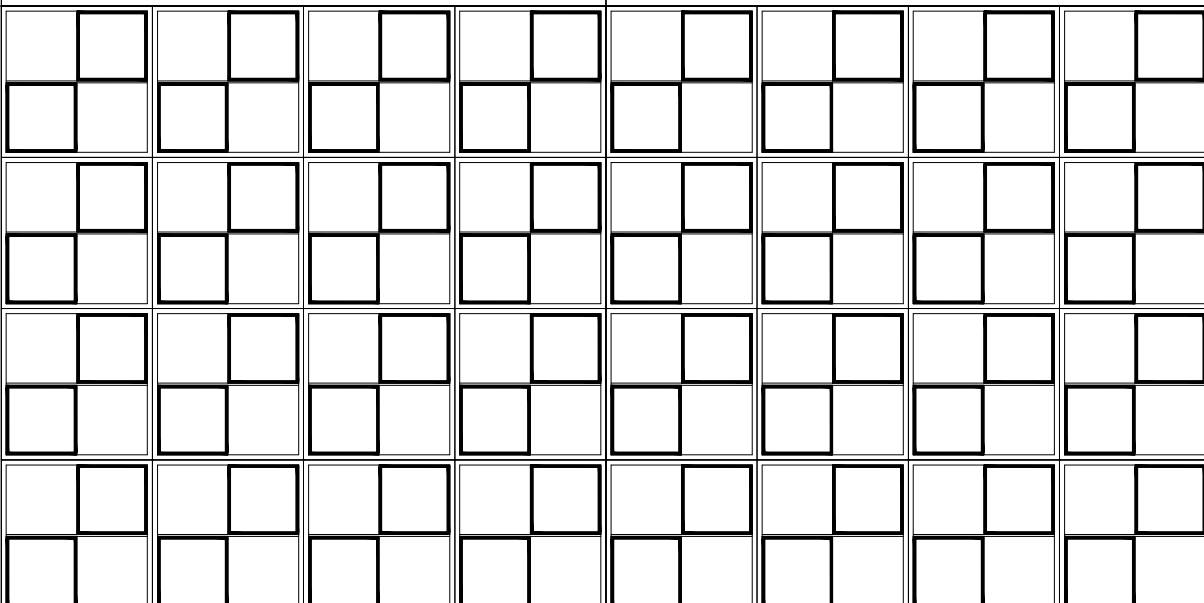


○

LAYER 2

○

LAYER 2

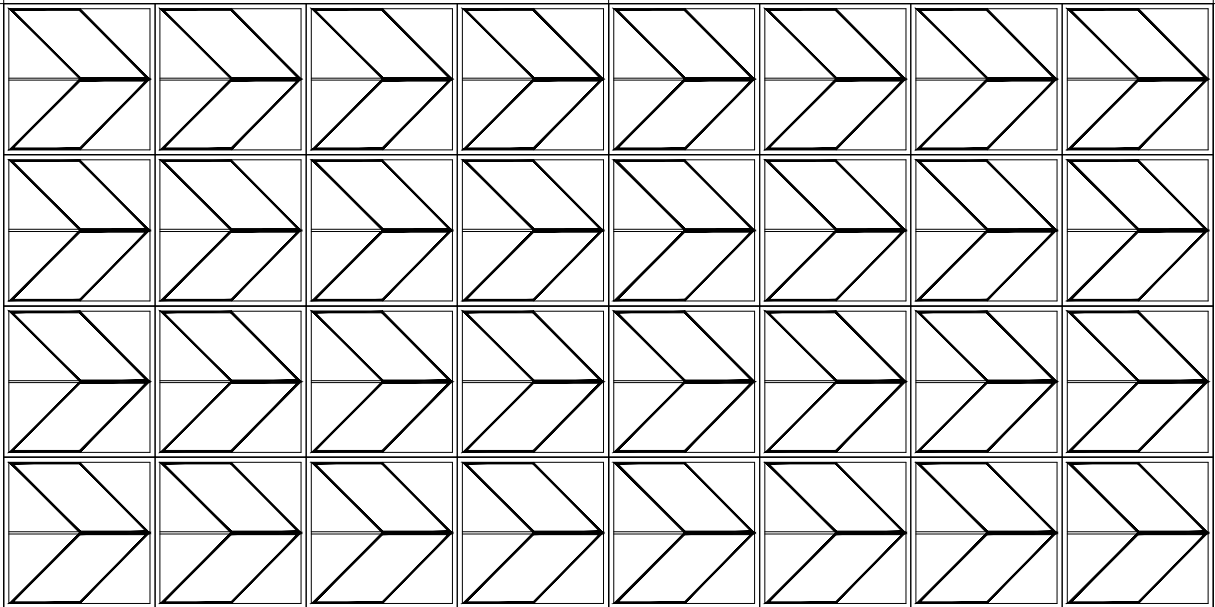


○

LAYER 2

○

LAYER 2

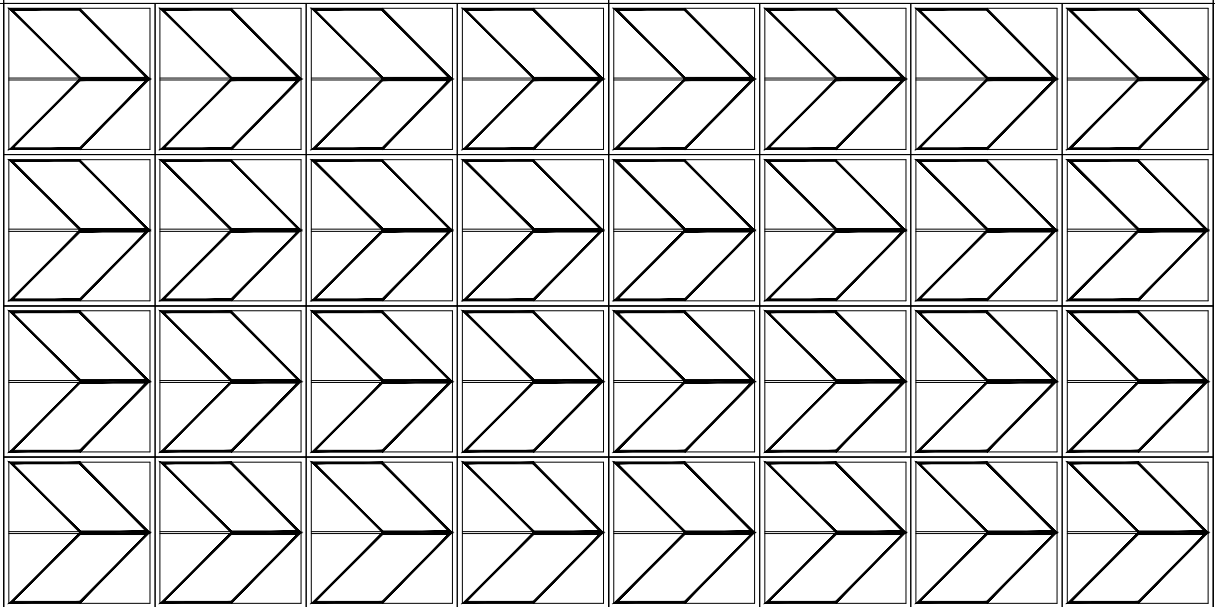


○

LAYER 2

○

LAYER 2

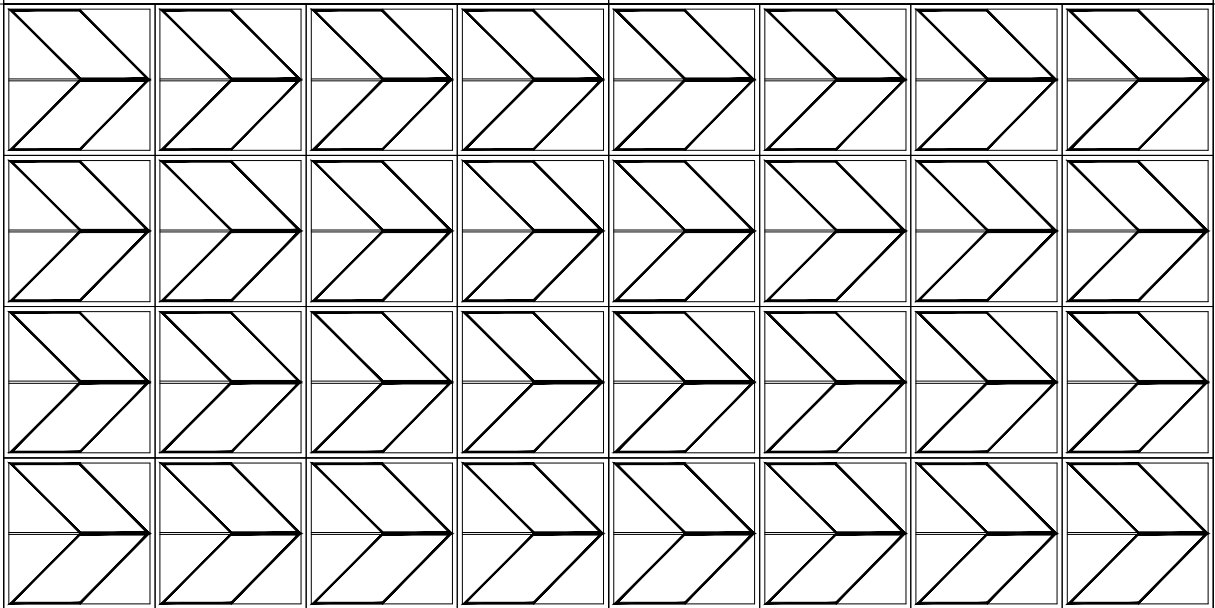


○

LAYER 2

○

LAYER 2



○

LAYER 2

○

LAYER 2


○

LAYER 2

○

LAYER 2


○

LAYER 2

○

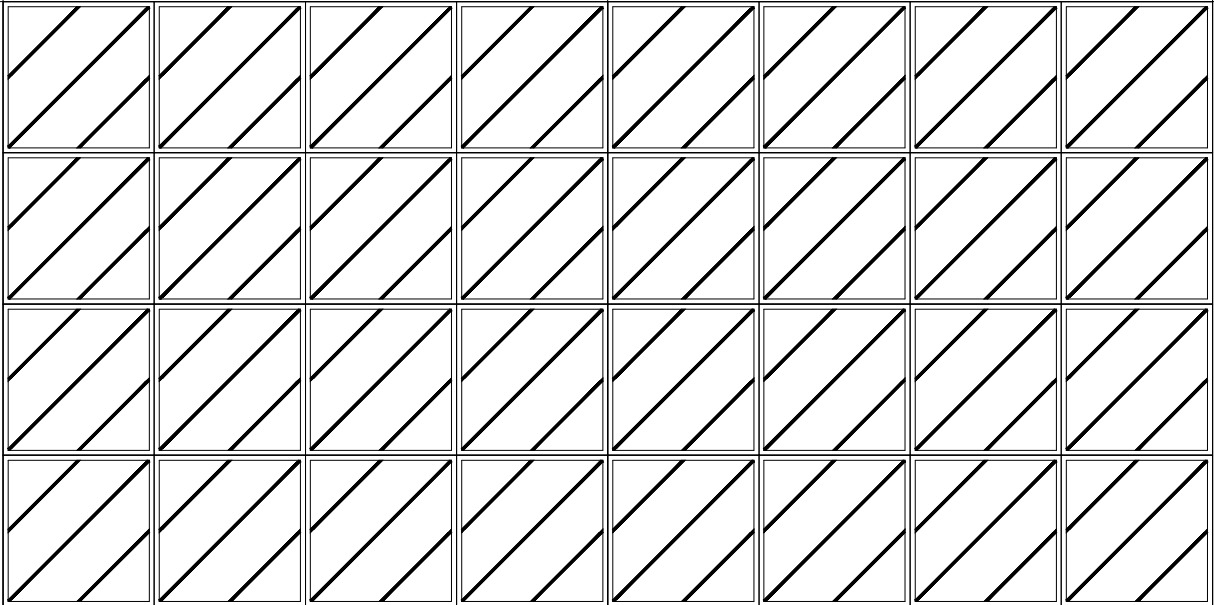
LAYER 2


○

LAYER 2

○

LAYER 2

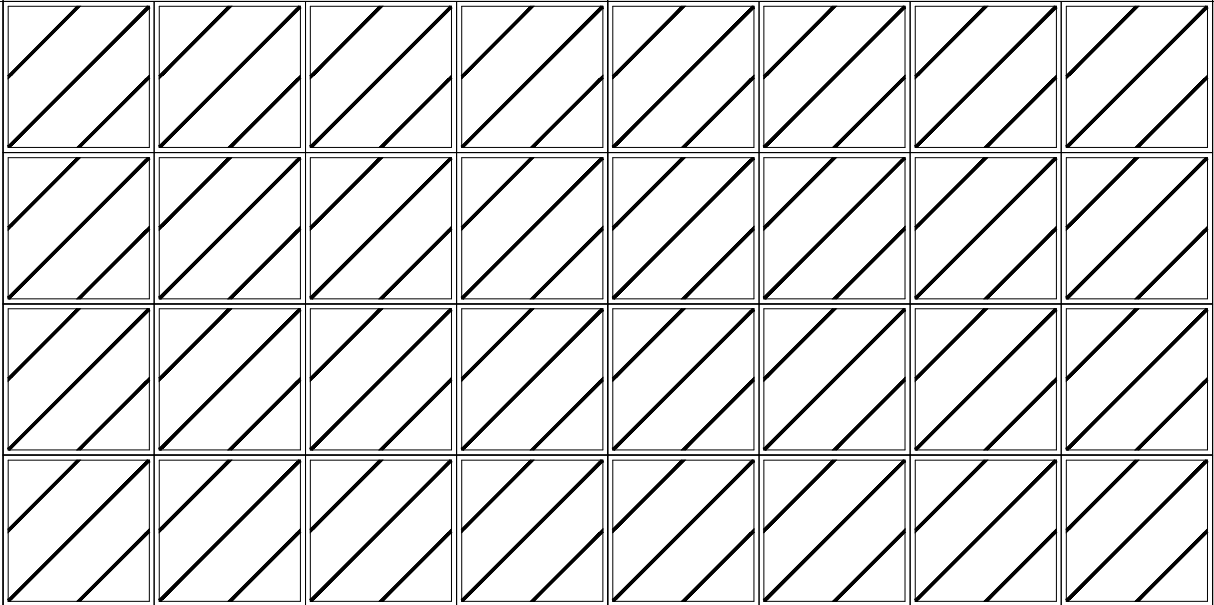


○

LAYER 3

○

LAYER 3

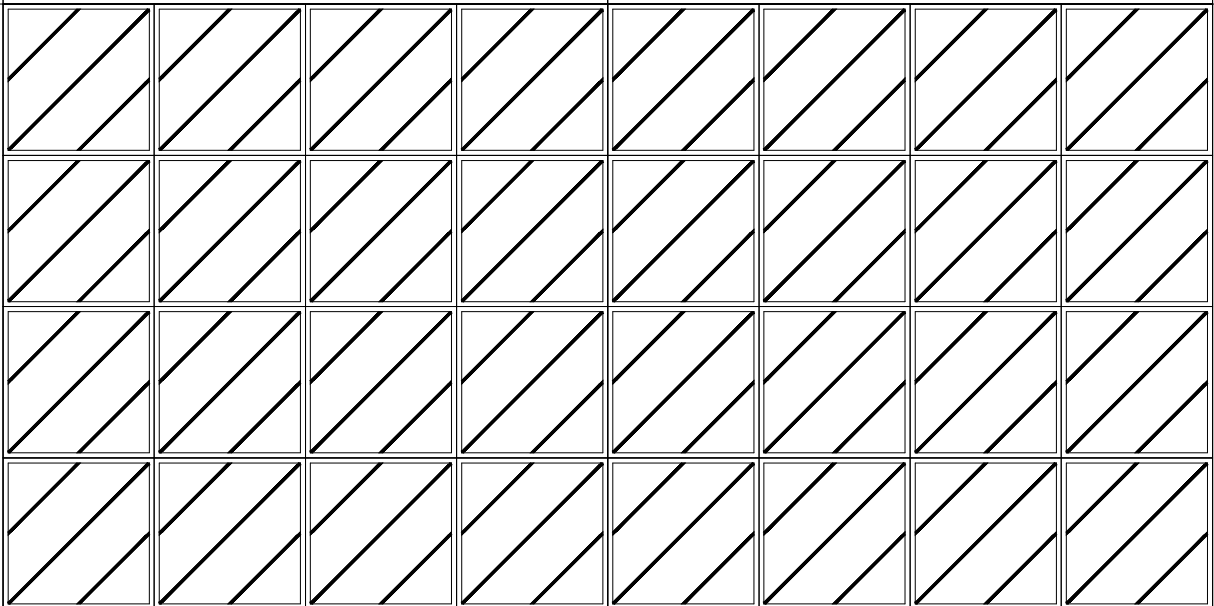


○

LAYER 3

○

LAYER 3



○

LAYER 3

○

LAYER 3


○

LAYER 3

○

LAYER 3


○

LAYER 3

○

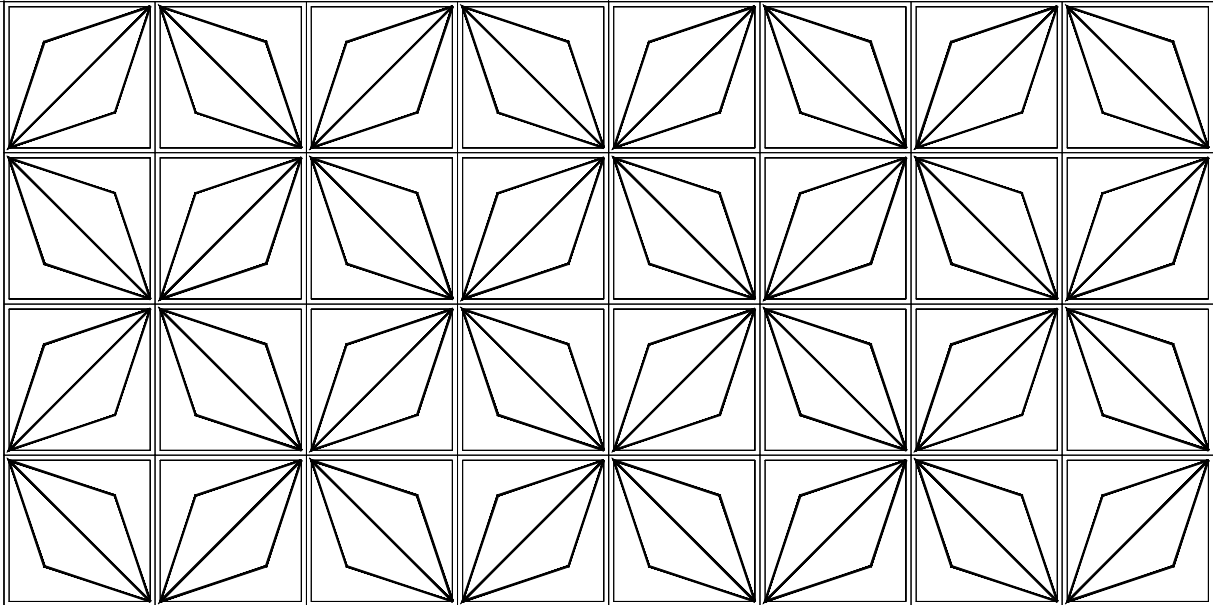
LAYER 3


○

LAYER 3

○

LAYER 3

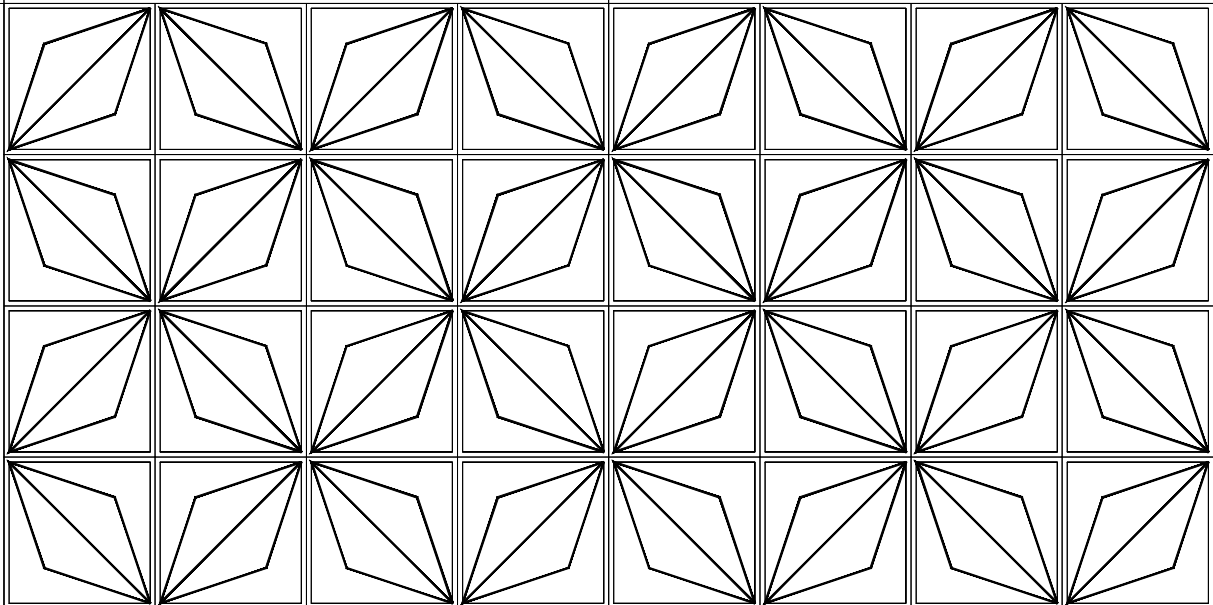


○

LAYER 3

○

LAYER 3

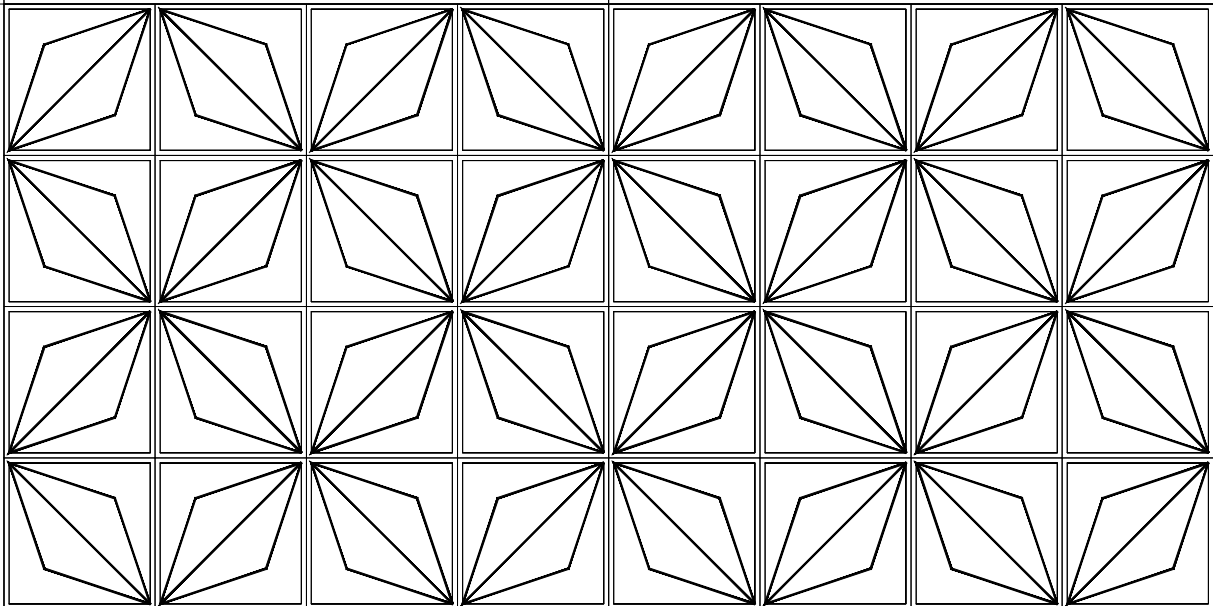


○

LAYER 3

○

LAYER 3

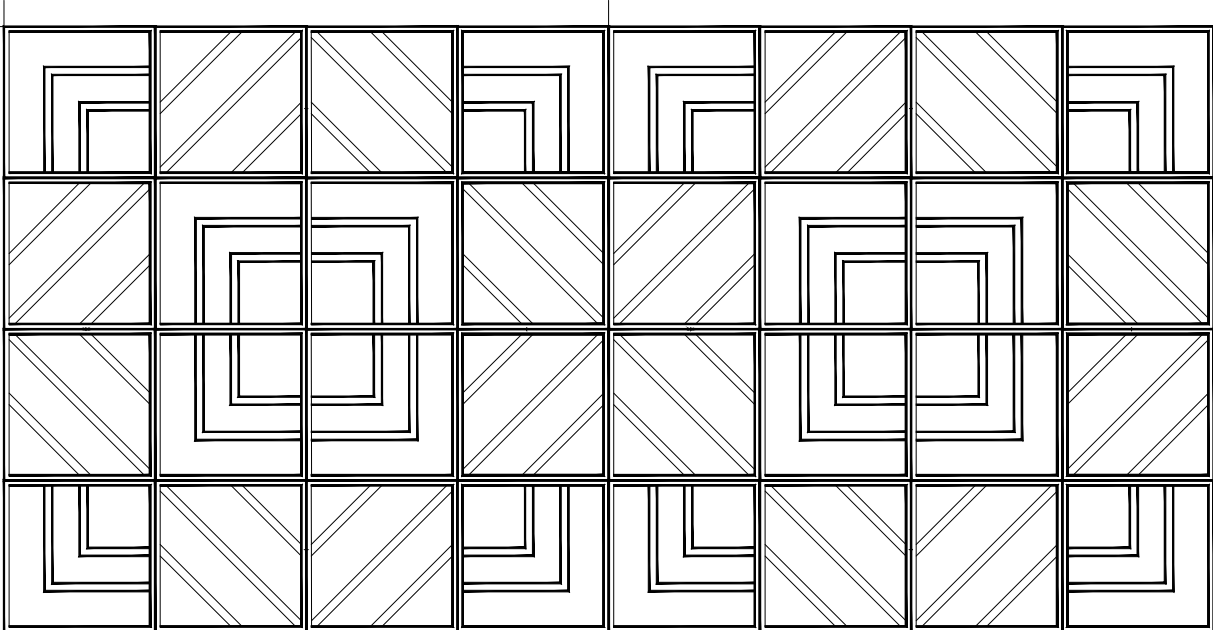


○

LAYER 3

○

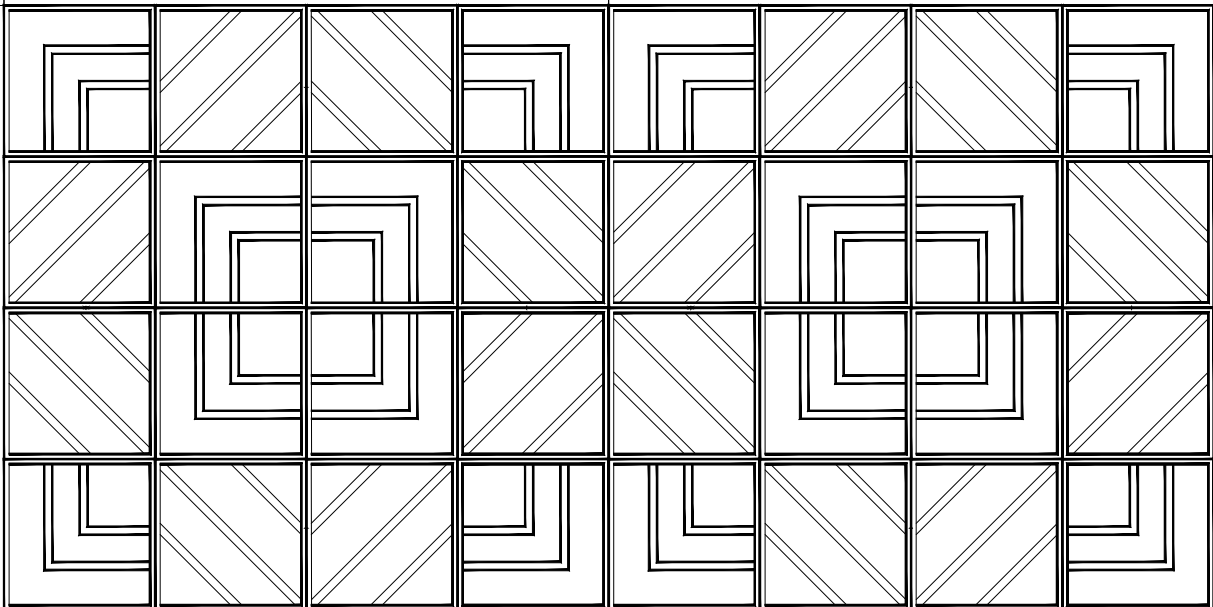
LAYER 3



LAYER 3



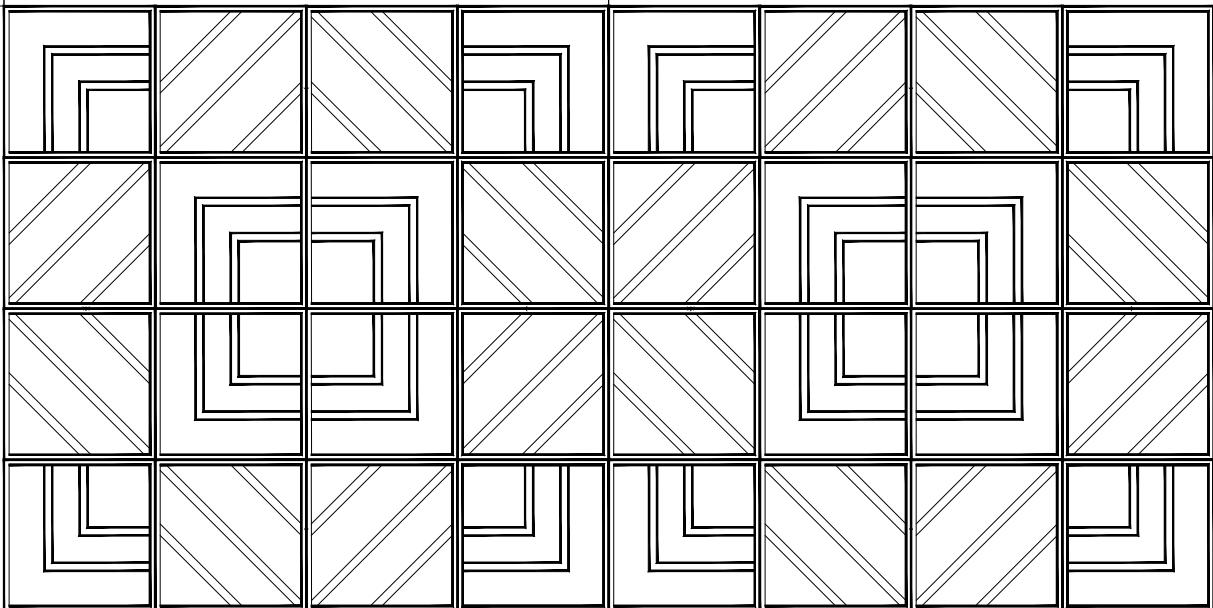
LAYER 3



LAYER 3



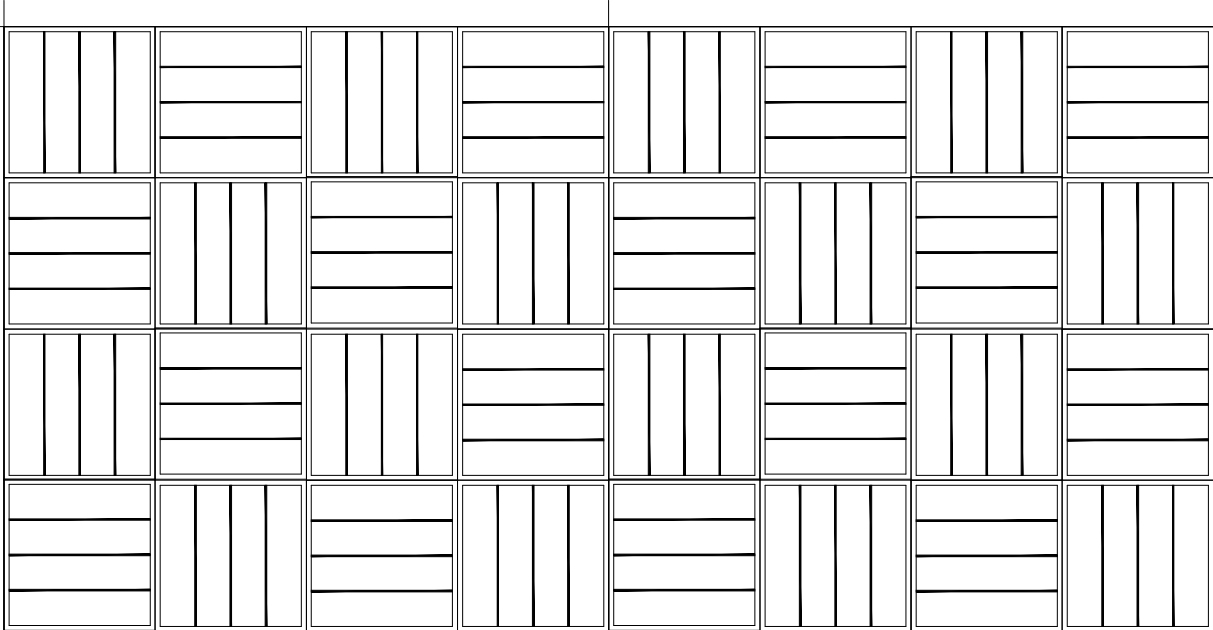
LAYER 3



LAYER 3



LAYER 3

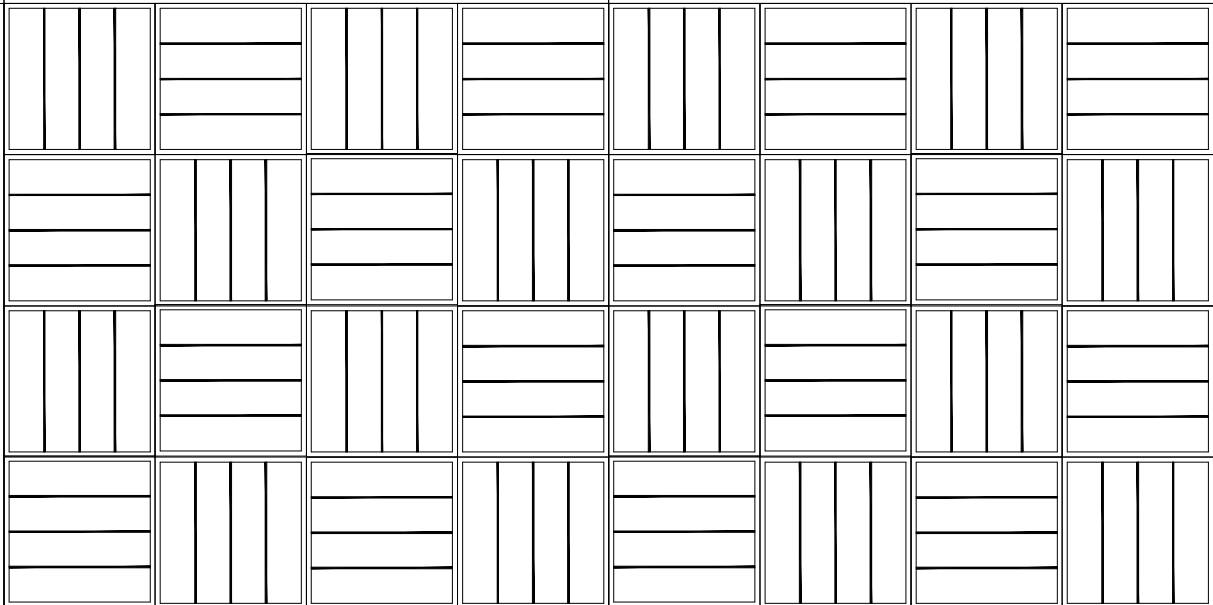


○

LAYER 3

○

LAYER 3

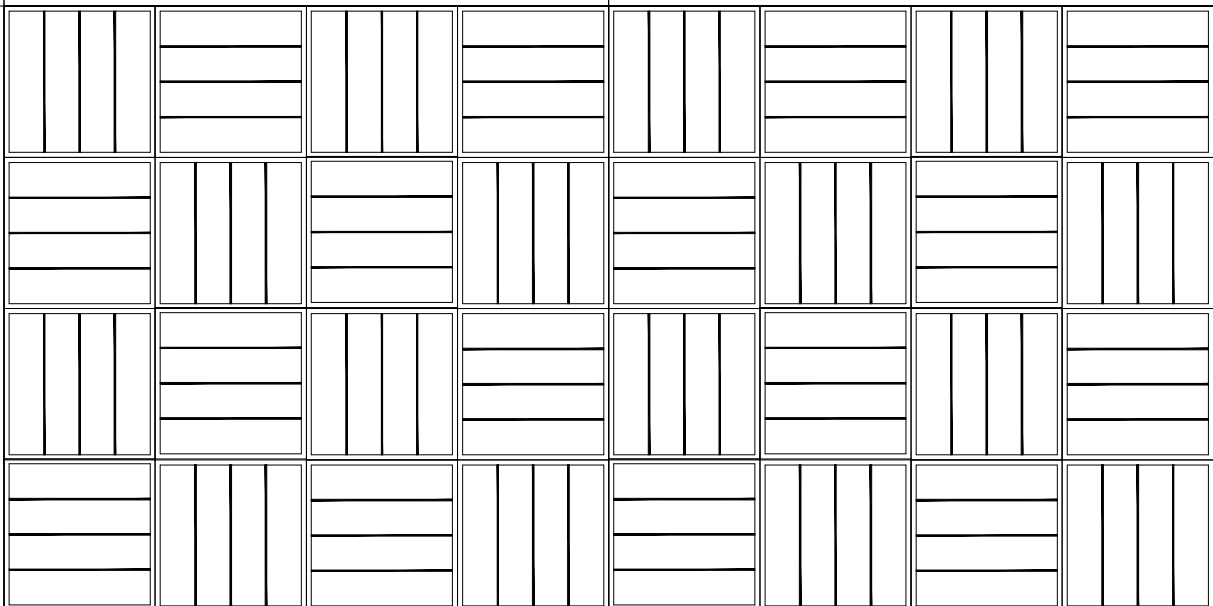


○

LAYER 3

○

LAYER 3

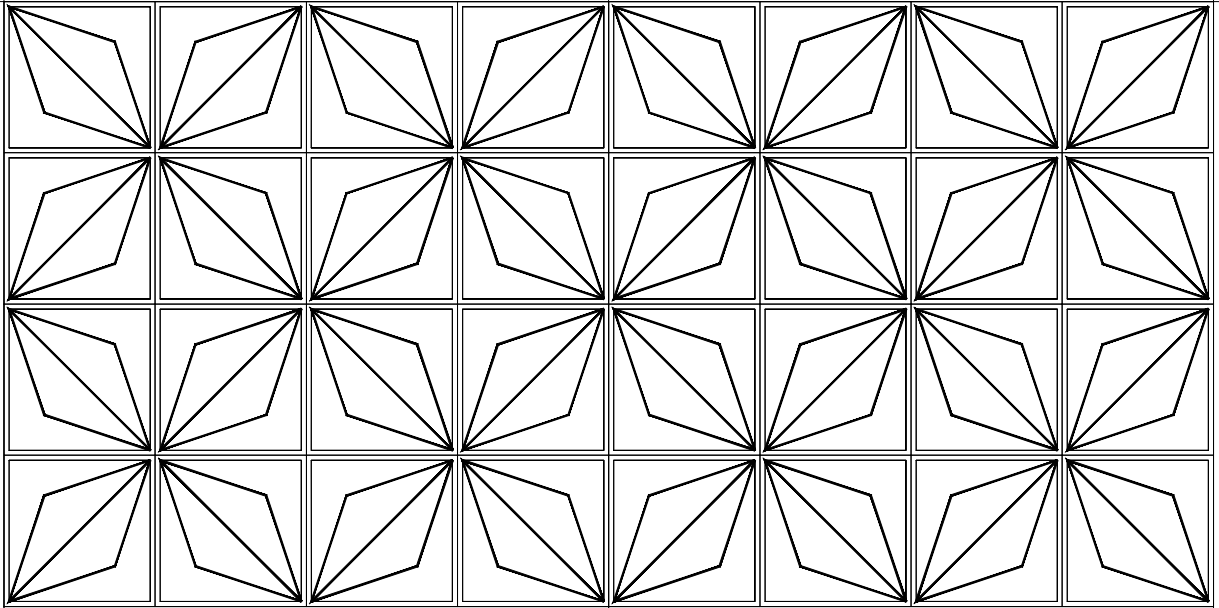


○

LAYER 3

○

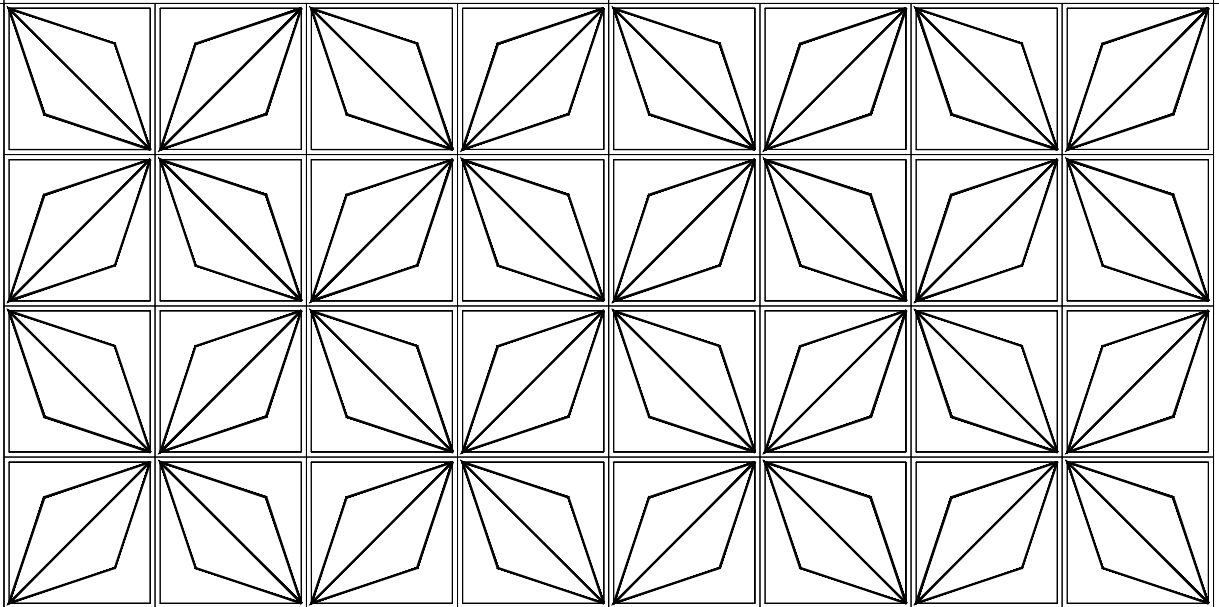
LAYER 3



LAYER 3



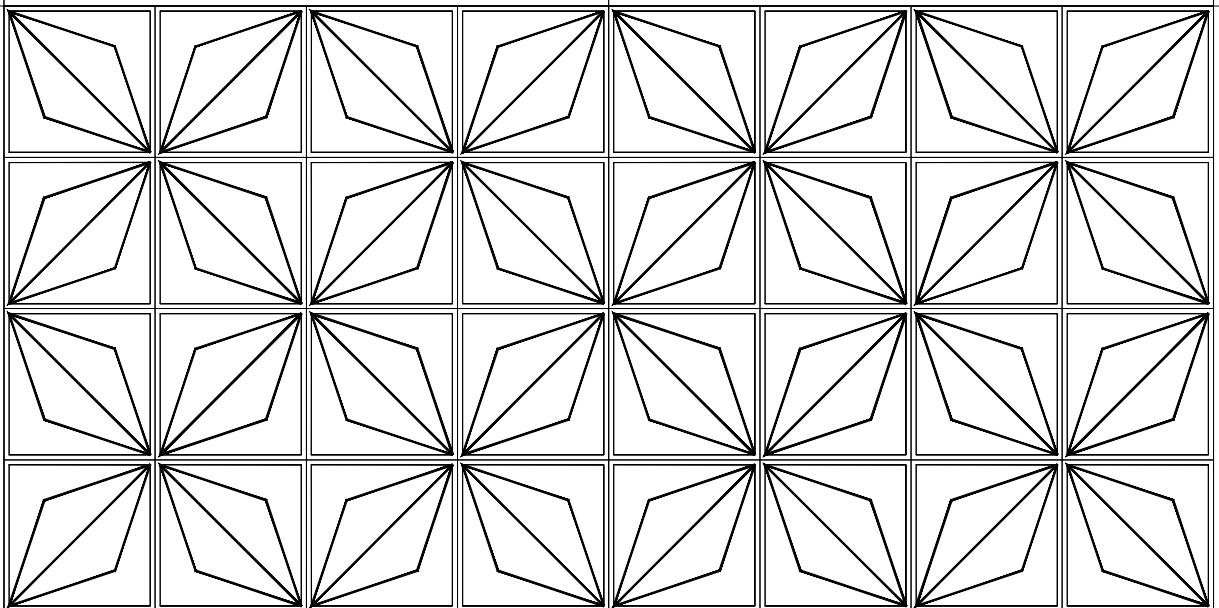
LAYER 3



LAYER 3



LAYER 3



LAYER 3



LAYER 3