



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Engenharia

# À procura do arquétipo de banco público em Portugal

Nuno Filipe Rodrigues Viola

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Industrial**  
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Doutora Sara Velez Estêvão

Covilhã, Setembro de 2019



# Dedicatória

À professora Idalina da Glória Santiago.

Aos meus pais, Carlos e Gina, sem estes nada disto seria possível.



# Agradecimentos

A realização desta dissertação só foi possível com a colaboração e apoio de um conjunto de pessoas, sem as quais, a sua concretização teria sido muito mais difícil.

À minha orientadora, professora Doutora Sara Velez Estêvão, pela partilha de conhecimento, dedicação, profissionalismo, orientação, sobretudo, pela disponibilidade e acompanhamento realizado ao longo deste percurso, por me ter incentivado a realizar um trabalho rigoroso e acreditar que era possível fazer sempre melhor.

À Larus Design Urbano e, em especial, ao Engenheiro Pedro Martins Pereira por me ter recebido e dado a oportunidade de estagiar nas suas instalações, o que me fez ganhar interesse pela área do Mobiliário Urbano e pelo tema do banco público.

Aos meus amigos e colegas de curso pela troca de conhecimento ao longo deste percurso académico, em especial, ao David Pessanha, pelas conversas desbloqueadoras e pelos longos debates, ao João Camões, pelo despique saudável de cinco anos desta longa jornada. Ao Miguel Rodrigues, que me incentivou a ir para a Covilhã. Ao Tiago Sebastião e ao Alexandre Antunes pela amizade, como forma de compensar toda a ausência ao longo deste tempo. Ao Rui Abreu e à Andreia Gonçalves pela amizade, incentivo, carinho e companheirismo.

Sobretudo, aos meus pais e irmão, João, pelo esforço e por me proporcionarem o maior conforto para estudar, pois a eles devo tudo o que sou e o que percorri até hoje.

À Joana, que sempre acreditou em mim ao longo desta jornada, muitas vezes, até mais do que eu, por toda a luta que travou no combate à minha procrastinação e, especialmente, por ter sido, desde cedo, o alicerce de suporte desta vida académica.

E, principalmente a mim, que sem trabalho e esforço não teria conseguido concluir esta dissertação com sucesso.



# Resumo

A presente dissertação visa procurar a existência de características do arquétipo de banco público português e, para tal, será feita uma pesquisa para contextualizar o arquétipo no design, as abordagens e formas de o projetar, a relação do arquétipo no design com a produção anónima e a importância dos designers aceitarem algumas formas como corretas e familiares e, com isso, projetarem produtos com uma inerente nostalgia.

Nesta dissertação, pretende-se dar a conhecer o banco público. Este, irá ser apresentado com o auxílio de uma pesquisa aprofundada do mobiliário urbano e dos vários bancos que nele surgiram ao longo dos tempos, assim como o contexto do surgimento do banco como elemento constituinte da cidade para, desse modo, entender a sua influência e importância na vida social dos cidadãos.

Serão, por fim, relacionados os bancos públicos mais comuns, com o objetivo de encontrar o arquétipo do banco público e, dessa forma, entender de que modo este surge no mobiliário urbano e quais as características que o constituem, como forma de encontrar o banco arquetípico ou com as características arquetípicas em Portugal.

## Palavras-chave

Arquétipo, Banco público, Familiaridade, Memória, Mobiliário urbano



# Abstract

This dissertation aims to search for the existence of characteristics of the Portuguese public bench archetype. For this purpose, a research will be done to contextualize the archetype in design, approaches and ways of designing it, the relationship of the archetype in design with anonymous production and the importance of designers accept some ways as correct and familiar and thereby design products with an inherent nostalgia.

In this dissertation, we intend to make known the public bank. This will be presented with the help of an in-depth survey of street furniture and the various benches that have sprung up over time, as well as the context of the emergence of the bank as a constituent element of the city in order to understand its influence and importance. in the social life of citizens.

Finally, the most common public bench will be related, in order to find the archetype of the public bank and, thus, to understand how it appears in urban furniture and what the characteristics that constitute it, as a way of finding the bank. with the archetypal characteristics in Portugal.

# Keywords

Archetype, Public bench, Familiarity, Memory, Urban furniture



# Índice

<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo 1. Arquétipo - Origem, Conceito e Abordagens</b>	<b>3</b>
1.1 Origem do conceito	3
1.2 Arquétipo no Design	6
1.2.1 Jasper Morrison	10
1.2.2 Naoto Fukasawa	12
1.2.3 Konstantin Grcic	13
1.2.4 Sam Hecht e Kim Colin	14
1.2.5 Philippe Starck	15
1.2.6 Karim Rashid	16
1.2.7 Dieter Rams	17
1.3 Arquétipos e Tecnologia	21
1.4 Descrever ou identificar arquétipos	24
1.4.1 Super Normal	26
1.4.2 Produção anónima - Construção de um arquétipo	28
<b>Capítulo 2. Banco público no contexto do Mobiliário Urbano</b>	<b>29</b>
2.1 Mobiliário Urbano	29
2.1.1 Contexto histórico	29
2.1.2 Origem da expressão	31
2.1.2 Mobiliário urbano em Portugal	34
2.1.3 Mobiliário urbano e o espaço público	38
2.1.4 Arquétipos de Mobiliário Urbano	42
2.2 O banco público	43
2.2.1 Os primeiros bancos	44
Banco sofá de ferro	45
Banco duplo	46
Banco de duas tábuas	47
Banco de ripas	48
2.2.2 O banco público português	49
O banco público e a importância social	51
Caraterísticas do banco público português	52
O exemplo do banco de Serralves	54

<b>Capítulo 3. Identificação do arquétipo do banco público português</b>	57
3.1 Repetição do modelo	58
3.2 Memória, familiaridade e reconhecimento	62
3.4 Existirá, de facto, um arquétipo de banco público?	68
<b>Conclusão</b>	71
<b>Anexos</b>	73
<b>Bibliografia</b>	81





# Lista de Figuras

Figura 1 - Bicycle basket e cesto de lixo - Naoto Fukasawa 2007	7
Figura 2 - Lâmina de barbear Gillette	8
Figura 3 - Caneta BIC Cristal	8
Figura 4 - Isqueiro BIC chama	8
Figura 5 - Cadeira Gonçalo, Arcalo	9
Figura 6 - Cadeira Portuguesa, Adico	9
Figura 7 - Air Armchair, Jasper Morrison, MAGIS, 2005	10
Figura 8 - Sofá <i>Chesterfield</i>	11
Figura 9 - Sofá, Vitra, 1993	11
Figura 10 - Nextmaruni chair and table, Maruni, 2006	12
Figura 11 - Coleção MC14 Primo, Mattiazzi, 2017	13
Figura 12 - DVD Projetor, EPSON, 2004	14
Figura 13 - Cadeira Miss Trip, Kartell, 1996	15
Figura 14 - Dish SOAP	16
Figura 15 - Braun BN0021	17
Figura 16 - Braun ET66	17
Figura 17 - Anglepoise modelo 1208, 1933	18
Figura 18 - Telefone 8P, CENTREL4	22
Figura 19 - Relógio despertador	22
Figura 20 - Leica D-LUX 6	22
Figura 21 - Motor de pesquisa, Google	23
Figura 22 - Layout de Website	23
Figura 23 - Desenho de Anna, bicicleta 1	25
Figura 24 - Desenho de Leonardo, bicicleta 2	25
Figura 25 - Desenho de Giorgia, bicicleta 3	25
Figura 26 - Déjà-vu, Naoto Fukasawa, MAGIS, 2005	26
Figura 27 - <i>Drinking Glass Family</i> , Alessi, 2007	27
Figura 28 - Objetos de produção anónima, exposição Super Normal	28
Figura 29 - Ginásio ao ar livre, Parque Don Pedro IV, Mindelo	30
Figura 30 - Primeiro sistema de publicidade anexo a paragem de autocarro, 1964	31
Figura 31 - Biblioteca ao ar livre, Jardim da Estrela por Eduardo Portugal, 1939, Lisboa	33
Figura 32 - Banco nº 1 ALBA, desenhado por Augusto M. Pereira, Jardim Botânico e Tropical	34
Figura 33 - Coluna de iluminação ALBA	35
Figura 34 - Praça do Império, Lisboa, 1949.	36
Figura 35 - Anúncios Luminosos no séc. XX, Praça do Rossio, Lisboa	37
Figura 36 - Desenho dos candeeiros a gás para iluminar a cidade do Porto	39

Figura 37 - “Homem do gás” a acender os candeeiros da Praça do Comércio, finais séc. XIX	40
Figura 38 - Coreto montado no Rossio por ocasião da visita de Afonso XIII de Espanha, 1903	41
Figura 39 - Quiosque “alfacinha”, Cais do Sodré, Lisboa	42
Figura 40 - Quiosque clássico “o caricato”, Monsanto, Lisboa	42
Figura 41 - Desenho técnico do banco sofá de ferro, catálogo Tusey	45
Figura 42 - Registo fotográfico parcial do banco sofá de ferro, Jardim da Estrela, Lisboa	45
Figura 43 - Banco Duplo, Jardim do Príncipe Real	46
Figura 44 - Projeto do banco de duas tábuas, 1856	47
Figura 45 - Banco de duas tábuas, jardim do Príncipe Real, Lisboa	47
Figura 46 - Banco de ripas, jardim Guerra Junqueiro, Lisboa	48
Figura 47 - Diferentes tipos de banco público português	49
Figura 48 - Banco público na avenida da Alameda, Arouca	50
Figura 49 - Bancos públicos na praça Brandão Vasconcelos, Arouca	50
Figura 50 - Convívio entre idosos nos bancos públicos, Peniche	51
Figura 51 - Jardim França Borges/Príncipe Real por Armando Serôdio, 1959	52
Figura 52 - Banco Serralves desenhado por Álvaro Siza Vieira	55
Figura 53 - Esquissos de Siza sobre desenho técnico de banco duplo	56
Figura 54 - Banco Serralves, Larus Design	56
Figura 55 - Catálogos de bancos das empresas Larus, Bricantel e Urbsol, respetivamente	58
Figura 56 - Bancos públicos designados “clássicos” ou “românticos”, mais comuns nos vários catálogos	59
Figura 57 - linha cronológica evolutiva de alguns dos bancos públicos mais comuns	59
Figura 58 - Pessoa sentada no banco público	60
Figura 59 - Bancos públicos e as suas superfícies de contacto com os utilizadores	60
Figura 60 - Sobreposição das várias silhuetas produzidas pelos vários modelos de bancos	61
Figura 61 - Desenho de banco público no jardim	63
Figura 62 - Gráfico final do formulário de escolhas múltiplas sobre a cor do banco público	64
Figura 63 - Desenhos de alguns utilizadores para expressar o banco, através da memória	64
Figura 64 - Desenhos de alguns utilizadores para expressar o banco, através da tridimensionalidade	65
Figura 65 - Exemplos de diferentes modelos e cores de bancos públicos	66
Figura 66 - Escolha dos inquiridos, do banco, por ordem decrescente	67
Figura 67 - Exemplo de banco reunindo todas as características do arquétipo de banco público português	69





# Lista de Acrónimos

a.C	Antes de Cristo
ACAPO	Associação de Cegos e Amblíopes de Portugal
MoMA	Museum of Modern Art



# Introdução

Um arquétipo, no design, demonstra uma iniciativa de fazer um objeto pelo qual não vamos ser imediatamente identificados, isto pressupõem que este seja absorvido pelos utilizadores como um produto com o qual já são familiarizados. Contudo encontrar essa resposta por vezes pode ser difícil e, é com esse objetivo que parte esta dissertação. Partindo da premissa de que existem vários tipos de objetos dentro do mobiliário urbano, esta dissertação centra-se na pesquisa dos bancos públicos e na tentativa de identificar, um modelo base ou arquetípico do banco português através de um levantamento de informação, com o intuito de encontrar características do mesmo, conduzindo-nos à forma mais comum.

Sendo o banco público um elemento culturalmente importante numa sociedade, este objeto espalha-se pelas várias áreas dos municípios e tem uma função bastante simples, ser o local de encontro e de descanso de pessoas no espaço público. Ao passar por uma avenida, praça ou vila facilmente podemos encontrar um espaço com equipamento de mobiliário urbano a ser utilizado pelas mais variadas pessoas e de várias faixas etárias, dos mais velhos que se juntam para conversar, distrair e encontrarem-se com amigos, aos mais novos, que ocupam o banco para namorar, comer ou conversar com amigos. Todos estes têm um ponto em comum, o banco de jardim que ultrapassa gerações e utilizadores. Por norma, estes objetos tendem a ser iguais quando estão na mesma avenida, praça ou jardim de uma localidade. Porém, ao deslocarmos para outra localidade, estes diferem, pelo uso de diferentes formas ou cores. Mas nessa diferença existem pontos comuns. São esses pontos que esta dissertação de mestrado tem como objetivo encontrar e analisar visto ser um objeto que parece não entrar em desuso e não envelhecer. Além disto, pretende-se responder à questão central desta investigação: existirá de facto ou não um arquétipo de banco público português?

Para procurar responder à questão anterior serão identificados alguns dos objetos quotidianos com os quais nos relacionamos e a importância dos mesmos assim como a importância que a produção anónima teve na construção de um arquétipo ao longo de gerações visto este objeto ser tão comum uma vez que, em algum momento da evolução da forma do mesmo, esta foi aceite como correta e acolhido pelos utilizadores como familiar. Feito um enquadramento do objeto no tempo e no espaço, a pesquisa será conduzida para a parte mais teórica procurando entender o que dá a alguns objetos este estatuto de arquétipos no design. Pretende-se assim, entender numa primeira fase como se pode encontrar e classificar um arquétipo e, em seguida, analisar a relação do termo arquétipo com objetos de design visto que este termo não foi cunhado inicialmente para o contexto de design. De forma a compreender melhor este conceito serão apresentados alguns exemplos no design atual de objetos, classificados como o mais próximo que os autores conseguiram chegar ao arquétipo.

Nesta fase da investigação será abordada uma breve nota histórica sobre o mobiliário urbano nomeadamente, o seu surgimento, importância social, diferentes tipos de arquétipos no mobiliário urbano e uma distinção, caso exista, entre o mobiliário urbano português e o panorama internacional, partindo do geral para o particular e fazendo a ponte para o banco público. Para melhor compreender o objeto central desta dissertação serão apresentados alguns bancos, identificando as suas características quer de carácter formal ou concetual. Por último, como reflexo de toda a investigação, serão identificadas as várias características do banco público português e a possível existência do modelo arquetípico do mesmo, relacionando com a opinião dos utilizadores baseado em conversas informais, um formulário escrito, desenhos dos próprios utilizadores e reforçando com alguns catálogos de empresas portuguesas de mobiliário urbano que demonstrem a presença do mesmo.

# Capítulo 1. Arquétipo - Origem, Conceito e Abordagens

O presente capítulo tem como principais ambições, compreender o conceito de arquétipo no design de produto, explorar de que forma é que este pode ser aplicado no design para, de seguida, tentar indicar os arquétipos. Posteriormente, identificar a origem do conceito arquétipo e sua importância, apresentar diferentes tipos de arquétipos no design produzidos pelos vários designers e autores como Jasper Morrison, Naoto Fukasawa, Konstantin Grcic, Sam Hecht e Kim Colin, Philippe Starck e Dieter Rams, encontrar analogias entre arquétipos e tecnologia apresentando alguns exemplos, perceber a dificuldade em entender ou descrever um arquétipo e explicar o super normal como uma aceitação de produtos de produção anónima pelos designers Naoto Fukasawa e Jasper Morrison.

Para compreender na íntegra o termo arquétipo teremos de aceitar a sua polissemia nas várias áreas, desde filosofia, passando pela psicologia e relacionando-o com o design. Este termo pode ser utilizado para os mais variados âmbitos, já que é um termo lato com significados que por vezes se tocam. Apesar de na sua formulação original o termo não estar ligado ao design ou a objetos, quando referido na área de *design*, o termo arquétipo pode entender-se como um objeto que se autoexplica ou cuja forma é conhecida por uma memória coletiva assumida pela forma do objeto.

## Origem do conceito

O conceito de arquétipo está intrinsecamente ligado à ideia de modelo ideal, hereditariedade ou memória coletiva. Este termo surge da investigação de Carl Gustav Jung<sup>1</sup>, na obra *Synchronicity: An Acausal Connecting Principle* (Jung, 1972), evoluindo de um conceito anterior de Jacob Burckhardt<sup>2</sup> designado por imagens primordiais. Na sua investigação na área da psicologia, Jung defende que a psique é composta por três componentes: o ego, consciente; o inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo. Acredita que o inconsciente coletivo é o único herdado e que contém todo o conhecimento que partilhamos enquanto espécie, é também neste que acredita estarem contidas as memórias, das ideias mais poderosas desde a religião ou ética às mais suprimidas (Borges A. N., 2015, p. 130), contrapondo um ensaio de Freud quando o mesmo sugere que o inconsciente é de natureza exclusivamente pessoal, revisto posteriormente pelo próprio e corrigido com conceitos de inconsciente coletivo designados por “id” e “superego”. Jung sugere a mesma origem para conhecimento mais específico como

---

<sup>1</sup> Carl Gustav Jung - psiquiatra suíço, fundou a psicologia analítica e desenvolveu os conceitos de personalidade extrovertida e introvertida, inconsciente coletivo e arquétipo.

<sup>2</sup> Jacob Christoph Burckhardt - historiador suíço de arte e de cultura.

imagens. Para Carl Gustav Jung, esse conhecimento inconsciente define muitos comportamentos correspondentes a padrões partilhados, de certa forma predestinados. Visto serem inconscientes apenas podem ser estudados e detetados no comportamento, muito por apenas se manifestarem em situações reais. Em que “... Só podemos falar, portanto de um inconsciente na medida em que comprovarmos os seus conteúdos. Os conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente *os complexos de tonalidade emocional*, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica, por outro lado, os conteúdos do inconsciente coletivo são chamados de arquétipos” (Jung C. , 2002, p. 16). É precisamente no conteúdo do comportamento que se centra a sua investigação ou, para ser mais exato, é da observação do comportamento que surgem grande parte das suas conclusões. Não existe, contudo, na sua formulação original qualquer referência a design ou sequer a objetos a não ser numa referência da criação do mundo segundo Iríneu<sup>3</sup> onde é referido que “o criador do mundo não fez as coisas diretamente a partir de si mesmo, mas, copiou-o de outros arquétipos” (*ibid*). No que diz respeito aos objetos, a noção de arquétipo está inteiramente ligada aos que atravessam gerações, transformando a sua imagem em tipologias mais do que em produtos propriamente ditos. O facto de estarem presentes em várias gerações corresponde ao envolvimento pela hereditariedade, uma das características referidas por Jung. Neste contexto, o conceito apresenta-se como causa e efeito pois se em parte os objetos arquétipo o são devido ao sucesso funcional ao longo da sua existência, em parte são também efeito da sua transmissão hereditária inconsciente. Raramente se trata da imagem ou resultado de um objeto, mas de um conjunto destes referentes à mesma ação. (Borges A. N., 2015, p. 131)

“An archetype, a standard or classic example conjured in the mind when an object type is mentioned is rarely, if ever, based on one specific object but is formed through amalgamating experiences of seeing many of the same kind.”<sup>4</sup> (Parsons, 2009, p. 37)

Nas últimas décadas o termo arquétipo tem vindo a suavizar-se e a tornar-se menos fechado, pelo menos quando se refere a produtos industriais mais recentes, deixando de se referir à herança coletiva. Na literatura de Agostinho de Hipona, apesar de não referir o termo arquétipo parece mantê-lo presente quando afirma “ideias que não estão formadas, mas estão contidas na inteligência divina” (Jung C. , 2002, p. 17). Com um ponto de vista diferente o filósofo francês Lucien Lévy-Bruhl reconhece um arquétipo quando se aplica uma “representação coletiva” na medida em que se expõe um conteúdo que ainda não tenha sido “submetido a qualquer elaboração consciente” (*ibid*), o autor apresenta ainda o exemplo dos sonhos e das visões pois são muito mais individuais, incompreensíveis e ingénuos como arquétipos pois estes

---

<sup>3</sup> Iríneu de Lyon - foi um bispo grego, teólogo e escritor católico. Entre vários livros escritos, destaca-se o livro “Sobre a deteção e refutação da chamada Gnosis”.

<sup>4</sup> “Um arquétipo é um exemplo clássico invocado na mente, quando um tipo de objeto é mencionado raramente é baseado em um objeto específico, mas é formado através de experiências de amalgamação do contacto com muitos objetos do mesmo tipo ou com a mesma função.”

não representam uma elaboração consciente e define a antítese dos mesmos com o exemplo dos mitos que vão sendo pensados e elaborados continuamente.

“An archetype is something we recognize instinctively; our encounter with any one variant is loaded with all of our previous experiences with typologically similar objects”<sup>5</sup> (Shafir, 2012)

---

<sup>5</sup> “Um arquétipo é algo que reconhecemos instintivamente. Num encontro com qualquer variante é carregado com todas as nossas experiências anteriores com objetos tipologicamente semelhantes.”

## Arquétipo no design

O termo arquétipo usado em contexto de design é vulgarmente relacionado com o conhecimento formal de simplificações (Borges A. N., 2015, p. 130). No entanto, a sua ligação mais direta à análise de Carl Gustav Jung será, eventualmente, a que se refere à herança de comportamento, muito próximo do universo do *without thought* (Fukasawa, 2007, p. 6) e gesto, mais claramente referente à memória, reduzindo a forma à face visível e, por vezes, agindo instintivamente. Jung classifica o arquétipo como uma estrutura mental que contém as experiências da humanidade e que as transformam num modelo universal de comportamento. Para Jung, a utilização de arquétipos não apenas no design, mas em áreas ligadas à publicidade, é visto como uma forma de ter sucesso comercial, pois o arquétipo reflete uma atmosfera e um significado já existente num objeto novo. Desta forma o objeto arquétipo atrai a atenção, induzindo à compra, visto que está enraizado na memória do utilizador e, segundo afirma Jung os arquétipos motivam a evolução e direção tomada, não apenas numa determinada família de produtos, como também na linguagem de uma marca, que ao manter a mesma base formal pode facilmente ser reconhecida pelo público, o que transmitirá confiança.

Com um ponto de vista acerca do arquétipo um pouco mais ligado ao design de produto, Deyan Sudjic defende que os objetos não podem ser entendidos no vácuo, isto é, separar as várias características de um objeto nos vários universos simbólico, estético e prático, partem sim de uma coreografia de intenções, e acrescenta ainda que o modo como se utiliza um objeto é um aspeto tão importante como o seu lado visível. Que as diversas formas dos objetos determinam a maneira como nos relacionamos, sentamos e olhamos uns para os outros. Em analogia à teoria de Jung, onde este defende que o arquétipo está enraizado na memória do utilizador, Sudjic constata que o arquétipo pode levar a uma associação e com isso proporcionar o conforto de uma recordação e as complexas atrações de uma ideia de familiaridade ou lembrança afetiva. (Sudjic, 2008, p. 56)

A lembrança afetiva de um momento particular da vida de alguém é carregada através do objeto criando uma familiaridade e uma relação próxima com o mesmo. Então esse conforto pode ser revivido à semelhança de objetos criados por designers sendo essa a forma que os mesmos encontraram para reviver momentos ou objetos que os tenham feito sentir bem. Sudjic reforça que com presença de um arquétipo no projeto de design é possível levar alguma profundidade emocional e psicológica para o produto, desse modo, mesmo que se substituam os objetos quotidianos os arquétipos dão uma ideia de continuidade. Assim, ao reproduzir um objeto com memória, e familiaridade o design alcança o utilizador proporcionando-lhe um produto que, apesar de novo, poderá ser-lhe íntimo, confortável e reconhecido.

Como refere Naoto Fukasawa (Fukasawa, 2007, p. 5), muitas vezes os comportamentos e as ações que tomamos são irrefletidas e inconscientes como é o caso do cesto de bicicleta, (figura 1) que por ser demasiado idêntico a um cesto de lixo, as pessoas, involuntariamente, colocam

o lixo no cesto das bicicletas e assim que alguém põe lixo pela primeira vez, esse comportamento convida a outro. Naoto Fukasawa refere-o como um comportamento meramente irrefletido, contudo surge com a existência de vários fatores, como a localização da bicicleta, a altura a que se encontra o cesto, entre outros. (*idem*, p.13)



Figura 1 - Bicycle basket e cesto de lixo - Naoto Fukasawa 2007

Fonte: (Fukasawa, 2007, p. 13)

No design, assim como noutras áreas, existem produtos que pela sua simplicidade ou pelo conforto que a marca transmite tornam-se tão familiares que os assumimos como arquétipos, alguns destes dão até a associação de marca ao objeto como é o exemplo da *Gillette* (figura 2) marca de lâminas de barbear ou mesmo a caneta *BIC Cristal* (figura 3) exemplo arquetípico de esferográfica, que pelo seu preço mais acessível tomou o mercado tornando-se a esferográfica mais utilizada no mundo à semelhança do isqueiro *BIC Chama*, (figura 4) outro sucesso de design da marca que se tornaram em 2002 e 2005 respetivamente, parte da coleção permanente do *Museum of Modern Art (MoMA)* de Nova Iorque no departamento de arquitetura e design.

Como demonstrado anteriormente com as afirmações e pensamentos de Jung e Sudjic, estes afirmam que o arquétipo, no contexto do design, reflete uma atmosfera já existente num objeto novo uma vez que este objeto aparenta ser familiar criando uma lembrança afetiva presente na memória coletiva da sociedade. De seguida, como forma de compreender o arquétipo no contexto do projeto no design de produto, verificou-se a necessidade de apresentar o ponto de vista de vários designers de produto e como estes compreendem, abordam e projetam o arquétipo no design de produto.



**Figura 2 - Lâmina de barbear Gillette**

Fonte: (Gillette, s.d.)



**Figura 3 - Caneta BIC Cristal**

Fonte: (Norton, s.d.)



**Figura 4 - Isqueiro BIC chama**

Fonte: (BicWorld, s.d.)

Os três objetos, anteriormente referidos, tornam-se arquétipos pois mantêm a forma constante apesar da evolução a que são submetidos ao longo do tempo. Ainda assim, essa evolução aceita a sua forma original e não suscita uma mudança drástica, apenas simples mudanças não interferindo com a forma como o consumidor reconhece o objeto. Desse modo, o produto vai evoluindo mantendo uma matriz original, porém ao longo dos tempos vai havendo uma evolução constante onde o objeto como é o caso de uma cadeira como a conhecemos hoje, é visivelmente diferente de uma cadeira do século XIX.

Quando imaginamos uma cadeira e uma esplanada portuguesa, com facilidade a nossa memória pode conduzir-nos para a cadeira Gonçalo produzida pela Arcalo ou a cadeira Portuguesa produzida pela Adico (figuras 5 e 6). De fabrico português, estas podem ser tidas como as cadeiras de esplanada arquetípicas. Ambos os modelos são muito semelhantes e a diferença é praticamente inexistente, diferenciando-se apenas pelo antigo selo da fábrica. Estas cadeiras de esplanada ter-se-ão tornado com o tempo parte da identidade portuguesa, não só pelo seu design, mas também pela ampla distribuição das mesmas, que as fez chegar a todas as cidades portuguesas e até a algumas cidades europeias. A sua vantagem e segredo de durabilidade é a qualidade de construção e do material usado, ou seja, o aço tubular e chapas que a compõem que, com a utilização não perdem propriedades e a manutenção necessária será apenas uma nova pintura. Quanto à cadeira Portuguesa desconhece-se o autor, porém a cadeira Gonçalo, ao que a empresa indica, partiu de estudos do mestre serralheiro Gonçalo Rodrigues dos Santos com base em modelos franceses e italianos e com técnicas da época, permitindo o fabrico deste ícone do design português.



Figura 5 - Cadeira Gonçalo, Arcalo

Fonte: (Arcalo, s.d.)



Figura 6 - Cadeira Portuguesa, Adico

Fonte: (Adico, 2017)

## Jasper Morrison

Jasper Morrison, designer londrino cujo trabalho muitas vezes se centra na memória, vivências e tradições foi convidado por Eugenio Perazza, fundador da MAGIS <sup>6</sup>, para desenhar uma cadeira de braços através de uma nova tecnologia com ar comprimido e polipropileno. Jasper Morrison lembra então, aquando de uma estadia em Portugal, que havia uma cadeira bastante presente que podia ser vista no exterior de todos os cafés por lá (Morrison J. , A Book of Things, 2015, p. 188) e, com base na tipologia da cadeira Gonçalo projeta a sua cadeira, intitulada Air Armchair (figura 7). Apesar desta cadeira ter uma identidade própria, ao basear-se num arquétipo facilmente identificável, consegue-se identificar a sua génese e alguma afinidade. Essa afinidade corresponde a uma constatação imediata de semelhanças formais que nos remetem para aquela que conhecemos na nossa memória como “cadeira de esplanada”.



Figura 7 - Air Armchair, Jasper Morrison, MAGIS, 2005

Fonte: (Morrison J. , s.d.)

---

<sup>6</sup> MAGIS - Empresa de design italiana fundada em 1976, cujo trabalho se distingue por inúmeros prémios de design e trabalha em parceria com os melhores designers de produto do mundo.

Morrison em “*Everything but the walls*” inspira-se no sofá *Chesterfield* para projetar um sofá para a Vitra<sup>7</sup> (figuras 8 e 9) onde o designer se refere ao mesmo como o sofá que estava presente em todas as casas londrinas. Por conseguinte, Morrison projetou uma evolução do sofá a partir da ideia arquetípica que tinha na memória, ao afirmar que “A Inglaterra da minha juventude estava cheia de sofás *Chesterfield*, e na minha cabeça, pelo menos, tornou-se um símbolo para todos os sofás e para o conforto de uma casa”. (Morrison J. , *Everything but the walls*, 2002, p. 58) O designer aplica a sua ideia arquetípica de um sofá, que está presente na sua memória que transmite um certo conforto e bem-estar do seu lar. (Simões, 2017, p. 15) De notar que esta ideia de sofá é referente a uma época e a um local da qual o designer tem uma ligação e uma memória. Possivelmente o arquétipo de sofá português seria diferente tendo em conta o contexto económico, social e geográfico.



Figura 8 - Sofá *Chesterfield*

Fonte: (Frontgate, s.d.)



Figura 9 - Sofá, Vitra, 1993

Fonte: (Morrison J. , s.d.)

---

<sup>7</sup> Vitra - empresa familiar de mobiliário e design suíça, trabalha com muitos designers de renome internacional e também é conhecida pelas suas instalações em Weil am Rhein, na Alemanha onde se situa a *Vitra Design Museum*, onde podemos ver também várias obras arquitetónicas entre as quais de Frank Gehry e de Álvaro Siza Vieira.

## Naoto Fukasawa

Também o designer Naoto Fukasawa aproxima-se do arquétipo com o modelo *Nextmaruni 2949-30* ou *Wooden Chair* (figura 10). Ao afirmar que pretende projetar o sentimento que tem de “cadeira tipo”, o designer admite possivelmente que possa ser uma necessidade de nostalgia e de conforto com a forma da cadeira arquetípica. (Fukasawa, 2007, p. 165) Para Jasper Morrison, acerca da *Wooden Chair*, refere que o produto normal é o mais próximo do arquétipo que podemos encontrar. (Morrison F. &, 2007, p. 99) Transportando esta ideia para lá da evolução dos objetos, a ideia de arquétipo ou normal, não sendo o mesmo conceito, muitas vezes se tocam e ambas implicam uma ideia pré-concebida do objeto, quer seja cadeira ou qualquer outro objeto, ambas se baseiam em conceitos interiorizados inconscientemente. (Borges A. N., 2015, p. 132)

O facto de o objeto arquetípico ser familiar à memória, e de uma abordagem pouco interventiva e subtil, não implica menos design, mas apenas uma menor evidência ou conotação de *designed*, de projetado. Esta ideia de arquétipo reflete objetos que dispensam um conhecimento ou aprendizagem do utilizador, tornando-o um objeto democrático pelo que tem de comum a todos, não excluindo ou exigindo adaptação. O arquétipo reflete um produto normal, familiar, com o qual podemos ter uma relação de identificação espontânea e, segundo refere Afonso Borges, o produto normal e arquétipo, não sendo a mesma coisa, tornam-se duas ideias intimamente ligadas. (Borges A. N., 2015, p. 135)



Figura 10 - Nextmaruni chair and table, Maruni, 2006

Fonte: (Maruni, s.d.)

## Konstantin Grcic

O designer alemão Konstantin Grcic caracteriza-se por transmitir função em termos humanos, combinando o rigor formal com sensibilidade e humor. Ao projetar a coleção *Primo* para a empresa *Mattiazzi*, pretendeu sintetizar a cadeira arquetípica. Composta por quatro pernas, uma base e um encosto esta cadeira possui o essencial para que a reconheçamos como tal. Grcic criou ainda uma forte presença arquitetônica ao orientar as pernas de forma estritamente vertical, ainda assim, para quebrar essa rigidez formal da coleção o designer curvou o encosto, que segundo o próprio, “parece provocar uma levitação nas extremidades das pernas traseiras da cadeira quando multiplicada, a cadeira transmite uma racionalidade despretenhosa, tornando-a ideal para uma ampla variedade de usos” (figura 11). Esta coleção apresenta três acabamentos diferentes, preto lacado realçando a silhueta forte e elegante, dourada onde esta se coloca no pedestal como um ícone e faia natural, onde expõe um lado menos pretensioso e mais ecológico.



Figura 11 - Coleção MC14 Primo, Mattiazzi, 2017

Fonte: (Italy, s.d.)

## Sam Hecht e Kim Colin

O estúdio *Industrial Facility*, sediado em Londres, entende como errado que atualmente o design seja muito baseado na personalização e participação do utilizador, pois na sua perspetiva o design é a soma de uma lista de fatores como: a utilidade, a conveniência, a procura por melhorar um arquétipo, a utilização responsável dos materiais e o conforto na pessoa que o produz. Apresentados os fatores, a equação é posteriormente gerida por Sam Hecht e Kim Colin de forma distinta para cada projeto. No projetor EPSON, o estúdio projeta um arquétipo de projetor clássico e posiciona o disco onde outrora estariam os rolos. Essa memória apesar de não ser contemporânea de toda a população existe no subconsciente e permite que se reconheça à partida a função do objeto (figura 12).

*“By using the icon of na old reel-to-reel cine-projector rather than contemporary projetor layouts. IF were able to communicate the product’s purpose instantly while still styling the product to feel contemporary. Instead of its form following function, it follows understanding through the colletive memory of the archetype.”*<sup>8</sup> (Parsons, 2009, p. 38)



Figura 12 - DVD Projetor, EPSON, 2004

Fonte: (Carlson, s.d.)

---

<sup>8</sup> “Usando o ícone de um antigo projetor de cinema de rolo e bobina em vez de layouts de projetores contemporâneos. Consegue-se comunicar instantaneamente o propósito do produto e, simultaneamente, modelar o produto para parecer contemporâneo. Em vez da forma seguir a função, segue a compreensão através da memória coletiva do arquétipo.”

## Philippe Starck

Na apresentação *Miss Trip Chair* (figura 13) o designer, Philippe Starck, refere que esta cadeira é o arquétipo de cadeira de cozinha, isto porque este se sentava na cadeira enquanto a mãe lhe servia o café com leite. Com isto, ironizando, Starck refere que “você não compra a cadeira, mas o cheiro de café com leite e leva a mãe como bônus”. Para Starck, o arquétipo bem projetado não remete ao passado, mas a uma memória contínua e intemporal. Aborda-o ainda como uma memória comum, não na aceção da designação vulgar, mas numa vertente que se aproxima da vertente humana. Abordando o sentimento que transporta um arquétipo, Starck refere que a questão mais interessante será como melhorar um objeto refinando o sentimento de memória nele contido. Apesar de um objeto ser mais discreto para a vista, projetar um arquétipo torna-se mais rico para a memória. Atualmente, Starck refere que apenas pode ser rivalizado pela inovação tecnológica, ou seja, por um novo material, um novo objeto ou uma nova função onde “o interessante de projetar um arquétipo é melhorá-lo tecnicamente”. (Art, 2008).

Em analogia ao pensamento de Starck, o arquiteto italiano Andrea Branzi formula a questão do arquétipo como sendo de uma linguagem formal simples, reconhecida por quase todos e, refere ainda que o arquétipo tem uma capacidade de comunicação muito forte pela referência à memória. (Branzi, 2008)



Figura 13 - Cadeira Miss Trip, Kartell, 1996

Fonte: (Moma, 1996)

## Karim Rashid

Num ponto de vista antagônico aos designers anteriores, o designer Karim Rashid no filme *Objectified* questiona a necessidade de continuar a basear o projeto de design no arquétipo existente vezes sem conta, afirmando que muitas das formas do passado deixaram de ter razão de ser. Rashid dá como exemplo as câmaras fotográficas digitais na qual, atualmente, questiona a sua forma tendo em conta o arquétipo do passado e, visto que a máquina digital não tem as necessidades do passado devido aos avanços tecnológicos, as dimensões de elementos fundamentais foram reduzindo e nas câmaras atuais poderia ser reduzido conforme os avanços tecnológicos, como é o caso do espaço do rolo analógico que se mantém nas câmaras com outra finalidade mas, exteriormente, a linguagem da câmara fotográfica baseia-se num arquétipo tecnologicamente ultrapassado.

O designer aborda a sua forma de pensar como um desafio constante ao design, questionando os objetos arquetípicos tomando como exemplo um método designado por SOAP (detergente) (figura 14) onde este questiona, se pode a embalagem de detergente não se parecer com uma, levanta ainda a questão de porque é que estes objetos não foram redesenhados anteriormente e o que há de tão bom na embalagem de detergente para esta não ser repensada. (Smith, 2009) Rashid afirma que questionar o design e os arquétipos pode ter uma função inspiradora na nossa vida e que negar os arquétipos nos liberta e retira obstáculos que complicam e saturam as nossas vidas, onde “ vejo o nosso ambiente doméstico mais casual, estético, democrático, e mais envolvente resultando num ambiente personalizado mais suave, num sensualismo mínimo, mas orgânico, inspirado na estética digital”, conclui Rashid. (Williamson, 2013)

Também com um ponto de vista em desacordo com projetar arquétipos, Martin Szekely defende que o arquétipo não é uma fórmula nem uma estrutura mas uma imagem que na maioria das vezes fala de origens imaginárias e, acrescenta que “no design industrial é uma maneira de se fazer entender pelas pessoas, é uma imagem que se impõe a um grupo em determinado momento, essa imagem ninguém pode materializar, a busca pelo arquétipo é inútil, não podemos criar um design que não seja local, num entanto também não podemos ignorá-lo” (Smith, 2009).



Figura 14 - Dish SOAP

Fonte: (Smith, 2009)

## Dieter Rams

Na história do design, provavelmente encontraremos poucos designers que tenham conseguido projetar tantos produtos presentes no cotidiano como o designer Dieter Rams, um dos mais influentes designers do século XX. Rams foi o responsável da marca Braun e, conseqüentemente, pelo seu sucesso. Como ferramentas, Rams deu ao design alguns fundamentos de um bom design tais como: bom design é discreto, ajuda a entender o produto, é inovador, é menos design possível. Defendia também que apenas era possível obter a qualidade num produto quando todas as linhas, materiais, interface e tecnologia se encontrassem em conjunto e harmonia. Atualmente, conseguem-se encontrar no design algumas referências à Braun e ao bom design de Dieter Rams presentes em alguns ícones de aplicações, nomeadamente em produtos da Apple como a calculadora, o relógio e o calendário (figuras 15 e 16). A utilização de diferentes cores nos produtos, dependendo da sua função, permite uma comunicação mais fácil para o utilizador, “através de uma escolha de cor simples, a interface com o utilizador é melhorada a uma larga escala” (Simões, 2017, p. 32). Uma das características do design de Rams, é tentar obter um resultado com o menor esforço possível do utilizador onde apenas o essencial fique visível, priorizando as necessidades do utilizador, centrado na funcionalidade e qualidade tecnológica o que resulta numa linguagem estética reduzida. Deste modo, os projetos de Rams tornam-se intemporais pois não seguem tendências ou estilos, mantendo um forte cariz funcional centrado na ação do objeto e este apenas é ultrapassado, não pelo design estar desatualizado ou *démodé*, mas pela evolução tecnológica que com o tempo supera o produto.



Figura 15 - Braun BN0021

Fonte: (Braun, s.d.)



Figura 16 - Braun ET66

Fonte: (Stardust, s.d.)

Existem também objetos, como as cadeiras, cujos designers projetam para se diferenciarem dos seus pares e esses, tornam-se quase objetos de autor, como refere o designer Naoto Fukasawa utilizando o termo *Designer like Chair* referindo-se a produtos de design projetados como forma de refletir identidade de autor distanciando-se com isso dos seus pares. (Fukasawa, 2007, p. 165) Em vez disso, o arquétipo é o objeto que mais aproxima o trabalho de designer da produção anônima. Um dado importante a reter no projeto de um arquétipo é a vida do produto como é o caso de um telemóvel que tem uma finitude tecnológica muito rápida em relação a outros produtos. Um arquétipo é um objeto que, de tão icónico, se torna uma nova categoria de produto.

O candeeiro articulado *Anglepoise* (figura 17) é um exemplar de design quase puramente técnico sem grande preocupação da aparência formal do mesmo, ainda assim apresenta uma carga que transmite concentração, foco e esforço criativo. O braço articulado e as molas que o seguram foram tão bem ponderados na sua criação que, desde então criaram uma nova categoria de produto (Fadeyev, 2011). Em produção há 75 anos e a sua versão mais recente é idêntica ao modelo original. Isto resume que este candeeiro foi um objeto bem projetado e que, mesmo com o avanço tecnológico, não houve a necessidade de mudar pois, de grosso modo, o produto apresentava uma forma definitiva e bem conseguida.



Figura 17 - Anglepoise modelo 1208, 1933

Fonte: (Anglepoise, s.d.)

Os arquétipos universais tornam-se aceites ao ponto de não serem questionados e de serem tomados como corretos, ou seja, ninguém ousa questionar quem foi a primeira pessoa a projetar uma cadeira com as pernas nas extremidades da mesma. O ambiente doméstico é repleto de arquétipos, desde a cadeira, à mesa e ao prato todos são, por norma, objetos quotidianos e familiares sem pretensão de se destacarem do ambiente onde pertencem e, de tal forma, assumidos como funcionais e honestos onde a sua forma já esta presente ao longo de gerações.

Quando um arquétipo é criado ele permanece na nossa memória. Isto acontece porque ao projetar crê-se que não se pode abolir um objeto familiar da memória nem da mente. Outros tipos de arquétipos também se mantiveram com a evolução como é o exemplo do toque de telefone antigo no telemóvel, ou do som do disparo da máquina fotográfica existente nos *smartphones* ser o mesmo som da máquina de rolo. Essa semelhança existe para uma vez mais, a memória tocar no subconsciente do utilizador. (Sudjic, 2008, p. 54)

No início do presente capítulo foi contextualizada a definição de arquétipo no design por Carl Gustav Jung e por Deyan Sudjic, que defendiam o arquétipo no design como um objeto que reflete não apenas a sua forma, como uma atmosfera e um significado herdado motivando um progresso e direção, respeitando uma evolução contínua do objeto, provocando uma associação e proporcionando conforto de uma lembrança. Posteriormente foram apresentadas as visões de vários designers, pois existiu a pertinência de encontrar o arquétipo não apenas na sua formulação teórica, mas também na forma como este é projetado e entendido pelos designers. Por conseguinte, pode entender-se como arquétipo no design uma referência à ubiquidade de um objeto quando o designer Jasper Morrison aborda a cadeira *Gonçalo* afirmando “cadeira bastante presente que podia ser vista no exterior de todos os cafés por lá” e também quando o mesmo aborda uma memória referente ao sofá *Chesterfield* afirmando “na minha cabeça tornou-se o símbolo de todos os sofás e conforto de uma casa”. Naoto Fukasawa acerca da cadeira *Nextmaruni* refere que quando projeta baseado num objeto arquétipo talvez possa ser “necessidade de nostalgia e conforto”, para tal projeta a cadeira baseada nessa lembrança, concluindo que projetar um objeto arquétipo é a forma mais próxima que um designer pode estar da produção anónima. Já Konstantin Grcic entende o arquétipo como um objeto essencial para que o reconheçamos, que transmita racionalidade e seja despretensioso. No estúdio *Industrial Facility*, na opinião de Sam Hecht e Kim Colin projetar um arquétipo é entendido como projetar um objeto que está presente no subconsciente e com base num ícone, recorrendo a memórias e vivências passadas, não só como indivíduos, mas também como comunidade.

No livro, “*The Language of Things*”, Deyan Sudjic distingue os objetos arquetípicos como objetos que não têm a pretensão de se destacarem perante os outros, e como tal acabam por ser bem aceites, apenas coexistindo com o que os rodeia, com já referida despretensão e apenas submetidos a pequenas mudanças evolutivas, consequência de uma evolução gradual.

Numa abordagem distinta, o designer Dieter Rams projetou alguns objetos que se vieram a tornar arquétipos não tendo sido propositadamente projetados com tal fim, o designer afirma que isso passa a ser uma consequência de deixar apenas visível o essencial, priorizando a funcionalidade e o menor esforço possível por parte do utilizador.

Com um ponto de vista discordante dos demais O designer Karim Rashid aponta o arquétipo como antiquado e pouco desafiante para o design, questionando o que existe de tão positivo no arquétipo que não possa ser questionado. Também Martin Szekely consolida a opinião de Rashid, afirmando que o arquétipo é de origem imaginária, e que é uma imagem imaterializável e que a busca pelo mesmo é inútil, pois não se pode criar um design que não seja local.

Com base no referido anteriormente, segundo perspectivas de alguns teóricos do design e de designers reconhecidos e indo ao encontro das demais pesquisas elaboradas, poder-se-á afirmar que o arquétipo no contexto do design de produto é um produto despretensioso de atenção, facilmente reconhecido, baseado na memória, nas vivências e numa ideia preconcebida do mesmo, que está presente na memória coletiva, porém, algumas vezes sujeita a uma interpretação pessoal por quem projeta, podendo ter por consequência disso, uma interpretação do designer, pelas suas vivências ou memórias.

## Arquétipos e Tecnologia

Existe uma associação que não deve ser deixada de parte, a relação de arquétipo com a tecnologia. Por vezes, a tecnologia centra as funções principais de serviços ou objetos num só objeto, dando fim ao arquétipo herdado ao longo de gerações e, com isso, entenda-se o fim de utilização de alguns serviços ou utilidades de objetos. Assim, a noção de arquétipo torna-se particularmente pertinente, mais especificamente na introdução do digital e na perda de evidência entre forma e função agravando a perda de relação entre comando e ação observado por Jean Baudrillard. (Borges, 2015, p. 180 *apud*. Baudrillard, 2005) Estes, anteriormente referidos, seriam de uso quotidiano, porém centram-se agora num só objeto e numa única forma, denotando uma ausência de referência que este tem de honrar a memória e na utilização de um ícone arquetípico da aplicação. (Borges A. N., 2015, p. 183) Num *smartphone* comum conseguimos encontrar o cemitério de arquétipos de vários objetos não se pretendendo, com esta afirmação, negar a existência dos mesmos, porém na visão da pessoa comum, estes objetos originais podem ser substituídos pelo *smartphone* como é o exemplo do telefone (figura 18), que evoluiu do telégrafo e que dá vida ao já ultrapassado telemóvel. Outro objeto que terminou no *smartphone* foi o despertador, (figura 19) objeto que podemos designar como um relógio com duas campainhas e um batente. Também a máquina fotográfica (figura 20) passa a ser um luxo dispensável ao utilizador comum pois não há necessidade de comprar um objeto que tira fotografias quando o *smartphone* o faz dentro da qualidade e funções minimamente exigidas pelo utilizador comum. O serviço de mensagens, apesar de não substituir um arquétipo, substitui a rotina do envio de uma carta. A agenda e lista telefónica são outros objetos que podem ser substituídos no *smartphone*. Como tal, e admitindo que o *smartphone* facilita em muito a vida, este objeto no design veio fazer com que outros objetos se tornassem obsoletos. Também a estilização e generalização da forma se tornou tão presente que não só parece eliminar os arquétipos, formas anteriores e evolução mais suave, como parece prometer transformar-se num arquétipo desprovido de identidade, repetindo erros do passado como a racionalização total ou a eliminação da ligação às referências do passado, conquistadas ao longo de muitos anos que constituem a nossa cultura. O digital não implica a eliminação total da identidade, a criação de caixas indistintas. (Rawsthorn, 2013 a)



Figura 18 - Telefone 8P, CENTREL4

Fonte: (Silva, 1999, p. 23)



Figura 19 - Relógio despertador

Fonte: (Herweg, 2004)



Figura 20 - Leica D-LUX 6

Fonte: (G-star, 2015)

Quase todos os objetos poderiam ser colocados em alguma categoria arquetípica, considerando a amplitude de aparências, funções e símbolos neles contidos, contudo dentro da tipologia do “computador”, à medida que a taxa de avanço tecnológico e material aumenta, essa categoria será esticada ou anulada por objetos que não podemos facilmente caracterizar (Shafir, 2012, p. 13). Com isto, poderia afirmar-se que a tecnologia conseguiu mudar ao longo dos tempos a vida de alguns objetos arquetípicos cujas funções foram adaptadas a aplicações contudo, o mundo tecnológico também nos trouxe outro tipo de *arquétipos* como é o caso do motor de busca *Google* (figura 21), dos *Websites* (figura 22), do *feed* do *Facebook* ou mesmo dos jornais *online*, que têm vindo a sofrer quedas de vendas das edições em papel porém, muitos já estão disponíveis em formato *e-paper* com subscrição paga, o que, a longo prazo, pode ser o futuro dos mesmos, provocando a queda do jornal de papel e, adicionalmente o seu desuso. Apesar da tecnologia estar a extinguir objetos físicos e, conseqüentemente a criar outros produtos digitais, alguns deles, como o relógio são mais tarde recuperados, por vezes de forma artificial como é o caso do *Apple Watch*, que implica a forma de um relógio a um objeto que não é um relógio, mas um novo canivete suíço, (Borges A. N., 2015, p. 184) contribuindo para a redução material mas eliminando também a cultura e o processo evolutivo inerente ao produto em questão.

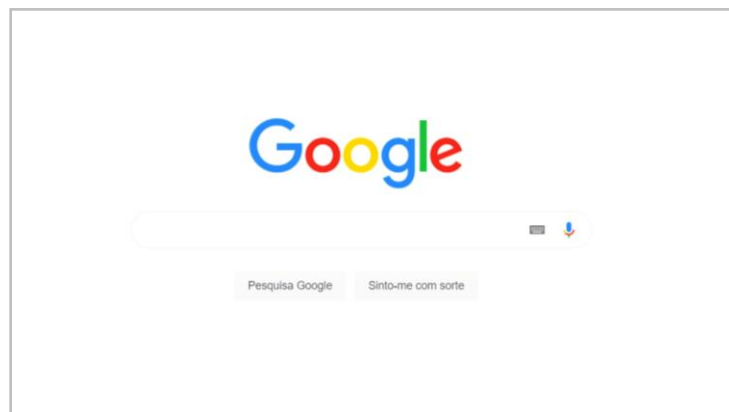


Figura 21 - Motor de pesquisa, Google

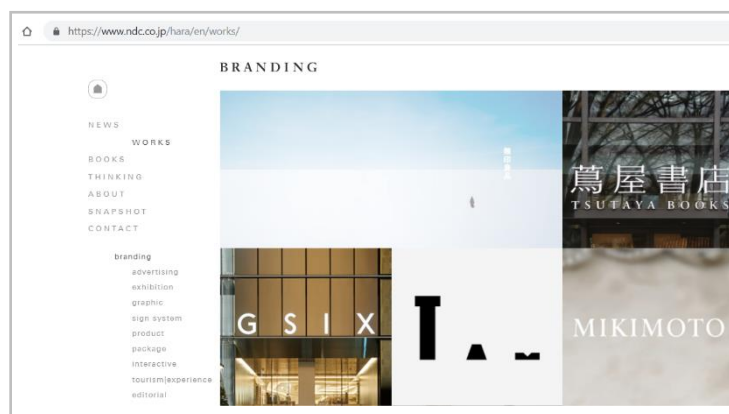


Figura 22 - Layout de Website

## Descrever ou identificar arquétipos

O *designer* Gianluca Gemini<sup>9</sup> realizou um estudo designado por *GO GRAB*. Utilizando uma caneta e um papel, pediu a 370 pessoas que desenhassem uma bicicleta em dois minutos. Destas, apenas 25% das pessoas conseguiram desenhar uma bicicleta com precisão, porém Gianluca centrou a sua pesquisa nos outros 75% dos inquiridos e mostrou como desenhar uma bicicleta pode ser uma tarefa bastante difícil quando deveria ser uma tarefa não criativa, mas de execução de um objeto familiar (figuras 23,24 e 25). A ideia deste estudo surgiu num bar, em Bolonha, numa conversa que tivera com um amigo em que lhe contara uma memória de infância que retratava um colega de escola que não conseguira desenhar uma bicicleta no quadro da sala de aula. Após ter contado a sua memória de infância, o seu amigo tentou ali mesmo desenhar uma bicicleta no guardanapo do bar e também não foi capaz. Este acontecimento leva o *designer* a questionar-se como isto podia acontecer com um objeto que é omnipresente em tantas culturas e que tem passado tantas gerações (Rhodes, 2016). O *designer* Naoto Fukasawa, afirma no exemplo da *chair like chair* que se questionar às pessoas com o que se parece uma cadeira, elas não sabem, porém na presença de uma cadeira conseguem facilmente identificar esse arquétipo e acrescenta ainda que essa sensação, à primeira vista, parece inconsciente. (Fukasawa, 2007, p. 162)

*“If an object comes with an extensive instruction manual, you can be fairly confident that’s never going to be an archetype.”*<sup>10</sup> (Sudjic, 2008, p. 60)

Desta ideia dos objetos arquetípicos serem de difícil descrição pode concluir-se que, por vezes, estes são objetos que são invisíveis no quotidiano, entenda-se invisível por objetos que existem muito pela sua utilidade, porém não nos chamam a atenção uma vez que sua utilização está confinada a um contexto, e o quotidiano leva-nos a utilizar esses objetos sem refletirmos a sua forma ou existência. São muitas vezes estes objetos de produção anónima que criam os arquétipos, já que a sua aparência não tem uma conotação com uma marca ou autor, mas sim com uma memória coletiva e evolutiva do objeto que, à semelhança do banco *Déjà Vu*, em Milão de 2005, tornam-se objetos de absorção imediata pelo público, pois já existe uma familiaridade, podendo igualmente adjetivar-se como objetos intuitivos. (Borges A. N., 2015, p. 133) Com a familiaridade e memória que o objeto transporta em si, a mudança do material, da madeira para o metal, faz com que o objeto já seja reconhecido pelo que lhe dará uma conotação de arquétipo.

---

<sup>9</sup> *Designer* Italo-Americano responsável pelo estudo *velocipedia* e professor de design na Universidade de Ferrara, em Itália.

<sup>10</sup> “Se um objeto vem com um extenso manual de instruções podemos justamente concluir de que nunca se tratará de um arquétipo” (Sudjic, 2008, p. 60)

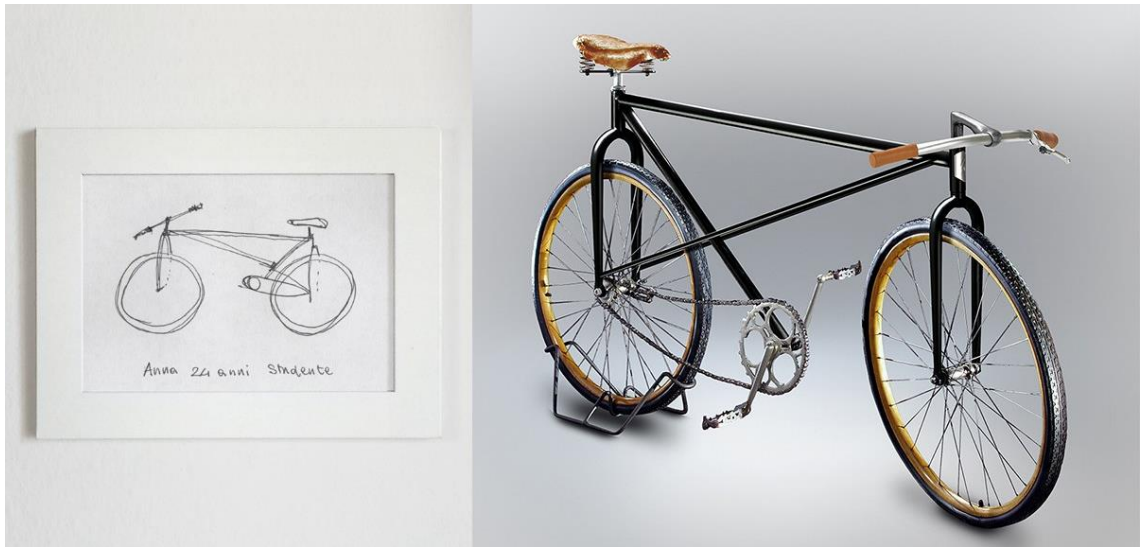


Figura 23 - Desenho de Anna, bicicleta 1

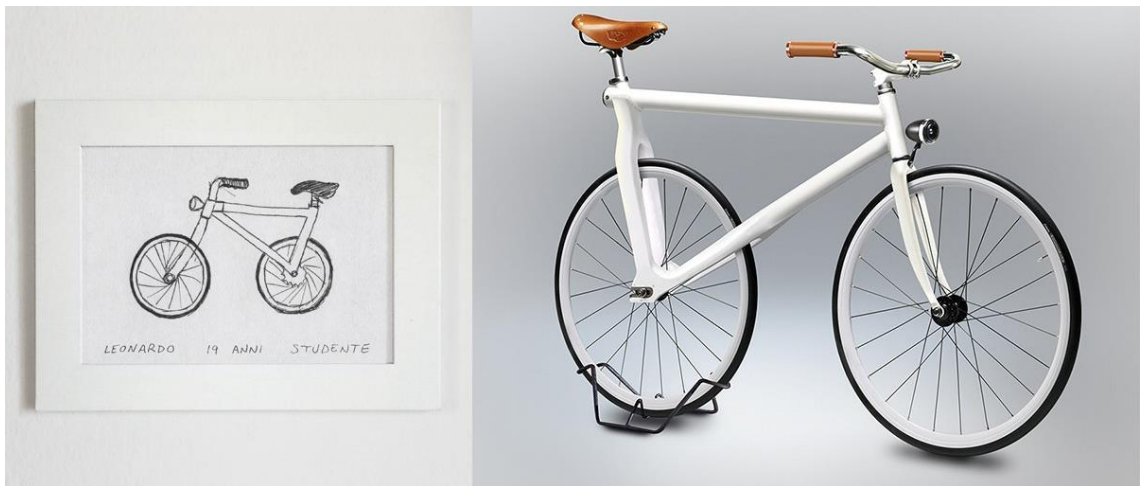


Figura 24 - Desenho de Leonardo, bicicleta 2

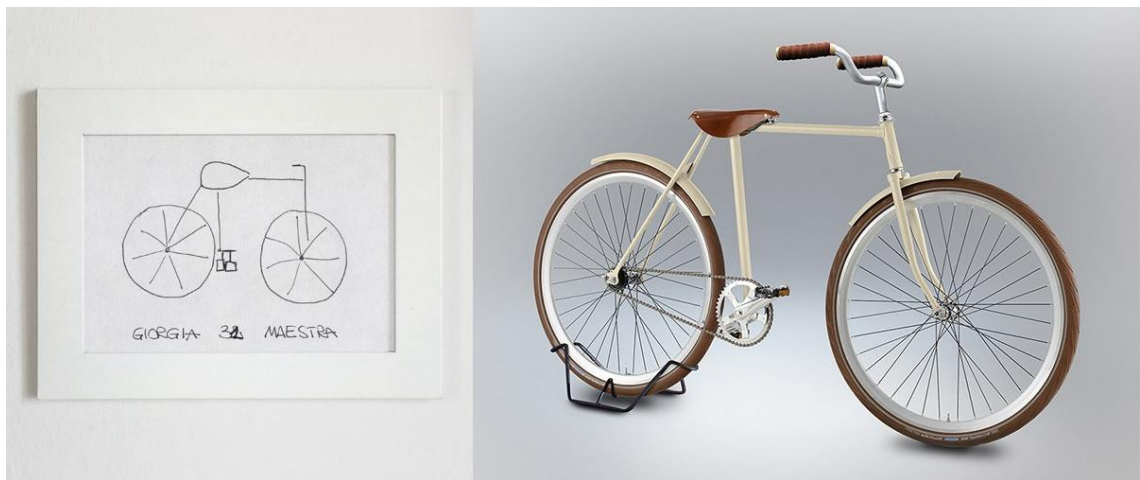


Figura 25 - Desenho de Giorgia, bicicleta 3

Fonte: (Rhodes, 2016)

## Super Normal

Super Normal identifica uma exposição de Jasper Morrison e Naoto Fukasawa, em Milão de 2006, e também o livro resultante dos objetos então expostos. Quando Fukasawa chegou ao stand da MAGIS encontrou-os, não em exposição, mas a serem utilizados num canto com visitantes neles sentados a descansar. A funcionalidade do banco é exatamente essa, mas as alterações em relação a expectativa de Fukasawa foi inicialmente desconfortável. Jasper Morrison ligou nessa noite a Fukasawa dizendo que os tinha visto, na companhia de Takashi Okutani<sup>11</sup>, comentando ser fantástico que tenham sido absorvidos tão rapidamente. “Super Normal” foi a expressão usada por Takashi Okutani para descrever a sua simplicidade e imediata utilização. (Borges A. N., 2008, p. 21) Esta exposição vem demonstrar a importância da produção anónima, da produção sem pretensões de visibilidade e de distinção de “produtos comuns” onde esta tipologia de produtos encontra-se facilmente na produção dita anónima (figura 26).

*“Becomes apparent between what is Super Normal and what has become archetypal as the result of a long design process” (Morrison N. F., 2007, p. 8) <sup>12</sup>*



Figura 26 - Déjà-vu, Naoto Fukasawa, MAGIS, 2005

Fonte: (Modern, 2015)

<sup>11</sup> Takashi Okutani- Graduado pela Universidade de Washington (1997-2000) trabalhou na loja da MUJI em Tóquio, mais tarde destacou-se na criação da secção de design interno da empresa, em especial no projeto World MUJI.

<sup>12</sup>“Torna-se aparente entre o que é Super Normal e o que se tornou arquetípico como resultado de um longo processo de design”.

Os designers tendem a ver os seus produtos como especiais e não como normais, o que não proporciona a criação de objetos sem a expressão individual a que estão habituados. Super Normal defende que o que se desenvolveu durante anos não pode ser facilmente alterado, mas sim aceite como correto, alterando apenas aspetos evolutivos. Tal como se pode constatar, o designer Jasper Morrison, em *Drinking Glass Family*, para a empresa de design Alessi, em 2007, altera apenas pequenos detalhes mantendo a memória, a atmosfera da mesa e o arquétipo de copo de vinho, mantendo aquele copo invisível, entendendo por invisibilidade dos objetos na forma como este objeto não se pretende afirmar perante os que o rodeiam (figura 27). Para projetar estes copos de vinho, Morrison baseou-se nuns copos que comprou em Paris numa loja de antiguidades e “após usá-los durante alguns anos, notei o quão despretensiosos aqueles copos eram e a grande atmosfera que transmitiam na mesa”. (Morrison J. , 2015, p. 6) Morrison trabalhou os copos em 3D, de forma a tirar melhor partido dos originais e lhes dar a personalidade que procurava e, apesar de haver um certo “encanto perdido”, Morrison refere que a forma original efetuada através do processo manual fazia com que cada copo tivesse características diferentes, mesmo que pequenas, e dessa forma lhe concedesse uma personalidade própria em cada modelo. Com o processo mais industrializado e desenvolvido ao longo dos tempos, os copos desenhados por Jasper Morrison eram precisamente todos iguais até ao ínfimo detalhe, o que fez com que o projeto de Morrison se tornasse diferente do original. (Simões, 2017, p. 17)



Figura 27 - *Drinking Glass Family*, Alessi, 2007

Fonte: (Morrison J. , 2015, p. 5)

## Produção anónima - Construção de um arquétipo

A construção de um arquétipo deve-se a uma ideia comum que pode ser demarcada entre um objeto normal e um objeto projetado de forma subtil, mantendo a memória que o utilizador já tem dos demais objetos com a mesma função, não havendo, para já, certezas de que um arquétipo possa ser projetado, ou se este é o resultado de um projeto pouco interventivo, ou o amadurecimento de um objeto na sociedade com o passar do tempo (figura 28). A ideia de arquétipo tem uma forte ligação à produção anónima, onde este tipo de produção não implica apenas o facto do autor ser desconhecido, mas implica, segundo Naoto Fukasawa, o facto deste não parecer ter a pretensão de se expressar ou, de acordo com Jasper Morrison, de demonstrar a sua cota de ego criativo (Fumiko Ito, 2006). Existem dois tipos de produção anónima: um projeto cujo autor é uma pessoa anónima dentro de uma indústria e não utiliza a sua expressão, pois isso não tem relevância para o mercado que pretende atingir; e um projeto onde designer conhecido opta por pôr de parte, evitando ou limitando a expressão criativa, sabendo que o seu nome irá estar inerente àquele produto. O arquétipo surge como uma forma aceitável de um designer poder manifestar que, apesar de fazer um objeto expressivo ou mesmo interventivo, o designer poderá também projetar um objeto de fácil reconhecimento coletivo presente na memória das pessoas. Ao projetar um arquétipo o designer estará a afirmar o que é para si um objeto específico, como é o caso de uma cadeira ou outro objeto comum sem a pretensão de ser reconhecido como tal.



Figura 28 - Objetos de produção anónima, exposição Super Normal

Fonte: (Morrison J. , 2015, p. 82)

# Capítulo 2. Banco público no contexto do Mobiliário Urbano

## Mobiliário Urbano

O mobiliário urbano surge como resposta ao crescimento populacional das cidades face à necessidade de servir espaços públicos com equipamentos que proporcionem uma maior qualidade de vida. Este é constituído por vários tipos de elementos, entre os quais, equipamentos de lazer, limpeza, comunicação e exercício físico. Atualmente, o mobiliário urbano encontra-se espalhado por todos os centros urbanos, contudo, aquando do seu surgimento, estes eram equipamentos apenas utilizados nas principais cidades como forma de ostentação de desenvolvimento urbano e social. Este, refletia um espaço de lazer e de contacto entre as mais altas esferas sociais da época. Com a crescente industrialização e evolução de novas técnicas e processos de fabrico várias foram as cidades que adquiriram e desenvolveram equipamentos de mobiliário urbano.

## Contexto histórico

O mobiliário urbano surge no século XVII, no Renascimento, como resposta à necessidade de ocupar os espaços públicos das cidades, principais locais de convívio e lazer da população. Com isso, as cidades preocuparam-se em criar alguns elementos que dessem mais conforto aos utilizadores. Elementos esses que, essencialmente, eram bancos de jardim, fontes e candeeiros de rua que detinham um cariz decorativo. Nesta época, com o aumento das preocupações no que diz respeito à falta de higiene das ruas, surgem novas perspetivas de planeamento das cidades tais como, alargamento das ruas, avenidas retas e ortogonais, mais organizadas e pensadas para o utilizador, assim como a construção de infraestruturas como aquedutos, fontes, iluminação e a construção de serviços públicos como hospitais e cemitérios.

Por consequência da Revolução Industrial, começam a surgir, na segunda metade do século XVIII e início do século XIX, novas técnicas e processos de fabrico de metais entre elas, a fundição do ferro, que contribuiu de forma significativa para o desenvolvimento de vários elementos do mobiliário urbano entre estes, fontes, postes de iluminação e bancos de jardim. Com o evoluir da sociedade, avanços tecnológicos e com os progressos resultantes da indústria nesta época, surgem gradualmente novos tipos de elementos que vêm acrescentar conforto às cidades como é o caso dos caixotes do lixo, estatuária, fontes entre outros. (Francisco, 2018, p. 25)

Na primeira metade do século XX, as cidades europeias alteram a sua morfologia com as novas intervenções no planeamento urbano e estas, influenciam o conceito de espaço urbano. Por

consequente, o mobiliário urbano passa a ter novos elementos e novas utilidades, como é o exemplo das cabines telefónicas, ecopontos, parques infantis e espaços de lazer para idosos. Com esta evolução, as formas passam a ter um carácter menos decorativo, assumindo assim, novas características formais influenciadas pelo modernismo e pela utilização de novos materiais que se assumem como substitutos graduais do ferro fundido, como é o caso do alumínio, polímeros, entre outros. Estas evoluções dão-se por consequência do avanço tecnológico proveniente da Segunda Guerra Mundial, onde proliferaram novas tecnologias e materiais desenvolvidas em contexto militar que, posteriormente, viriam a ser utilizados em contexto de fabrico de objetos comuns.

“a pesquisa tecnológica e a utilização dos metais leves, como as ligas de alumínio e magnésio, e dos polímeros saíram da esfera bélica e se integraram ao cotidiano, pois passaram a ser empregados nos produtos industriais. A matéria plástica, devido à sua capacidade de modelagem e facilidade de produção, tornou-se um dos mais importantes elementos na confecção de produtos de uso diário, permitindo infinitas possibilidades de variação formal, de acabamento e de cor.” (Morais, 1999, p. 47)

Tal como referido anteriormente, novos materiais como o alumínio e os polímeros começam a fazer parte do mobiliário urbano e sugerem novas soluções de aplicações na cidade como é o caso de equipamentos de sinalética. No século XXI, alguns hábitos da sociedade começam a mudar gradualmente e a ser projetados, não apenas a pensar nos habitantes locais, como também para quem visita o local temporariamente. De forma a introduzir na sociedade um estilo de vida mais saudável e propício à prática de desporto, começa a existir, nas cidades, equipamentos de mobiliário urbano de cariz desportivo (figura 29).



Figura 29 - Ginásio ao ar livre, Parque Don Pedro IV, Mindelo

Fonte: Foto do autor

## Origem da expressão

A origem da “expressão mobiliário” urbano surge em meados do século XX e refere-se ao conjunto de equipamentos que dão apoio à vida social de uma localidade. Este termo torna-se essencial pois surgem a pedido das autarquias, nesta época, vários equipamentos que até então não eram usados, como é o caso das papelarias, cabines telefónicas e paragens de autocarro (figura 30). Esta expressão passa a ser utilizada de forma a agrupar todos estes equipamentos pela sua multidisciplinidade de serviços ou utilizações. A empresa *Jean Claude Decaux* afirma-se como a cunhadora deste termo, em 1964, quando associa a publicidade exterior ao mobiliário urbano, nomeadamente no projeto *L’Atribus*<sup>13</sup> (Gil, 2011).

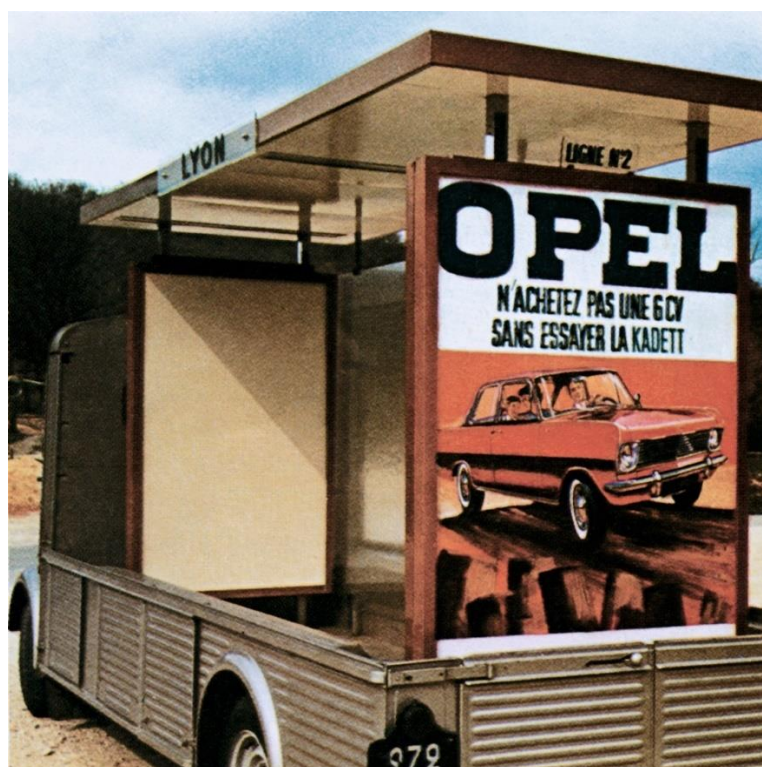


Figura 30 - Primeiro sistema de publicidade anexo a paragem de autocarro, 1964

Fonte: (Gil, 2011)

Sendo o termo “mobiliário urbano” um termo lato, este nem sempre foi tido como um termo consensual entre todos os autores. Encontra-se então as mais variadas definições de mobiliário urbano, que ora é identificado como conjunto de elementos urbanos, ora como conjunto de equipamentos urbanos. De uma forma lata, entende-se por mobiliário, algo que é móvel e possui diversas funções e, por urbano, algo que constitui parte integrante da cidade ou malha urbana<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> *L’Atribus* - Sistema de publicidade, anexa numa paragem de autocarro, com este projeto a empresa *J.C. Decaux* obteve a primeira concessão de exploração deste mobiliário. De salientar que até então a publicidade era disposta em fachadas de prédios, o que constituía problemas para os municípios.

<sup>14</sup> Malha urbana - Ruas avenidas e praças que cruzam e fazem parte integrante de uma cidade.

Segundo o regulamento da Câmara Municipal de Lisboa, “por mobiliário urbano entende-se todo o elemento ou conjunto de elementos que, mediante instalação total ou parcial na via pública, por si ou instrumentalmente, se destine a satisfazer uma necessidade social ou a prestar um serviço, a título sazonal ou precário neste integram as esplanadas, quiosques, bancas, pavilhões, cabines, vidrões, palas, toldos, sanefas, estrados, vitrinas, expositores, guarda-ventos, bancos, papeleiras, sanitários amovíveis, coberturas de terminais, pilaretes, balões, relógios, focos de luz, suportes informativos, abrigos, corrimões, gradeamento de proteção e equipamentos diversos utilizados pelos concessionários de serviço público e outros elementos congéneres” (Lisboa, 1991, p. 2).

José Lamas afirma que “o mobiliário urbano é o conjunto de elementos móveis que mobilam a cidade: o banco, o chafariz, o cesto de papéis, o candeeiro ou já com uma dimensão de construção como quiosque ou abrigo de transportes.” O autor acrescenta ainda que “o mobiliário urbano se situa numa dimensão sectorial a escala da rua, não podendo ser considerado de ordem secundária, dadas as suas implicações na forma e equipamento da cidade. É também de grande importância para o desenho e organização da cidade sendo estes de presença importante para a qualidade de vida da cidade dado o seu caráter de utilidade pública.” (Lamas, 2010, p. 98). Também, segundo Celson Ferrari, “o mobiliário urbano é o conjunto de elementos localizados nos logradouros públicos ou em locais visíveis que complementam as funções urbanas de habitar, trabalhar, recriar e circular” (Ferrari, 2004, p. 240).

De acordo com o estudo do arquiteto Josep Serra Martí<sup>15</sup> “, a finalidade destes elementos de mobiliário e microarquitectura urbana, quando instalados nos espaços públicos, surgem com o propósito comum de oferecer serviços aos cidadãos; serviços que têm usos e funções muito diferentes, já que estes foram surgindo consoante as novas necessidades da cidade; a comunicação, o lazer, o descanso, a manutenção, a limpeza, a limitação e a organização dos espaços pedestres e do tráfego” (Martí, 1996).

Segundo afirma Pedro Brandão, devemos entender como mobiliário urbano “... todas as peças ou equipamentos de pequena escala, instaladas ou apoiadas no espaço público, que permitem um uso, prestam um serviço ou apoiam uma atividade”. (Brandão, 2002, p. 189)

---

<sup>15</sup> O catalão Josep Maria Serra Majem é diretor de um dos principais escritórios de design para o mobiliário urbano em Barcelona, o Santa&Cole. Este escritório foi responsável pelo projeto da Vila Olímpica de Barcelona entre outros. Serra também é autor de títulos importantes na área, como “Elementos Urbanos: mobiliário y microarquitectura” e “Manual d’elements urbans Barcelona - Espanha”.

Pode, então, assumir-se que grande parte dos autores estão de acordo com a expressão “mobiliário urbano” utilizada num contexto referente a mobiliário que equipa uma cidade contendo este os mais diversificados equipamentos fixos, móveis ou sazonais cuja função pode centrar-se na utilização mais confortável do espaço público pelos cidadãos. Assumindo um carácter lúdico, de lazer ou apenas de segurança, atualmente, estes equipamentos são parte integrante do espaço urbano e, ao longo dos tempos, tem havido uma preocupação acrescida e com a forma como são implementados na cidade (figura 31).



Figura 31 - Biblioteca ao ar livre, Jardim da Estrela por Eduardo Portugal, 1939, Lisboa

Fonte: (Catulo, 2017)

## Mobiliário urbano em Portugal

Em Portugal, à semelhança do resto da Europa, o mobiliário urbano chegou em meados do século XVIII, contudo ficou fortemente representado somente no início do século XX. Esta inovação e disponibilização de mobiliário urbano por parte dos municípios veio dar às áreas urbanas novos contextos sociais e uma nova relação entre o cidadão e a cidade, permitindo alterar a forma de fruição do espaço público. Nestes espaços públicos, à medida que os cidadãos começaram a adotar como espaço de lazer, foram sendo implementados equipamentos de mobiliário urbano tais como, fontes, bancos de jardim, coretos, quiosques, papeleiras e marcos de correio. Sendo estes equipamentos destinados ao uso de qualquer cidadão, socialmente o paradigma das cidades evoluiu em questões de consciência social pela partilha de espaços e vivências comuns.

O início do design contemporâneo em Portugal surge mais tarde em relação a outros países da Europa, o que tem implicações notáveis no mobiliário urbano uma vez que passaram a produzir-se em Portugal os modelos dos catálogos de mobiliário urbano franceses e ingleses. Só nos anos 10 a 20 do século XX, que se começam a produzir elementos de mobiliário urbano, a aparecer algumas atualizações estético-funcionais. Posteriormente, surgem novos modelos que vêm conduzir a novas tendências, apresentando formas despojadas dos adornos decorativos de outrora, como é o exemplo do *banco n.º 1* da ALBA <sup>16</sup> (figura 32), projetado por Augusto Martins Pereira, para a própria fundição que, ainda hoje, pode ser visto em alguns parques de cidades, como é o caso da figura abaixo onde está presente o banco da ALBA no Jardim Botânico Tropical em Lisboa.



Figura 32 - Banco nº 1 ALBA, desenhado por Augusto M. Pereira, Jardim Botânico e Tropical

Fonte: (Diniz, 2012)

---

<sup>16</sup> ALBA - Empresa portuguesa especializada na fundição e moldagem de metais fundada no século XX, em Albergaria-a-Velha.

Em 1919, à semelhança de outras cidades europeias da época, com a crescente modernização são retirados do espaço público alguns elementos de mobiliário urbano entendidos como obsoletos como é o caso dos quiosques. Mais tarde, em 1928, são colocados candeeiros públicos como símbolo de modernização, compostos por um corpo canelado com anel decorado com rosetas e um de vidro no topo, atualmente estes candeeiros estão adaptados para a tecnologia *LED* podem ser vistos em alguns parques e jardins de várias cidades (figura 33).



Figura 33 - Coluna de iluminação ALBA

Fonte: (Larus, 2011)

Passados 10 anos, em 1938, o Ministro da Obras Públicas do Estado Novo, Duarte Pacheco, opta por colocar, em Lisboa, elementos urbanos mais modernos (figura 34) que espelham Lisboa como a capital de um Império Português, imagem sustentada e expandida pelo Congresso do Mundo Português, e respetiva Exposição, em 1940.



Figura 34 - Praça do Império, Lisboa, 1949.

Fonte: Arquivo fotográfico de Lisboa

É também nesta altura que surgem os anúncios luminosos<sup>17</sup> colocados nas fachadas e telhados dos edifícios mais altos das avenidas, de forma a ser visto por um número maior de pessoas. Estes tipos de equipamentos deram a cidade uma nova imagem noturna, tornando-a mais viva no período da noite assemelhando-se, assim, às outras capitais europeias (figura 35).

---

<sup>17</sup> Anúncio luminoso - Letreiro iluminado que faz publicidade a um estabelecimento, produto ou marca.

Até então, o projeto havia sido produzido no ceio da indústria e o ensino da área do design em Portugal era exclusivo a poucos sendo que a partir dos anos 60 começa a crescer, em Portugal, a necessidade de formar na área do design e, conseqüentemente, surge a organização da Unidade de Design Industrial do Instituto Nacional para a Pesquisa Industrial, assistindo-se então a diversos eventos para publicitar a atividade. No entanto, apenas em 1974, abre o primeiro curso superior na área do design nas Escolas de Belas Artes de Lisboa e Porto. (Simões, 2017)

Apesar do design português ter chegado ao mobiliário urbano tardiamente, na segunda metade do século XX começa a notar-se uma evolução na indústria nacional e uma crescente valorização do papel do designer, o que permite ao mobiliário urbano ter um carácter que outrora não possuía devido as cópias de catálogos estrangeiros e conseqüente falta de projeto próprio.



Figura 35 - Anúncios Luminosos no séc. XX, Praça do Rossio, Lisboa

Fonte: (Foca, 2013)

## Mobiliário urbano e o espaço público

O espaço público foi sempre encarado como um espaço de convivência, reflexão, comércio e lazer, de igual modo a cidade era entendida como local de encontro onde os serviços estavam presentes, logo, estes foram dois meios que foram evoluindo em correlação. Também o turismo está, de alguma forma, ligado à evolução do espaço público. Com a implementação de espaços públicos, surgem elementos como bancos de jardim, cadeiras, mesas, floreiras, candeeiros, cinzeiros, papeleiras, elementos de proteção dissuasores de trânsito, quiosques, paragens de autocarro, marcos de correio, telefones e muitos outros. Face à necessidade de embelezar o espaço público, surge a resposta da indústria que dá a responsabilidade aos *designers* de projetar produtos que proporcionem bem-estar aos cidadãos e estabelecer a uniformização dos processos de fabrico. Com esta responsabilidade acrescida, cabe aos designers, dentro das indústrias e enquanto pensadores da cidade, assegurar a funcionalidade dos elementos de mobiliário urbano, protegendo o bem-estar e a saúde dos cidadãos, facilitar o acesso a pessoas de mobilidade reduzida, manter a identidade própria dos locais e valorizar a paisagem urbana. O mobiliário urbano havia tido em conta alguns fatores ambientais tais como materiais adequados à exposição solar, às intempéries e ao vento, fatores económicos como o custo da manutenção, resistência ao vandalismo, vida útil dos elementos de mobiliário e fatores sociais tais como respeito pela diversidade de utilizadores ao serem elementos inclusivos a toda a sociedade. (Guedes, 2014, p. 26)

A implantação de mobiliário urbano no espaço público deu-se gradualmente e em vários elementos diferentes que se complementavam no ambiente urbano que se fazia sentir, como é o caso da iluminação que, mais do que iluminar veio dar um novo paradigma à vida noturna. Esta inovação trouxe mais segurança e permitiu que fosse possível estar na rua até mais tarde e durante a noite. De acordo com Francisco Sousa, “não admira por isso que logo que se pensou que, com o fim da guerra civil, o país iria finalmente entrar numa era de paz e desenvolvimento, por aqui comesçassem a aparecer os caixeiros viajantes do progresso, a reboque aliás das primeiras obras públicas que se lançaram”. (Sousa, 1998, p. 142) A difusão da iluminação pública foi gradual de cidade para cidade e, dentro da mesma, foi sendo distribuída desde áreas centrais até às áreas mais periféricas. Esta integração da iluminação foi, como relatado anteriormente, uma das maiores vitórias da industrialização e evolução da sociedade, onde se vislumbravam durante a noite algumas ruas iluminadas por lampiões. Estes lampiões eram acesos manualmente, ao final do dia e apagados pela madrugada em que inicialmente eram apenas utilizados nas zonas nobres, dada a constante manutenção que implicava limpeza e o custo elevado do combustível uma vez que estes lampiões funcionavam com azeite.

“A primeira utilidade que se quis ver na eletricidade foi a iluminação, e tomando o Porto para referência, pois como primeira medida, havia uma postura de 5 de outubro de 1824 que decretava a iluminação da cidade, com os meios do tempo e do lugar, evidentemente. Azeite, como se dizia, embora as mais das vezes não fosse senão óleo de purgueira ou de peixe, banha, etc. Muito atrasado? Sem dúvida, porque em 1810 já Londres se iluminava a gás, e, em 1819, já todo o centro de Paris assim era iluminado. Nós estávamos ainda a principiar a era do azeite em 1824.” (Sousa, 1998, p. 142)

Francisco Sousa (*ibidem*, p.143) acrescenta ainda que “somente volvidas algumas décadas, na segunda metade do século XIX, se começam a renovar os processos utilizados e Portugal aproximava a curtos passos a prosperidade de recursos de outros países com a utilização do gás” onde a exemplo, “o Porto só veio a ser iluminado a gás em Abril de 1855...” (figura 36). Anos mais tarde, com o início do século XX, o processo de eletrificação do país foi iniciado, ficando somente concluído após o 25 de Abril de 1974, onde até então, a eletricidade era inexistente e continuou a ser durante largos anos em muitas das áreas rurais. “A última freguesia eletrificada foi a de Ermida, no Concelho de Sátão, e foi-o em 1984. O que isso representa de progresso para o País e de justiça para todos os seus habitantes, na minha ideia, não é quantificável”. (Couto, 2018, p. 52)

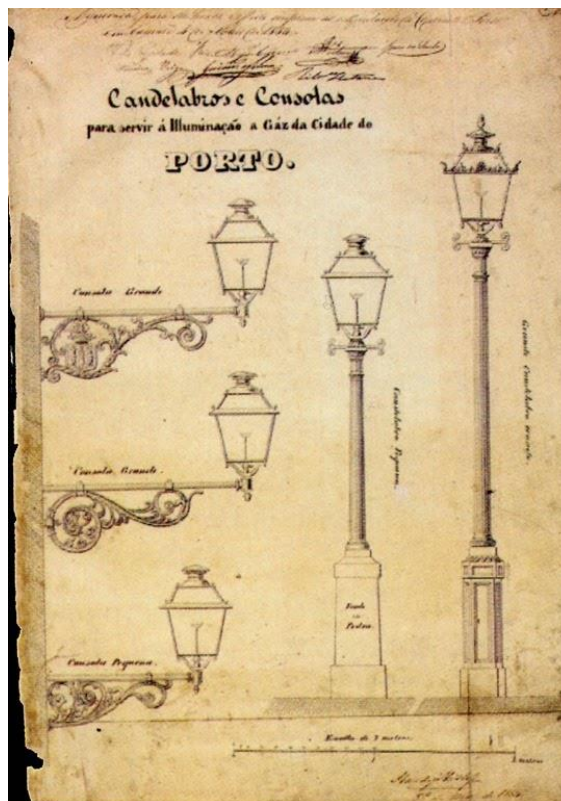


Figura 36 - Desenho dos candeeiros a gás para iluminar a cidade do Porto

Fonte: (José & Cunha, 2016)

A iluminação elétrica nas ruas e nas casas particulares demonstrou em Portugal, uma importância imensa na libertação do homem, em consequência desta, os momentos de trabalho e lazer ganharam uma nova dinâmica. A presença de iluminação permitiu o lazer pela noite dentro, algo apenas característico até então nas tertúlias e cafés. É a partir de então que o sistema elétrico começa a desempenhar no espaço público a sua função e são tidas em conta as suas vantagens em relação à segurança e bem-estar sendo, por isso, indissociável das políticas de ornamento e planeamento urbano até à data. (Gil, 2011)

“O candeeiro público de parede, é talvez, mais antigo na tradição do que o de pé. Por isso mesmo é curioso observar a sua evolução, desde a antiga lanterna decorativa aos exemplos domais petulante tecnicismo. O triunfo nítido do progresso está patente nos exemplos em que o candeeiro de iluminação pública aparece como uma peça única, um monumento à vitória da luz sobre as trevas.” (Amaral, 2002, p. 180 e 190)

A presença da luz artificial muda de alguma forma o paradigma da vida na cidade ao criar novas vivências e formas de estar, dando a possibilidade de conviver nas ruas de noite com uma maior segurança. A iluminação noturna cria também um ambiente noturno agradável à cidade que até então não seria possível, onde o próprio candeeiro ao ser um elemento adornado possuía um caráter de decoro da rua e, mesmo durante o dia, desligado, era um elemento harmonioso no ambiente em que estava inserido (figura 37).



Figura 37 - “Homem do gás” a acender os candeeiros da Praça do Comércio, finais séc. XIX

Fonte: (FCSH+Lisboa, 2017)

Outro tipo de mobiliário urbano com bastante importância social, cultural e política foi o coreto (figura 38), usualmente implementado no centro urbano, em jardins públicos, praças e largos de igrejas. Os coretos surgem na Europa, no final do século XVIII, com a finalidade do impulso da expressão musical, teatro, entre outras artes. Também os discursos públicos passam a ser realizados naquele espaço visto ser um espaço público de livre acesso à população. Sendo este um elemento fundamental nas cidades da época existiam inúmeros, nomeadamente na cidade de Lisboa chegaram a existir duas dezenas de coretos, todavia, apenas existem metade nos dias de hoje. Estes são constituídos por uma estrutura elevada, em forma pentagonal, cilíndrica ou octogonal, quase sempre com cobertura permitindo presença do público à sua volta.

“A utilização dos coretos tornou-se um marco sempre presente nas festividades e cerimónias religiosas para acolher as orquestras, passando a existir um grande nível de sofisticação na produção destes objetos” (Liberal, Pereira, & Andrade, 2009). O reportório das bandas passava por marchas militares, rapsódias, temas de touradas e também por música de baile, estimulando para que as pessoas dançassem, “mas com passos cuidados para não levantar pó.” (*ibidem*)



Figura 38 - Coreto montado no Rossio por ocasião da visita de Afonso XIII de Espanha, 1903

Fonte: (GetLisbon, 2018)

## Arquétipos de Mobiliário Urbano

Manter a harmonia e respeitar a evolução poderá ser o segredo para o bom design, um arquétipo estará intrinsecamente ligado à memória coletiva das pessoas e será essa familiaridade com o novo elemento de mobiliário urbano que ditará a mais rápida aceitação do modelo. Um exemplo de mobiliário urbano arquétipo são os quiosques (figura 39) que perduram no tempo onde os novos modelos são muitas vezes baseados nos clássicos o que reflete uma notável aceitação da forma vista como correta e herdada.



Figura 39 - Quiosque "alfacinha", Cais do Sodré, Lisboa

Fonte: (Retirado em Notícias, 2018)

Baseado nos quiosques tradicionais de Lisboa, o “alfacinha” inspira-se nos quiosques do início do século XX e, através de linhas contemporâneas estilizadas exprime o “romantismo e a fantasia que deram às praças e jardins de Lisboa, uma identidade que respeita, não só a arquitetura pombalina, como também os velhos e tradicionais jardins clássicos” (Notícias, 2018) emprega uma paleta de tons pasteis utilizados na época, podendo recriar a fantasia com a combinação de cores quentes e fortes (figura 40).



Figura 40 - Quiosque clássico "o caricato", Monsanto, Lisboa

Fonte: (TimeOut, 2019)

# O banco público

O banco público é um dos objetos de maior importância no mobiliário urbano, pela sua funcionalidade, valor social ou pelo seu design inconfundível. Construído com o propósito de proporcionar o descanso e suscitar a sociabilidade entre os cidadãos, o banco é um elemento fundamental no crescimento dos espaços públicos.

A implementação do banco surgiu em grande força a partir do século XIX, motivado pelos acontecimentos que provocaram grandes alterações na sociedade, contudo, o seu uso remonta a muitos séculos atrás. Exemplo disso é a povoação da Mesopotâmia que, em meados dos anos 3500 a.C., já tinham a preocupação em encontrar objetos de assento nomeadamente os troncos de madeira e as pedras. Os egípcios criaram o primeiro banco inspirado na mesa, de altura menor e sem encosto.

Aquando da Revolução Industrial, a produção de bancos sofreu um aumento significativo que veio dar resposta às exigências da vida nas cidades e fomentar uma nova permanência nos espaços públicos.

A maior parte dos bancos públicos do século XIX foram construídos em ferro fundido, madeira ou pedra. Nos dias de hoje, com os avanços tecnológicos surgem bancos construídos com novos materiais. As implementações destes assentos coletivos nos espaços públicos fazem-se com a preocupação de não obstruir caminhos pedonais. Estes podem ser encontrados em jardins, praças e avenidas, rodeados de árvores ou de outro elemento de sombreamento de modo a proporcionar conforto durante o repouso dos cidadãos. O posicionamento dos mesmos, é pensado de modo suscitar a contemplação do meio envolvente.

## Os primeiros bancos

Tal como referido anteriormente, os bancos públicos surgiram no século XIX aquando da implementação de arborizações nas cidades, até à data inexistente. Inicialmente, os bancos públicos eram construídos em madeira baseados no mobiliário de interior. Muitas vezes, outros eram construídos em pedra sendo que se encontravam integrados na arquitetura, uma vez que havia a preocupação de criar assentos, individuais ou de grupo, em muralhas ou muros, como forma de proporcionar o repouso e suscitar o prazer da contemplação. Um exemplo disso é a muralha, junto ao rio, localizada na praça do Comércio em Lisboa.

Mais tarde, apareceu um novo material, o ferro fundido, que possibilitou a evolução das cidades europeias e, conseqüentemente, a criação de novos modelos de mobiliário urbano. O modelo *davioudiano*<sup>18</sup> para Paris, foi seguido por inúmeras cidades que tentavam melhorar a qualidade dos espaços públicos. A utilização do ferro fundido possibilitou uma maior versatilidade na construção do banco público. Este material foi usado principalmente nas consolas dos bancos como suporte do assento e encosto em madeira. Estes modelos foram sendo replicados sendo possível serem vistos em vários locais.

Em Lisboa, tal como nos grandes centros urbanos estrangeiros, foi imprescindível criar espaços que pudessem receber o mobiliário urbano, principalmente os bancos que surgiam como um elemento de “embelezamento” da cidade. Sendo da responsabilidade das Câmaras o bom funcionamento dos espaços públicos, estes identificavam quais as alterações e os problemas a resolver, contando com a ajuda dos vários técnicos especializados. Em Lisboa, a criação dos primeiros modelos de equipamentos e a renovação dos espaços públicos ficou ao encargo do arquiteto Malaquias Ferreira Leal, este desempenhava funções na Câmara de Lisboa desde 1815. Os bancos foram implantados em avenidas, praças, ruas e jardins de Lisboa. Inicialmente, este tipo de mobiliário era pouco visível nos espaços públicos oitocentistas. Mais tarde, com o avanço das tecnologias na indústria da fundição, foram surgindo por toda a cidade de Lisboa, vários tipos de bancos.

Segundo Pedro Bebianio Braga, foram desenhados dois tipos de bancos em ferro fundido e madeira pintada:

“... um primeiro, constituído por ripas de madeira, assentes em bases de ferro fundido que cistas de perfil desenhavam uma curva sinuosa; e outro, com duas tábuas, uma servindo de assento e outra de espaldar para as costas, igualmente suportadas por bases de ferro.” (Braga, 1995, p. 108)

---

<sup>18</sup> Modelo *davioudiano* - Jean Antoine Gabriel Davioud foi um arquiteto francês responsável pelo desenho do mobiliário urbano a fim de servir as praças, avenidas e jardins de Paris.

## Banco Sofá de Ferro

No ano de 1840, Malaquias Leal desenha um banco, conhecido como o “sofá de ferro”, para o Passeio Público. Este banco possuía uma forma circular com linhas simples inspirado no mobiliário de interior, ao estilo Regência. O assento, o encosto e os braços foram construídos totalmente em ferro fundido (figura 41). O seu comprimento resultava da união de sucessivas cadeiras de madeira e a forma permitia uma boa adaptação ao local. Mais tarde, em 1845, Malaquias desenhou um novo canapé<sup>19</sup> de ferro, com decoração neogótica. Este apresentava uma nova técnica de instalação local, ou seja, era constituído por sapatas de pedra com o objetivo de não se enterrar no solo. Contudo, este projeto não chegou a ser executado à escala prevista e, por este motivo, não existe qualquer registo fotográfico do banco por completo (figura 42), apenas desenhos técnicos. Os novos bancos públicos começaram a receber prestígio nas zonas verdes, delimitados por árvores. A partir dos anos 50, o pedido de bancos públicos aumenta sendo, como já referido anteriormente, construídos segundo o modelo *davioudiano* com a base em ferro, o assento e o encosto em madeira.

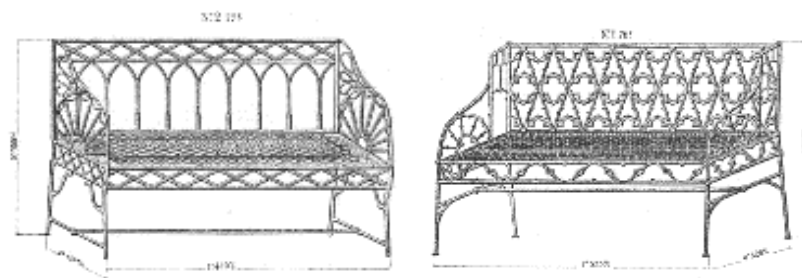


Figura 41 - Desenho técnico do banco sofá de ferro, catálogo Tusey

Fonte: (Barradas, 2017)



Figura 42 - Registo fotográfico parcial do banco sofá de ferro, Jardim da Estrela, Lisboa

Fonte: (Monarquia Portuguesa, 2017)

<sup>19</sup> Segundo o Dicionário de Língua Portuguesa, designa-se por canapé um assento com braços e encosto para duas ou mais pessoas, geralmente com estrutura e pés de madeira visíveis.

## Bancos Duplos

Em 1863, surgem os primeiros bancos públicos duplos no Rossio encomendados a empresas portuguesas. Seguindo, também, o modelo parisiense estes apresentavam algumas diferenças nomeadamente nas consolas de ferro com motivos vegetalistas assentes em pés com forma de patas de felino encimados por assento e encosto comum de madeira (figura 43). Anos mais tarde, em 1882, a praça D. Pedro IV recebe um conjunto de vinte e quatro bancos duplos desenhado pelo arquiteto do município, Augusto César dos Santos. Estes possuem o mesmo desenho dos bancos do Rossio.



Figura 43 - Banco Duplo, Jardim do Príncipe Real

Fonte: (Barradas, 2017)

## Banco de duas tábuas

Ainda nos anos 1856, o Jardim de S. Pedro de Alcântara recebeu um novo modelo, o banco de duas tábuas (figura 44). Este era constituído por uma consola de ferro fundido com ornamentação vegetalista e duas tábuas de madeira, uma para o assento e outra para o encosto. Este banco de duas tábuas, pode ser visto, atualmente, no jardim do Príncipe Real, em Lisboa, em versão de banco duplo (figura 45).

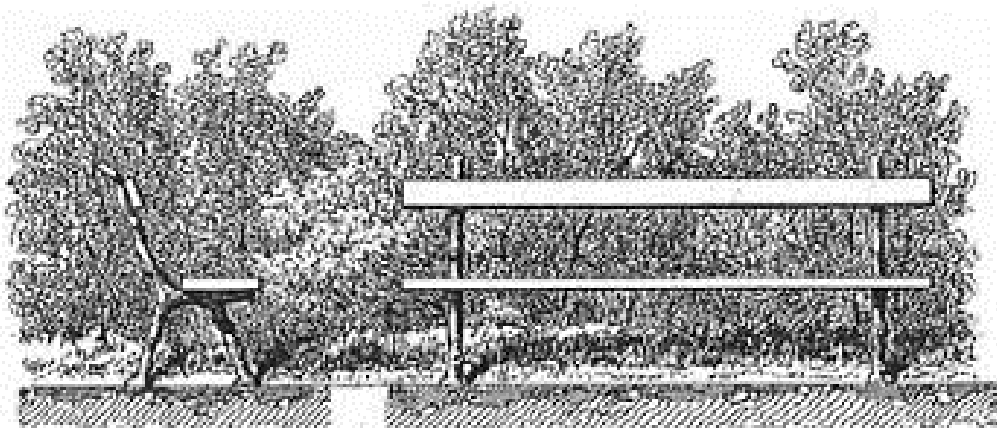


Figura 44 - Projeto do banco de duas tábuas, 1856

Fonte: (Barradas, 2017)



Figura 45 - Banco de duas tábuas, jardim do Príncipe Real, Lisboa

Fonte: (Loja da história natural, 2010)

## Banco de Ripas

Após a demolição do Passeio Público do Rossio e com a abertura da avenida da Liberdade, em 1886, surgiu a necessidade de criar três novos modelos desenhados por Frederico Ressano Garcia. Seguindo o modelo parisiense, os bancos tinham características diferentes. Dois dos projetos consistiam no assento comprido com ripas de madeira suportadas por duas consolas de ferro, em forma de “s”, com ou sem braços, compostos por motivos vegetalistas. O outro modelo de banco desenhado por Frederico, a estrutura era em ferro e o encosto em ripas de madeira. Mais comprido, o banco curvo, de três consolas, possibilitava “abraçar” a árvore do espaço em que este se inseria.

Como afirma Pedro Bebiano Braga, estes três novos modelos da Avenida da Liberdade, deram “continuidade à inspiração francesa, tratando este nobre espaço urbano, como zona verde que o é, dotando-o de bancos que proporcionem o boulevardismo, mesmo que alfacinha, de quem passa ou, sentado, vê passar...” (Braga, 1995, p. 114) assemelhando-se à vida prazerosa e de contemplação vivida nos *Champs Elysées*, em Paris.

Todos estes modelos seguiam os modelos franceses nomeadamente o modelo de Davioud, publicado em *Les Promenades de Paris* e os catálogos *Fonte d'Ar*, composto pela união das indústrias de *Tusey* ou de *Val d'Osne*. Os modelos dos bancos portugueses diferenciavam-se dos modelos franceses apenas pelo desenho de motivos vegetalistas em ferro, presentes nos pés e laterais do banco, variando entre desenhos mais elaborados e pormenorizados e outros, mais simples (figura 46).



Figura 46 - Banco de ripas, jardim Guerra Junqueiro, Lisboa

Fonte: (Corvo, 2016)

## Banco público português

Conforme abordado anteriormente, o mobiliário urbano expande-se a um número imenso de elementos constituintes, porém, o notoriamente mais apreciado é o banco sem braços constituído por ripas de madeira no assento e encosto. Pode existir alguma dificuldade em separar os bancos públicos clássicos e os mais recentes da memória coletiva dos utilizadores visto que, quer os antigos quer os mais recentes coabitam no espaço público e, muitas vezes, até na mesma rua. À medida que os parques vão crescendo ou sendo renovados, o mobiliário urbano vai sendo acrescentado e, algumas vezes, sem concordância com o mobiliário da rua seguinte. Em consequência disso, pode-se encontrar modelos de várias épocas com alguma proximidade (figura 47).



Figura 47 - Diferentes tipos de banco público português

Fonte: Fotografia do autor

Conforme a recolha de fotografias é visível que, apesar dos modelos dos bancos na via pública serem bastante vastos, existem formas que se repetem, formas estas que refletem algumas características do arquétipo de banco público, estes modelos mais idênticos provavelmente não são o arquétipo por terem sido projetados para tal, são-no sim pela sua vasta distribuição ao longo de décadas e porque várias indústrias produziram durante anos a fio bancos de jardim cujo design tinha as mesmas referências e, em algumas vezes os modelos encontrados foram tão idênticos que apenas o selo de fábrica os distinguiu, assim como por influência das referências do mobiliário urbano terem sido maioritariamente de modelos de catálogos franceses, este banco não possa ser tido como exclusivamente português, mas sim o banco mais ubíquo em Portugal (figuras 48 e 49).



Figura 48 - Banco público na avenida da Alameda, Arouca

Fonte: Fotografia do autor



Figura 49 - Bancos públicos na praça Brandão Vasconcelos, Arouca

Fonte: Fotografia do autor

## Banco público e a importância social

A colocação deste elemento nas praças e avenidas está intrinsecamente ligada à crescente arborização das cidades. Inicialmente, o modelo mais utilizado em Lisboa foi o banco de pedra do arquiteto José Luís Monteiro (1848-1942). Este projeto de cantaria foi desenhado em 1895 e foi bastante utilizado pelo Estado Novo a fim de “mobilier” as praças da capital durante as primeiras décadas do século XX.

A vida em comunidade mudou para todos os estratos sociais com implementação de mobiliário urbano nas cidades e, apesar da sociedade atual estar completamente diferente do passado existem coisas que se mantêm como a utilidade do banco de jardim. Em muitos locais os idosos vão para as praças, parques e zonas das cidades com o intuito de conviverem e jogarem cartas ou apenas passar mais um dia com os seus companheiros, sendo este equipamento o principal nesse leque do mobiliário urbano, pode dizer-se que o banco de jardim ajuda a combater a solidão na idade avançada pois o seu impacto na vida dessas pessoas é quase direto no quotidiano (figura 50). O banco público é dos elementos mais importantes do mobiliário urbano e a sua função principal é permitir sentar ou descansar. O lazer e a convivência entre as pessoas muitas vezes centram-se neste equipamento, aumentando assim a sua importância social. Após várias observações tecidas à ocupação do banco público, identificou-se diferentes formas de utilização do banco entre as quais descontraír, comer, contemplar o ambiente, ouvir música, sentar, descansar depois de uma caminhada, namorar, pernoitar para pessoas em situação de sem abrigo, ser um local de convívio para reformados durante o dia e para jovens durante a noite, normalmente aos fins de semana.



Figura 50 - Convívio entre idosos nos bancos públicos, Peniche

Fonte: (Vieira, 2018)

## Características do banco público português

O arquétipo de banco público português reúne algumas características que apesar de não se encontrarem todas nos mesmos exemplares fazem parte de uma identidade comum no banco. Algumas características são diferentes de acordo com a memória e afinidade com o objeto ou mesmo localização geográfica. Após uma pesquisa localizada percebeu-se que a cor dos bancos públicos é maioritariamente verde ou madeira natural e, em alguns locais mais específicos, é possível encontrar bancos em tons de cinzento ou mesmo vermelho. A evolução constante, a simplificação e redução do decoro formal deste banco foi surgindo com a evolução tecnológica da indústria em Portugal e com o surgimento da presença do designer nas fábricas (figura 51).



Figura 51 - Jardim França Borges/Príncipe Real por Armando Serôdio, 1959

Fonte: (Catulo, 2017)

No decorrer desta evolução, este banco pode ser reconhecido como o banco mais próximo do arquétipo de banco de jardim português, pela sua forte presença quer em catálogos de todas as fábricas de mobiliário urbano quer pela sua distribuição ubíqua. Esse reconhecimento deve-se também à memória das pessoas que quando questionadas acerca das características do banco público português, descrevem-no sendo de madeira, com ripas, uma forma orgânica, com madeira ao longo de todo o banco começando nas costas e indo até à barriga das pernas, de cor verde ou madeira natural, porém em algumas regiões é também comum o vermelho. A este tipo de banco que está na memória coletiva dos utilizadores podemos até questionar a sua existência pois não é incomum ser uma amalgama de vários bancos públicos com os quais estas interagem, e sendo um objeto desprezioso e que não se destaca no ambiente em que esta inserido, este passa despercebido, os utilizadores não sabem quem o projetou originalmente, e este não é uma imitação do banco que esta por todo o lado, mas sim é o banco que parece estar em todo o lado tal como refere Fukasawa acerca da cadeira de escritório Muji (Fukasawa, 2007, p. 196). Privilegiando a simplicidade e a funcionalidade em detrimento do carácter

decorativo, este banco apresenta uma forma orgânica e pouco sinuosa, o que transmite conforto ao utilizador. O facto deste elemento apresentar as ripas de madeira equidistantes e ao longo do assento permite o escoamento de águas pluviais e uma absorção do banco a qualquer postura que o utilizador adote. A madeira, presente na zona do assento e encosto foi mudando o que demonstra que a sua forma foi evoluindo e acompanhando os diversos estudos ergonómicos de forma a melhorar a experiência do utilizador. A utilização da madeira desde o século XIX nos bancos dá-se pelo fator económico e fácil manutenção. Apesar de serem várias as marcas a produzir bancos de jardim, conforme descritos nos capítulos anteriores, o modelo mais próximo do arquétipo é muito idêntico em todas elas, o banco público português evoluiu, inicialmente, de um modelo francês tal como aconteceu com grande parte do mobiliário urbano, contudo, este tipo de banco ficou muito enraizado no imaginário dos parques e praças portuguesas do século XX onde é mantido até aos dias de hoje.

## O exemplo do banco Serralves

A evolução constante, a simplificação e a redução da ornamentação formal do banco em Portugal foi-se alterando em consequência da evolução tecnológica da indústria e do surgimento da presença de designers nas fábricas, o que levou à evolução deste que pode ser reconhecido como o banco mais próximo do arquétipo de banco de jardim português.

Com base na evolução acima apresentada e com a perspetiva de acrescentar algo ao design nacional, o arquiteto Álvaro Siza Vieira<sup>20</sup> projetou um banco para o Jardim de Serralves cuja forma é baseado na investigação do banco oitocentista, aproximando-o do arquétipo de banco público português (figura 52), pois neste configuram muitos dos elementos essenciais de características do banco público português tais como a forma orgânica, a equidistância das madeiras ao longo do banco, a forma simples e familiar. Os bancos apresentam diferentes cores, sendo o verde, vermelho, castanho ou cinza os mais comuns. O banco Serralves é composto por duas consolas em ferro fundido que sustentam as ripas em madeira tali<sup>21</sup> apresentando medidas que variam entre 140 e 180 cm de comprimento, 77 cm de altura máxima de apoio de costas e 42 cm de altura de assento.

“Para Álvaro Siza, projetar não significa só desenhar objetos, mas também os seus contornos. Significa desenhar as razões que justificam o projeto. A forma nasce assim de uma cultura, adquirida e sedimentada que se materializa ainda no ato de fazer, com seriedade e compromisso. Desenhar é um problema de tempo. Tempo necessário para decompor o problema, para realizar este grande processo lógico que passa pela arquitetura, o produto, o cliente, o material; tempo para compreender, recolher dados e alcançar resultados; tempo para se distanciar o suficiente e observar de longe; tempo para o regresso ao envolvimento inicial, participando assim com a emoção. Siza recupera o sentido do tempo através de objetos que permitem um certo desfasamento temporal entre o ato necessário para o seu uso e o seu efeito retardado.”

Maria Milano *in* (Siza Design, 2017)

---

<sup>20</sup> Álvaro Siza Vieira (Matosinhos, 1933) é um arquiteto português muito conceituado, tendo realizados inúmeras obras importantes. Ganhou, em 1992, o prémio Pritzker.

<sup>21</sup> Madeira Tali - Madeira utilizada no exterior, com grande durabilidade e resistência às intempéries.

Semelhante ao clássico, com notória simplificação formal, este banco apresenta um assento em ripas equidistantes, pés de suporte em ferro fundido e a forma de um banco de jardim normal e, à semelhança do arquétipo de banco público português, centra-se na necessidade de não retirar protagonismo à cidade ou ao jardim e pretende ser visto como um banco público comum, cumprindo com isso um dos valores mais importantes no design: dar à sociedade o menor ruído possível, não tendo o objetivo de se destacar ou sobrepor aos demais elementos à sua volta. De acordo com a pesquisa, este banco reúne parte das características do arquétipo de banco público de jardim português, porém não podemos concluí-lo de forma unilateral pois o arquétipo poderá não ser apenas este, mas todo e qualquer banco que reúna as memórias coletivas de uma comunidade ou grupo de utilizadores.



Figura 52 - Banco Serralves desenhado por Álvaro Siza Vieira

Fonte: (Larus, 2011)

Em 1992, no texto a *Dificuldade de Desenhar um Móvel*, Álvaro Siza Vieira afirma que “O desenho de um móvel não pode ser senão definitivo. Não há referências fixas de escala, de ambiente, de necessidade. É preciso saturar o desenho de íntima segurança, serenidade, alguma coisa do incompleto que é, alguma instabilidade para que algo receba do que o rodeia assim se transformando. O objeto perfeito será um espelho sem moldura nem lapidado, o fragmento de um espelho, poisado no chão ou encostado a um muro.”

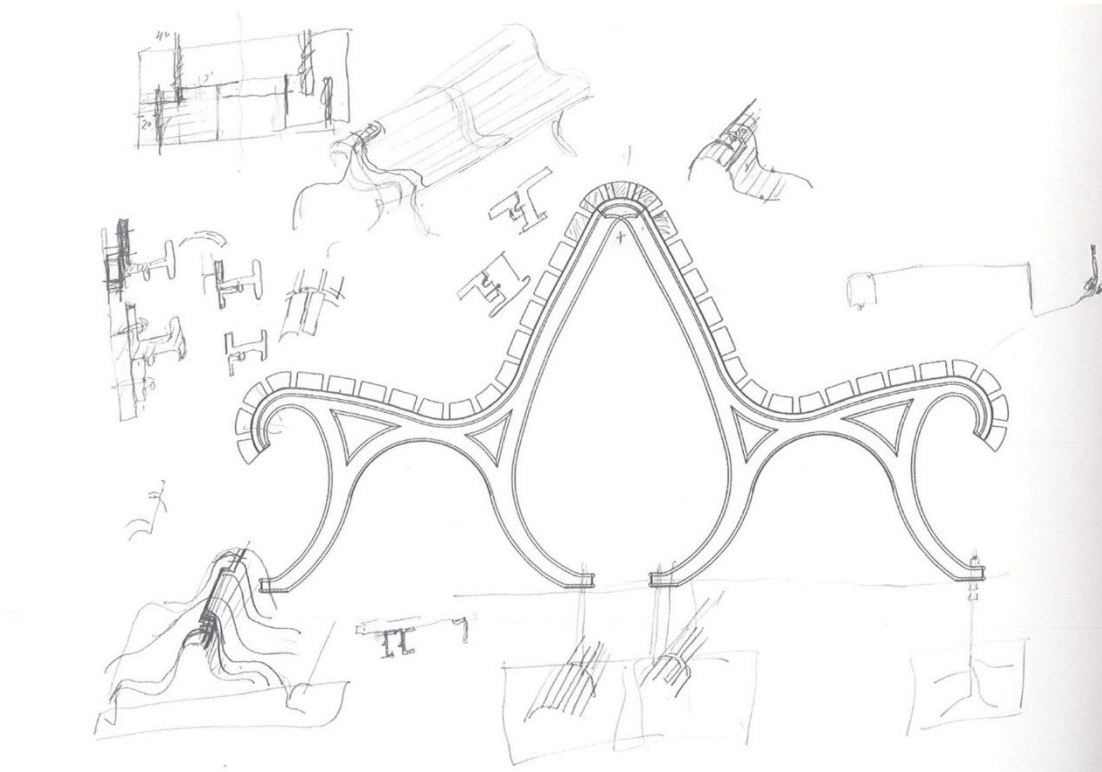


Figura 53 - Esquissos de Siza sobre desenho técnico de banco duplo

Fonte: (ESAD, Siza Design, 2013)



Figura 54 - Banco Serralves, Larus Design

Fonte: (Larus, 2011)

# Capítulo 3. A identificação do banco público português

No capítulo anterior abordou-se o mobiliário urbano e a forma como este surgiu para dar resposta a uma nova vida nas cidades e, como estes novos elementos vieram a ter uma significativa importância social. De seguida, apresentaram-se alguns modelos de mobiliário urbano que perduram na história e outros que, por evolução da tecnologia, ficaram para trás. Foram também contextualizados o banco público português e as suas características fundamentais e, ainda caracterizada a sua variedade de utilizadores descrevendo as várias funções do mesmo ao longo do dia.

No presente capítulo serão aplicadas algumas formas de reconhecer as características do arquétipo de banco público português, formas essas abordadas no decorrer desta dissertação tais como, o reconhecimento coletivo, a presença deste objeto na vida dos utilizadores e a distribuição ubíqua pelos jardins, praças e avenidas. O objetivo será responder à seguinte questão, existem, de facto características que possamos identificar no arquétipo de banco público português e estaria este conceito presente quando o banco foi projetado? Como forma de melhor compreender a memória das pessoas foram levantadas algumas questões, de forma oral e escrita, aos utilizadores do banco público, porém não é pretendido entender esses resultados de forma estatística, mas sim, usar como reforço da narrativa e utilizar algumas questões levantadas de forma a amadurecer a questão do arquétipo e memória coletiva acerca do banco público. No decorrer de algumas conversas informais com os utilizadores do banco público, foi-se levantando um véu bastante pessoal acerca deste objeto, em que, simultaneamente, muitas das pessoas revelavam a importância do banco na sua vida. Desde brincar com os amigos ao final do dia a pessoas que, por acaso da vida, tiveram-no como um local de descanso, ao pernoitar nestes. Uns, têm na memória, as tardes à conversa ou os estudos com amigos no banco debaixo da árvore do jardim da sua cidade, outros, têm-no apenas como local de encontro e repouso. Isto, demonstra que, este objeto, possui uma utilidade diversa na vida dos utilizadores. Na procura do que poderá constar num arquétipo de banco público e, segundo os vários autores abordados, pode-se afirmar que o arquétipo, no contexto do design, pode classificar-se como um objeto reconhecido, presente na memória coletiva, utilitário, ubíquo, baseado num ícone, desprezioso no ambiente envolvente e familiar a todos. O caminho percorrido para encontrar as características do banco público foi baseado na observação de locais onde este se encontra, maioritariamente, em jardins, praças e avenidas, registos fotográficos, pesquisas em arquivos municipais, publicações académicas, elaboração de esboços e conversas informais com vários utilizadores e, também, através da realização um formulário de escolha múltipla.

## Repetição do modelo

Através da pesquisa histórica do mobiliário urbano, verificou-se a existência de diferentes tipos de bancos públicos com as mais variadas formas e materiais. Nestes, podemos encontrar bancos projetados para locais específicos, cujo design se diferencia entre as várias empresas apresentando catálogos com bastante diversidade (figura 55). Apesar dessa diversidade, existem alguns modelos que são comuns às várias fábricas e empresas, o que se verificou com vários exemplares de catálogos que apresentam o banco público mais comum onde as semelhanças são inegáveis entre os modelos, em que, por vezes, o selo da fábrica é a única distinção. Nomes como “Banco Romântico” ou mesmo “Banco Clássico” repetem-se pelas fábricas de todo o país apresentando bancos públicos com características bastante semelhantes. Essas semelhanças, são posteriormente interiorizadas pelos utilizadores e reconhecidas como o mais comum dos modelos.



Figura 55 - Catálogos de bancos das empresas Larus, Bricantel e Urbsol, respetivamente

Fonte: Seleção do autor, catálogos diversos

Analisando os catálogos anteriores, consegue-se identificar que o banco público projetado e produzido pelas empresas pode ter as mais variadas formas e referências, podendo partir de um simples paralelepípedo em betão até uma forma mais orgânica num material polímero em que tudo é aceite e todos fazem parte do mobiliário urbano. Contudo, quando se procuram referências e pontos comuns entre os vários catálogos, existem bancos com formas, materiais e aplicações que se repetem, conduzindo aos modelos clássicos por todos reconhecidos. Esta ubiquidade resume décadas de utilização dos mesmos modelos de referência, uma evolução gradual do objeto mantendo sempre a mesma gênese formal e uma aceitação contínua da forma do mesmo, não a questionando, simplesmente evoluindo gradualmente, fruto da inovação

técnica ou tecnológica do processo de fabrico e do uso de novos materiais. Outro dos fatores que influencia a omnipresença do banco público, é o facto da grande maioria dos bancos públicos ser em ferro fundido, um material cuja durabilidade é grande e a manutenção é pouca e de baixo custo. Posto isto, não será incomum encontrar bancos com várias décadas de uso em bom estado de conservação, visto que a reparação a que este está sujeito é mínima, apenas procedendo à substituição de tábuas e pintura da base de ferro fundido, fator pelo qual, os modelos e as cidades vão adotando cores diferentes para os bancos públicos.



Figura 56 - Bancos públicos designados “clássicos” ou “românticos”, mais comuns nos vários catálogos

Fonte: Seleção do autor, catálogos diversos

Os modelos anteriores, apesar de semelhantes possuem diferenças entre si, diferenças essas fruto da evolução constante das tendências decorativas e de processos de fabrico mais estandardizados que podem, principalmente, ser observadas nos pés do banco. Outro fator de mudança, quase constante, é a diferença de alturas do assento e do ângulo do encosto de costas que, por questões ergonómicas, foi-se alterando ligeiramente ao longo dos anos. Também, ou em consequência do desenvolvimento e evolução dos estudos ergonómicos ou, nos últimos 110 anos, registou-se, na Europa, um aumento da altura média em cerca de onze centímetros.

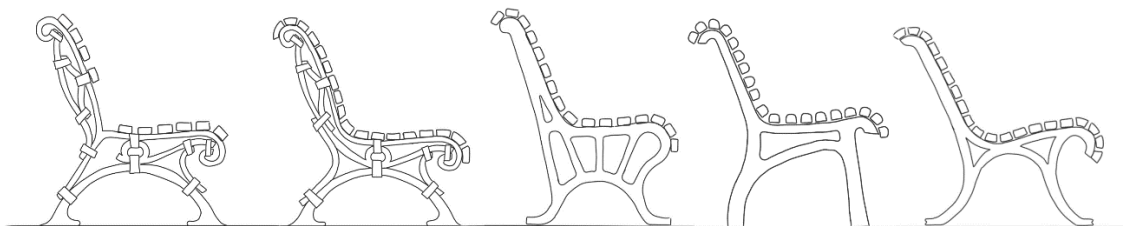


Figura 57 - linha cronológica evolutiva de alguns dos bancos públicos mais comuns

Fonte: Desenho ilustrativo do autor

Conforme a cronologia ilustrada na figura 57 onde constam, em vista lateral, os bancos Bambu datado de finais do século XIX, o banco nº48 ou Romântico datado do início do século XX, o banco nº17C projetado em 1934, o banco Vila Real projetado em 1985 e o banco Serralves projetado especificamente para o Jardim de Serralves a meados dos anos 90, respetivamente, pode observar-se uma evolução gradual de vários modelos que, mantêm entre si uma coerência de uso dos mesmos materiais assim como de forma constante que acompanha o percurso das costas até à barriga da perna (figura 58). A forma geral do banco surge com a união entre o

encosto e o assento, fazendo com que esta silhueta seja uma das características mais frequentes do banco público português.



Figura 58 - Pessoa sentada no banco público

Fonte: (Aguiar, 2013)

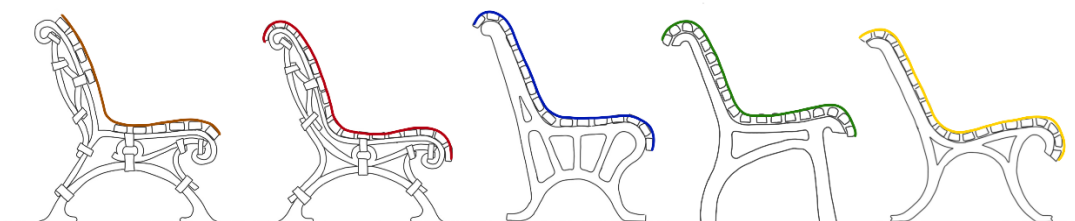


Figura 59 - Bancos públicos e as suas superfícies de contacto com os utilizadores

Fonte: Desenho ilustrativo do autor

Aplicando uma linha simples sobre as superfícies de contato entre os utilizadores e os bancos públicos, conseguimos identificar uma concordância na forma e, sobrepondo as várias linhas, obtém-se o que se pode descrever como a forma da superfície do banco público mais comum (figuras 59 e 60).

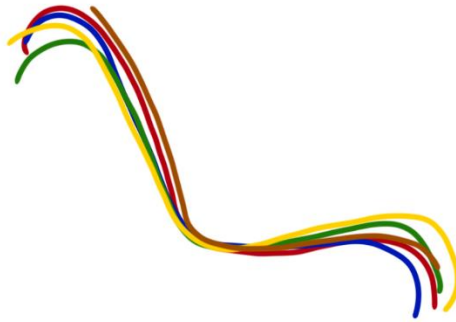


Figura 60 - Sobreposição das várias silhuetas produzidas pelos vários modelos de bancos

Fonte: Desenho ilustrativo do autor

A repetição da forma geral do banco, a forte presença nos vários catálogos de mobiliário urbano assim como a forte presença na cidade fazem com que características como a sua forma “ondulada”, “orgânica” e o ripado, em madeira, possam ficar na memória dos utilizadores como o banco arquetípico na aceção da hereditariedade das formas e do modelo base clássico que está na génese desta evolução constante e, tal como refere Philippe Starck , não se trata apenas de um modelo que nos remete ao passado, mas sim um modelo evolutivo e intemporal.

## Memória, familiaridade e reconhecimento

As semelhanças entre os vários modelos de bancos públicos levam à formulação de um banco por vezes inexistente na memória das pessoas que são equivocadas pelos sentidos quando questionadas acerca de características do banco da qual tendem em alicerçar as suas memórias num banco específico em que, muitas vezes, não o conseguem descrever, não por falta de vocabulário, mas por nunca terem reparado realmente nas características do mesmo. O banco público, além do aspeto funcional e estético, carrega consigo um forte elo emocional com o utilizador. Ao observar um banco público, este transporta-nos para o ato de repousar, observar, contemplar, ler, ou seja, leva-nos a um momento de pausa, e conseqüentemente, de reflexão. Pode, ainda, conduzir-nos a momentos vividos na nossa infância em que o banco era a referência, uma vez que, ali sentados, estavam os nossos pais, enquanto brincávamos no jardim com as outras crianças. Onde pousávamos as mochilas e os casacos enquanto, na relva, jogávamos à bola e brincávamos com as outras crianças do bairro ou ainda, onde ficávamos, horas a fio, à conversa depois do fim das aulas.

Esta memória do banco, quando obtida através de uma experiência e tempo de convivência com o objeto resulta numa familiaridade que, de forma emotiva, cria um elo com o utilizador e acaba por utilizar a forma daquele objeto para uma classificação de um grupo inteiro de produtos com a mesma função em que acabamos por saber reconhecer a existência de vários bancos públicos de jardim, porém, questionados acerca do banco, vamos preencher aquela memória com o banco arquetípico ou com características fundamentais do mesmo. Esse banco, apesar das ligeiras diferenças evolutivas, por norma, é assimilado pelas pessoas com uma forma geral comum e certas características que o tornam no banco arquetípico. Essas características podem ser obtidas quando se pede de forma informal às pessoas para descreverem o que acham ser o banco público mais presente.

Como forma de chegar à opinião das pessoas, foram feitas questões orais de forma informal tais como, de que forma estas descreveriam o banco público a uma pessoa que nunca o tivesse visto, se tinham ideia dos materiais utilizados no banco, com que regularidade estas o utilizavam, se gostavam da forma do banco e se o assumiam como um objeto útil e belo.

Estas pequenas perguntas foram feitas a pessoas de forma aleatória e com uma abordagem onde foi explicado o objetivo das mesmas, por vezes utilizando sinónimos como “mais comum, na sua memória” para a palavra arquétipo quando as pessoas não entendiam o que era com o fim de compreender qual era o banco público arquetípico e as suas principais características. Repetições como ripas de madeira ao longo de todo o banco, consolas em metal ou ferro fundido, foram se destacando ao longo dos discursos. De salientar que, o questionário foi feito num local onde não era visível qualquer banco público de forma a não influenciar no resultado do mesmo. Outro dos pontos comuns advém da descrição da forma do banco que as pessoas

consideram como arredondada, ondulada e, possui uma única superfície de assento que vai da barriga da perna até às costas.

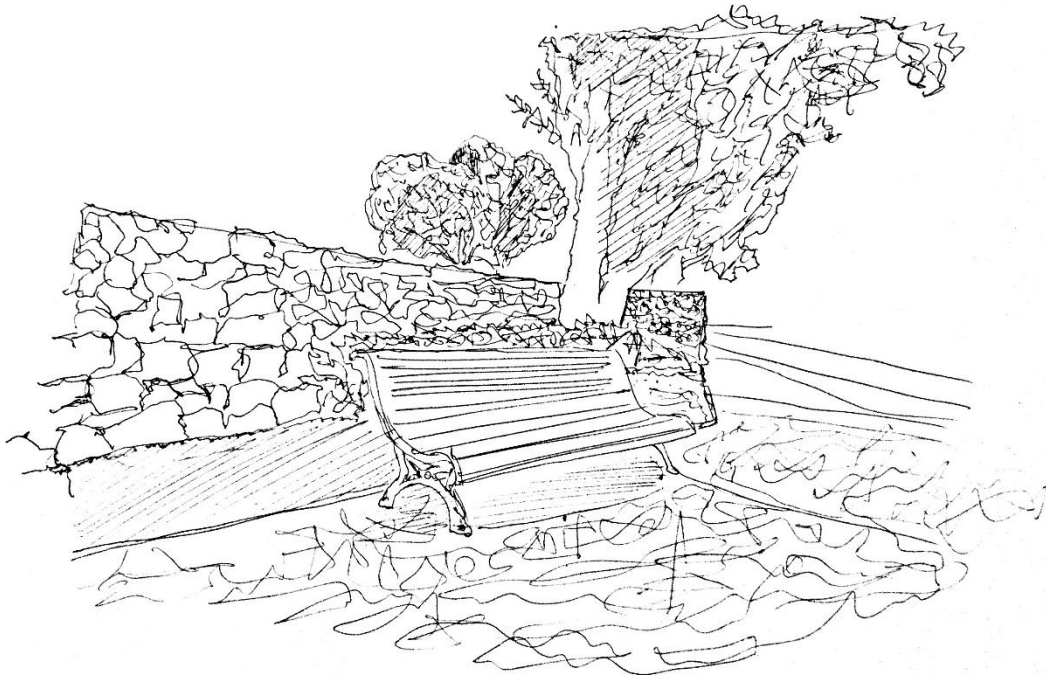


Figura 61 - Desenho de banco público no jardim

Fonte: Esquisso do autor

A cor da superfície do assento do banco público foi também um assunto abordado durante os questionários orais e, o resultado foi surgindo dependendo da região do país. Cores como o verde e a madeira natural (figura 62) são as mais comuns seguindo-se as cores cinza e vermelho que, apesar de não serem as mais comuns, são as mais úteis para os amblíopes, a fim destes conseguirem distinguir os bancos do espaço envolvente. Não se crê que esta seja a razão principal da utilização de cor vermelha, já que esta está presente apenas em alguns municípios como é o caso de Peniche, Santarém, e nalguns locais do Alentejo. Para tal, foi consultada a Associação de Cegos e Amblíopes de Portugal (ACAPO) que possibilitou o contacto de algumas pessoas cegas de forma a obter a sua perspetiva deste objeto e o maior espectro de utilizadores do banco. Quanto à cor mais comum, é a cor verde, aplicada no revestimento da madeira e nas consolas de ferro fundido do banco com o objetivo de o dissimular na natureza, sendo esta uma cor presente no espaço do jardim através das árvores ou relva.

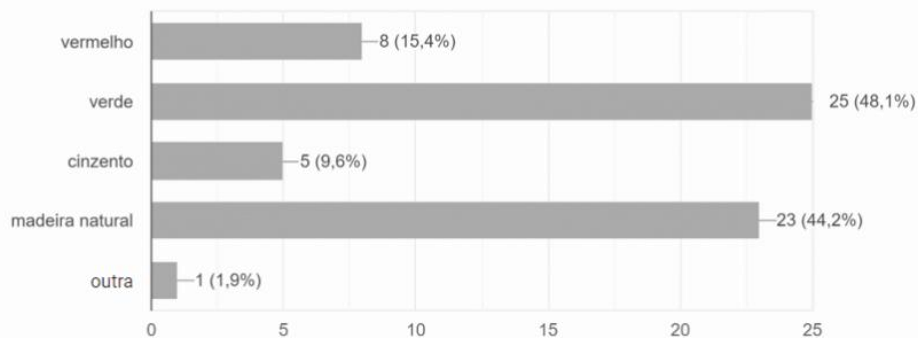


Figura 62 - Gráfico final do formulário de escolhas múltiplas sobre a cor do banco público

Fonte: Formulário do autor

Outra questão de reconhecimento do banco público centra-se na forma deste, oralmente, ser descrita como ondulada e orgânica, com um movimento pouco sinuoso e orgânico em que, a base do banco, em ferro fundido, dita toda a forma do mesmo. Por norma, pintada de verde ou preto ou, ainda, exibindo a natural corrosão, fruto do tempo e da exposição ao ambiente, este apresenta uma forma constante ao longo da evolução do banco e presente na memória das pessoas. Para tal, à semelhança do designer Gianluca Gimini no estudo de reconhecimento das bicicletas *Go Grab*, foi pedido a várias pessoas, de diferentes regiões do país, se estas conseguiam registar a forma do banco através da imaginação e, após a análise, pode-se constatar bastantes formas semelhantes que, apesar da dificuldade em transcrever para o papel, muitos utilizadores, através da memória, conseguiram exprimir a forma de banco público descrevendo-o na posição lateral (figura 63) e, outros utilizadores, arriscaram descrevê-lo, imaginando-o numa vista tridimensional (figura 64).

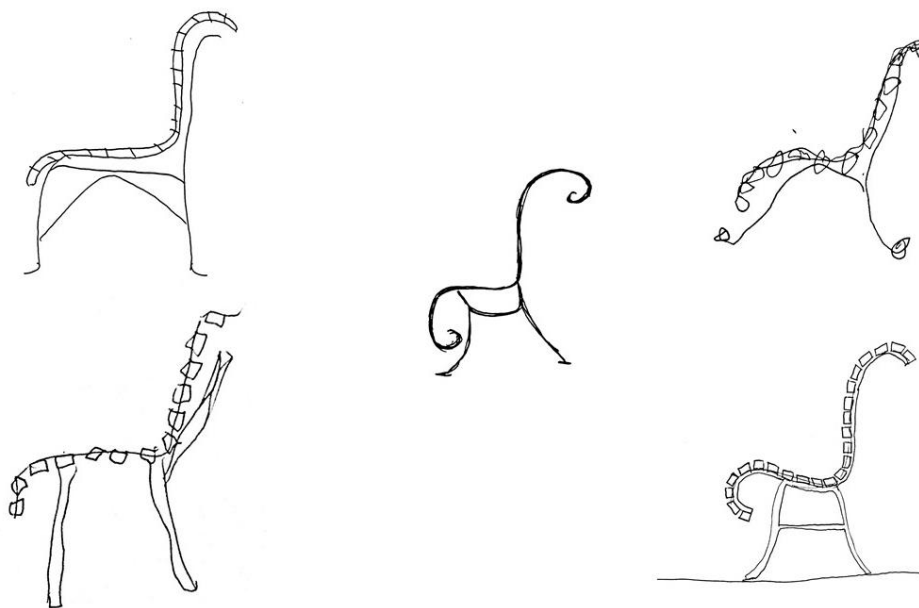


Figura 63 - Desenhos de alguns utilizadores para expressar o banco, através da memória

Fonte: Desenhos obtidos através dos utilizadores

Observando os desenhos anteriores, pode verificar-se, entre outras coisas, o movimento contínuo das costas e assento do banco funcionando como um só e não como duas partes independentes, assim como a presença das ripas nos vários bancos. Quanto aos pés dos bancos, estes parecem não ser desenhados com precisão pelas pessoas sendo que, pelas descrições orais, existe o conhecimento que os pés dos bancos públicos são trabalhados ou com algum adorno porém, as pessoas tendem a estilizá-los, tanto na memória como no reconhecimento da sua existência e, o simplificar da forma, poderá justificar a estilização que os bancos têm vindo a ser submetidos com o tempo e sua evolução, relacionando estes desenhos com o estudo *Go Grab* de Gianluca Gimini a conclusão onde se chega é que a memória dos utilizadores tende a estilizar o que inconscientemente é ruído ou adorno, recorrendo a uma simplificação da forma, ainda que algumas vezes seja reconhecido que existe ali algo como é o caso do primeiro desenho .

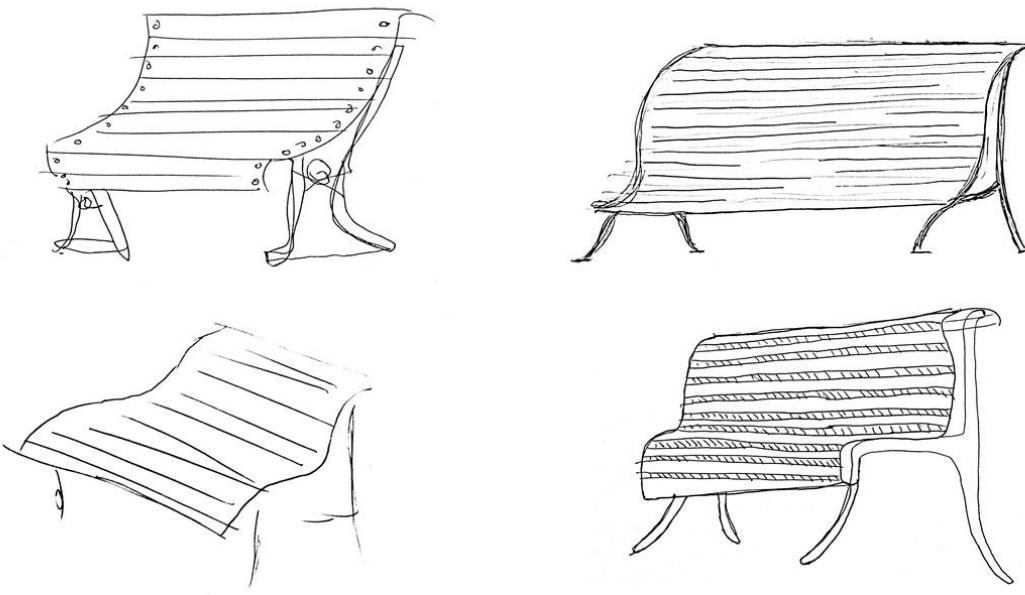


Figura 64 - Desenhos de alguns utilizadores para expressar o banco, através da tridimensionalidade

Fonte: Desenhos obtidos através dos utilizadores

Também, após questionar oralmente algumas pessoas cegas, com o objetivo de entender como estas percecionam o banco público, umas, descreviam-no pelo uso de ripas de madeira ao longo das costas, outras, arriscavam-se a referir que o material dos pés era em ferro. Todavia, referem que não existe o contacto com o mesmo e acabam por referir também algumas dificuldades na utilização do banco, tais como o banco não estar sobre um chão com textura para estes saberem onde se encontra. Referem também que, por vezes, chocavam contra os

bancos e, noutras ocasiões, queriam que houvesse uma concordância nos locais onde se aplicam os bancos, pois havendo a necessidade de descansar, não tinham como encontrar um.

De forma a reforçar a questão do arquétipo de banco público, foi feito um questionário no qual participaram sessenta e quatro pessoas, anonimamente (figura 65). A estas, foram feitas perguntas acerca do banco público, inicialmente foi descrito que era pretendido procurar o arquétipo de banco público, referindo-o também como uma imagem presente na memória coletiva e ainda como banco público “mais comum”. Como tal, foram feitas questões de escolha múltipla deixando sempre em aberto uma opção para o inquirido poder adicionar outra característica que pudesse ser para si mais correta, nesse questionário foi abordada a forma geral do banco, materiais, assento, cor mais comum e local mais frequente onde este se encontra. Foi ainda pedido aos inquiridos que identificassem entre onze bancos qual ou quais reuniam melhor, na sua opinião, as características do arquétipo de banco público. Todas estas respostas foram analisadas, porém não houve a intenção de interpretar os dados como estatísticos e respostas de análise única, mas sim de utilizar as respostas dos inquiridos como um fio condutor do discurso e um conhecimento mais lato das opiniões dos inquiridos. Como foi proposta a tarefa de escolher entre onze bancos públicos diferentes, qual ou quais reuniam as características arquetípicas de banco público português.

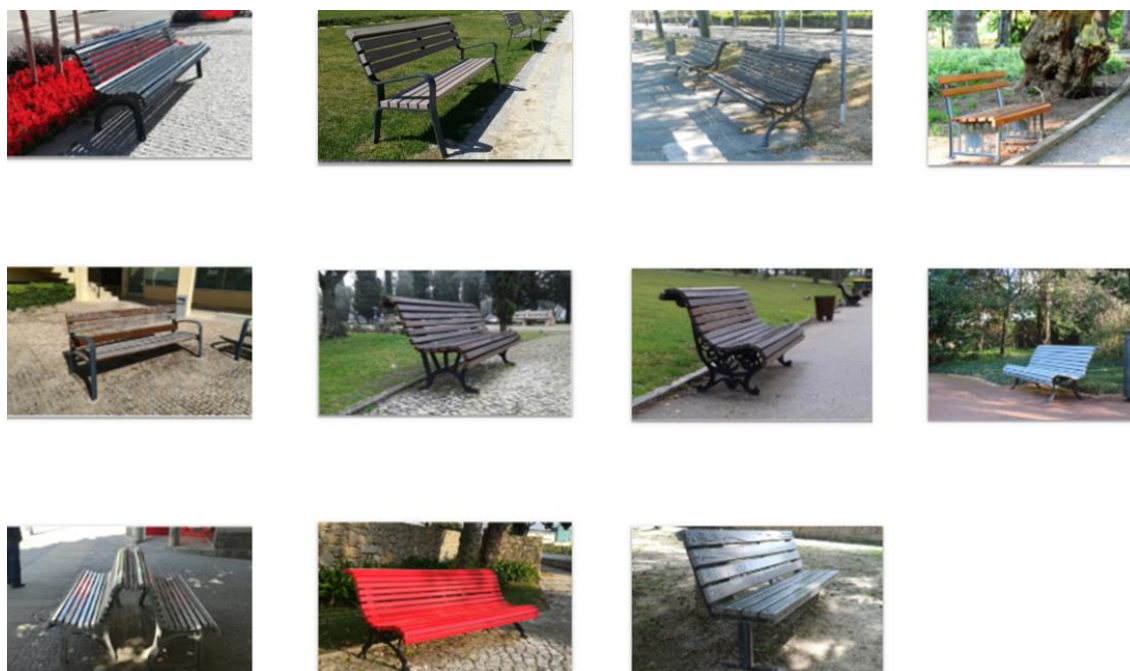


Figura 65 - Exemplos de diferentes modelos e cores de bancos públicos

Fonte: Fotografias do autor

De todos os bancos escolhidos pelos inquiridos, cinco deles, destacam-se de forma explícita como os mais presentes na memória dos utilizadores (figura 66). Estes refletem características que podem ser o início de um reconhecimento de um arquétipo de banco público português. A forma do assento, aplicação das ripas ao longo de todo o banco, os materiais serem em todos os exemplares ferro fundido e madeira, e sobretudo o reconhecimento das pessoas com familiaridade destes modelos fazem ponderar se de facto se é correto considerar um modelo de banco público como o arquetípico, ou se pode considerar que o arquétipo está no resumo e presença de características específicas dos vários bancos, e que estas posteriormente podem estar ou não todas apenas num banco.



Figura 66 - Escolha dos inquiridos, do banco, por ordem decrescente

Fonte: Fotografias do inquérito

Se forem analisadas as consolas do banco público não como uma forma independente, mas com o que ela proporciona no banco, pode entender-se aquele objeto como um meio para atingir um fim, suportar as tábuas de madeira daquela forma específica. Desse modo, a importância da sua forma supera todo o seu adorno ou forma como a estrutura é projetada e centra-se na forma que este proporciona ao banco no geral.

Outro fator de importância do banco, são as ripas de madeira ao longo do mesmo, estas são colocadas sobre a estrutura, equidistantes, e têm uma superfície de contacto com o utilizador ligeiramente arredondada nos vértices por dois motivos, o primeiro, será para as arestas vivas não magoarem os utilizadores e, o segundo, de acordo com um técnico, visa facilitar o escoamento das águas pluviais uma vez que o banco, sendo de madeira e com acabamento em verniz ou tinta ajudam a repelir a água, mantendo sempre o banco mais seco e limpo possível.

# Existirá, de facto, um arquétipo de banco público?

Um arquétipo é fruto de uma memória e vivência coletiva, na sua analogia ao design trata-se de um objeto cujo modelo é facilmente reconhecido pois permanece na memória, tratando-se de algo desprezioso de atenção, honesto, funcional e de alguma familiaridade com o utilizador. Ainda que seja um produto novo, o arquétipo é um produto evolutivo de uma forma reconhecida que é projetada de modo a inovar, honrando o passado e aceitando a forma como intemporal, com vista ao futuro.

O banco público é um objeto presente na memória comum e, ao longo do tempo, tem vindo a evoluir, fazendo surgir novas abordagens e novos conceitos, porém, os novos catálogos das empresas não deixaram de apresentar evoluções do banco clássico e, os novos bancos, transportam uma memória do passado, a qual se pode interpretar como arquétipo. O banco público, com estas inovações técnicas e mudanças formais foi evoluindo, mas na memória das pessoas mantém-se o arquétipo e o conceito de banco público, o que não se pode fechar a apenas um modelo, mas sim, a um conjunto de características presentes em vários modelos de bancos, características estas refletidas e obtidas por observação, questionando pessoas, e também pedindo a estas que desenhassem esboços que refletissem o arquétipo de banco público e, por vezes, substituindo a palavra arquétipo pela expressão “ o que acha mais comum”. Com isto, conecta-se o arquétipo com a sua característica de presença e ubiquidade que se torna o símbolo de repouso num jardim, à semelhança de Jasper Morrison, sobre o sofá *Chesterfield*, quando este aborda ser o sofá presente em todas as casas londrinas. Após inquirir e abordar algumas pessoas, notou-se que a imaginação e a observação eram os sentidos utilizados maioritariamente na descrição do banco público e, também, achou-se pertinente questionar pessoas cegas para compreender como estes percecionavam o banco público mais comum. As respostas obtidas pelos cegos, iam num caminho que fortalecia a opinião do conjunto de pessoas anteriormente abordadas. Porém, com alguns fatores que até então não haviam sido referidos, tais como, a altura do assento, as texturas, as temperaturas dos materiais, em exposição ao calor ou frio, e também a algumas dificuldades que estes encontravam na generalidade dos bancos.

Formalmente, as características presentes nos bancos públicos que podem corresponder à identidade do mesmo, são a presença constante de materiais como o ferro nos pés, consola e estrutura, e a madeira em forma de ripado ao longo do banco, distribuída de forma equidistante desde o cimo das costas até à ao fundo da barriga da perna. Quanto à cor, pode assumir-se o verde e o cinzento por observação de fotografias e pesquisa ocular em várias cidades do norte, e centro, e ainda, alicerçado pelo formulário preenchido por mais de meia centena de pessoas. A localização do banco público, é na maior parte dos exemplares, em parques e jardins, se bem

que está também distribuído por avenidas e junto a zonas de miradouros e, em alguns casos, situa-se na linha de costa com o mar ou zonas de prática de desporto.

Existindo um arquétipo de banco público, este reúne as características anteriormente referidas de duas consolas de metal, normalmente em ferro fundido, várias ripas de madeira ao longo das consolas que, por consequência da sua forma, resumida pelos utilizadores como orgânica ou ondulada, unem as costas e o assento formando um conjunto de ripas, equidistantes entre si, e que surgem desde as costas até ao fundo da barriga das pernas. Outra das características que a pesquisa enuncia, é a cor do banco, sendo a mais comum o verde e o cinzento, porém também é bastante frequente encontrar bancos públicos de cor natural da madeira, apenas com verniz a proteger. Outra das características é o facto do banco mais reconhecido como o arquétipo não conter braços.

Com todas estas características seria redutor selecionar apenas um banco público português e apresentá-lo como o arquétipo, estando estas características então presentes em vários modelos, alguns destes até indistinguíveis entre si, o mais honesto é reconhecer o arquétipo de banco público português como o conjunto destas características anteriormente descritas e afirmar que a aproximação do arquétipo se dá pela sua presença no banco público. A fim de demonstrar de forma exemplificativa um modelo que reúna estas características, a imagem seguinte (figura 67) será um exemplo de banco público português, que reúne todas as características arquetípicas do mesmo, estando o arquétipo presente no objeto, por consequência das características nele apresentadas.



Figura 67 - Exemplo de banco reunindo todas as características do arquétipo de banco público português

Fonte: Fotografia do autor



## Conclusão

Com a pesquisa, e no decorrer da presente dissertação, verificou-se que a dimensão do arquétipo era bastante ampla e, no design, que esta varia consoante a memória inconsciente que o designer possui acerca do produto a desenvolver. O arquétipo seria, portanto, delimitado pela própria memória do designer, tal como refere Philippe Starck acerca da cadeira onde tomava o leite em criança. Numa perspetiva idêntica, porém, com outra nomenclatura, Naoto Fukasawa refere que pretendia transmitir o sentimento de uma “cadeira tipo”, admitindo que poderia ser uma necessidade de nostalgia, e de conforto com a forma da cadeira arquetípica. (Fukasawa, 2007, p. 165) Já Konstantin Grcic, fundamenta o projeto da cadeira arquetípica *primo* como um objeto que utilizado em conjunto se torna desprezioso. Num ponto de vista diferente, Dieter Rams criou inúmeros produtos que viriam a ser vistos e classificados como arquétipos, não só pela sua forma reconhecível baseada na memória como pela omnipresença e aceitação dos utilizadores a nível internacional dos objetos que projetou enquanto designer na *Braun*. Independentemente da diferente terminologia, a exposição *Super Normal*, cruzou fronteiras permitindo-nos formular uma relação dos produtos de produção anónima, ditos normais, com o arquétipo, revelando imensas analogias entre ambos os conceitos, que não sendo a mesma coisa, partilham muitas referências, tendo uma linha bastante ténue a separá-los.

Tal como descrito no segundo capítulo, a revolução industrial foi um grande impulsionador do mobiliário urbano e este teve uma notável evolução a partir de então na Europa, foi graças à produção em larga escala que se desenvolveram novas técnicas que viriam a mudar o paradigma das cidades até aos dias de hoje. Apesar de ter chegado tardiamente a Portugal, o mobiliário urbano tomou por completo o paradigma das cidades e zonas urbanas e, não obstante de não haver espaço para um desenho de projeto nacional, os elementos fundamentais como bancos e postes de iluminação chegaram em catálogos franceses e foram bem aceites no nosso país, assim sendo, os modelos estrangeiros foram adotados e o modelo com as características arquetípicas do banco público em Portugal podem eventualmente ser análogas a outras culturas ou países que, à semelhança dos portugueses, tenham sido sujeitos à influência de França e Inglaterra, no período da Revolução Industrial.

Não seria possível abordar o mobiliário sem abordar o banco público. Este objeto, tido por alguns autores como o elemento mais dinamizado no espaço público português, foi sofrendo várias alterações ao longo dos tempos, contudo, algumas formas foram evoluindo e mantendo a memória das anteriores. Desse modo, chegamos a um ciclo em que nas praças, os bancos eram idênticos, não sendo, muitas vezes, fabricados nas mesmas empresas. Com este ciclo e formas chegou-se a uma conclusão, onde existia uma forma que, tacitamente, era tida como a forma correta e aceite do banco público, forma essa, que poderíamos descrever como um banco

arquetípico, porém o pronome arquetípico não se referia apenas ao banco, mas às características nele contidas.

Na forma arquetípica, estavam presentes as características suficientes para os utilizadores reconhecerem aquele objeto como familiar e terem a percepção de memória e reconhecimento do banco público. As ripas de madeira ao longo do mesmo, as consolas em ferro fundido, e a forma geral do banco, partindo do encosto de costas e terminando no assento, tornaram visível a memória que os utilizadores tinham do banco. Assim como o candeeiro *Anglepoise* transmite concentração, foco e esforço criativo, este banco transmite aos utilizadores um momento de pausa, introspeção, convívio e descanso. Pode-se afirmar sim, que este banco reúne todas as características presentes no banco mais comum em Portugal, em que este modelo, é a forma evolutiva do banco clássico em Portugal e nele carrega a memória, as vivências, o conhecimento e as experiências que todos tiveram com elementos e formas idênticas.

Futuramente, seria interessante projetar um banco que reunisse as características do banco arquetípico e, dessa forma, procurar colocar o banco arquetípico no mercado ou mesmo tentar encontrar, no ceio do mobiliário urbano, um objeto arquetípico exclusivamente português.

# Anexos

# Formulário sobre o Banco Público

25/09/2019

Arquétipo de banco público de jardim

## Arquétipo de banco público de jardim

O arquétipo pode classificar-se como uma memória coletiva inconsciente, este questionário visa entender qual é o banco mais comum na memória coletiva dos portugueses, conto com a vossa ajuda para a minha dissertação de mestrado na procura do arquétipo de banco público de jardim português.

### 1. Como descreveria o banco de jardim mais comum quanto à forma geral?

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- Ondulada ou orgânica
- Geométrica ou retangular
- Outra: \_\_\_\_\_

### 2. Materiais do banco ?

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- Madeira e Ferro
- Polímero e metal
- Outra: \_\_\_\_\_

### 3. Materiais de revestimento (assento)

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- várias tábuas (das costas à barriga da pema)
- uma tábua
- duas tábuas (assento e costas)
- Outra: \_\_\_\_\_

### 4. Cor mais comum

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- vermelho
- verde
- cinzento
- madeira natural
- Outra: \_\_\_\_\_

### 5. local onde encontra banco de jardim com maior frequência?

*Marcar apenas uma oval.*

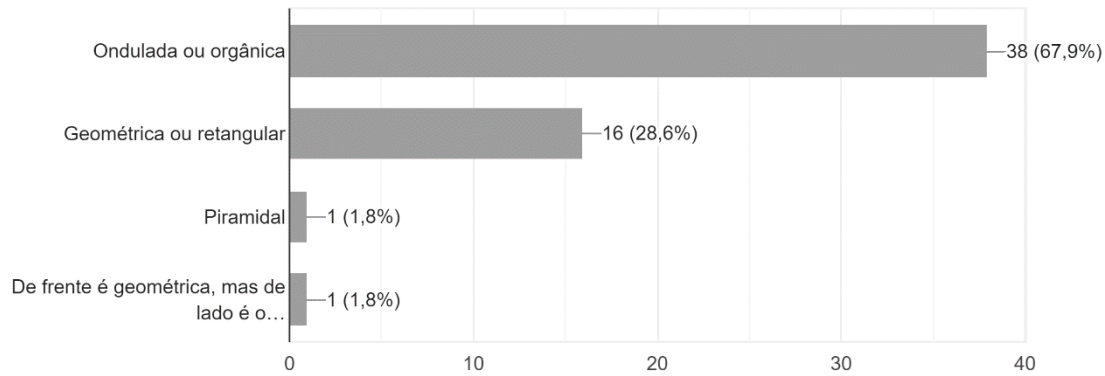
- Avenidas
- Praças
- Jardins
- Outra: \_\_\_\_\_

**6. Nos seguintes, quais são, para si os bancos arquetípicos (mais comum presente na sua memória) ?***Marcar tudo o que for aplicável.* Opção 1 Opção 3 Opção 7 Opção 10 Opção 2 Opção 4 Opção 8 Opção 11 Opção 3 Opção 5 Opção 9

## Resultado do formulário sobre o Banco Público

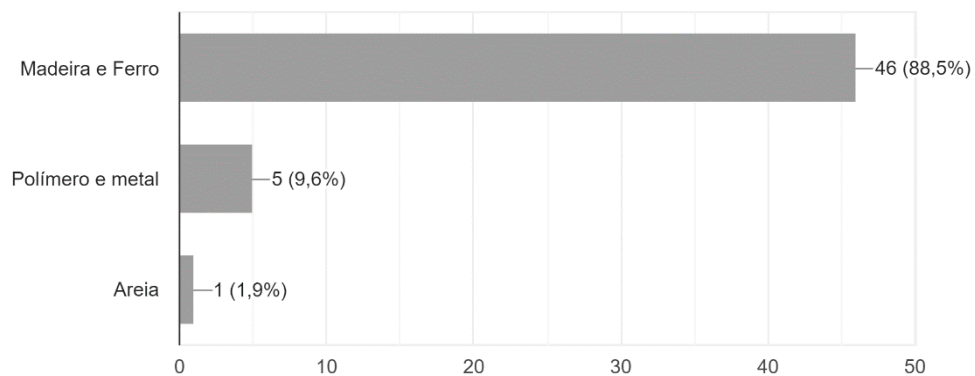
Como descreveria o banco de jardim mais comum quanto à forma geral?

56 respostas



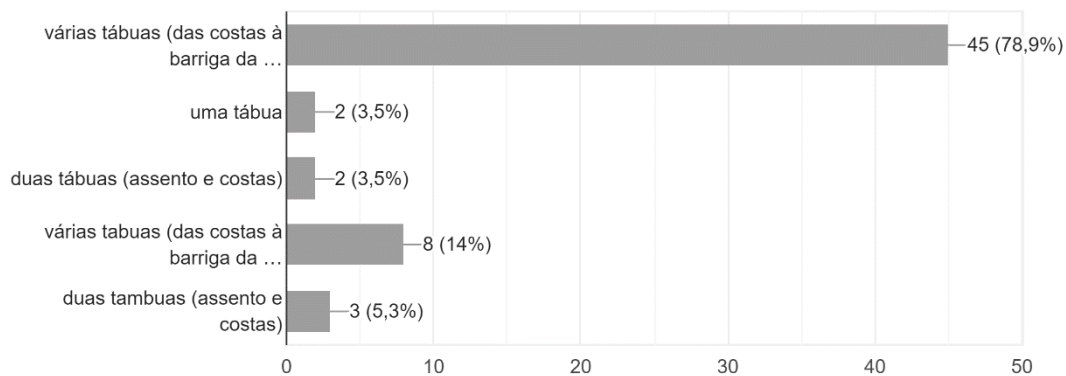
Materiais do banco ?

52 respostas



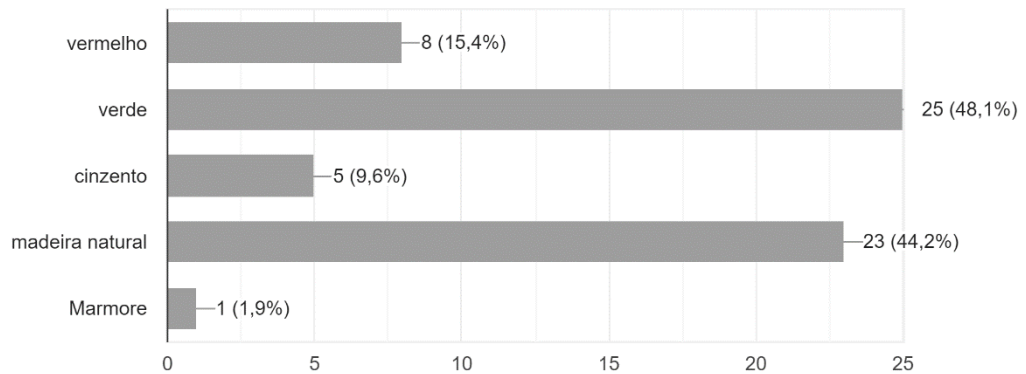
Materiais de revestimento (assento)

57 respostas



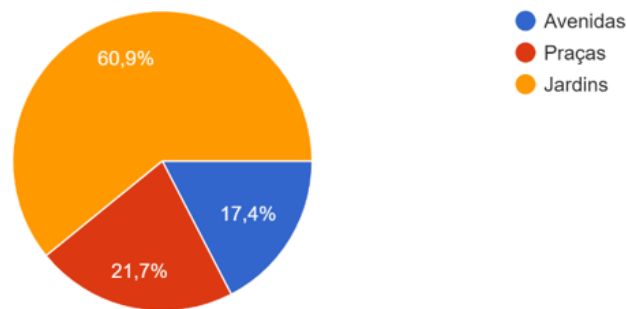
## Cor mais comum

52 respostas



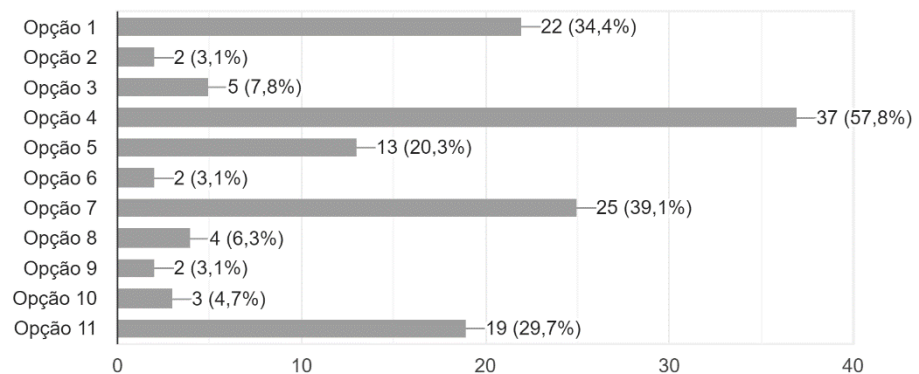
## Local onde encontra banco com maior frequência?

46 respostas

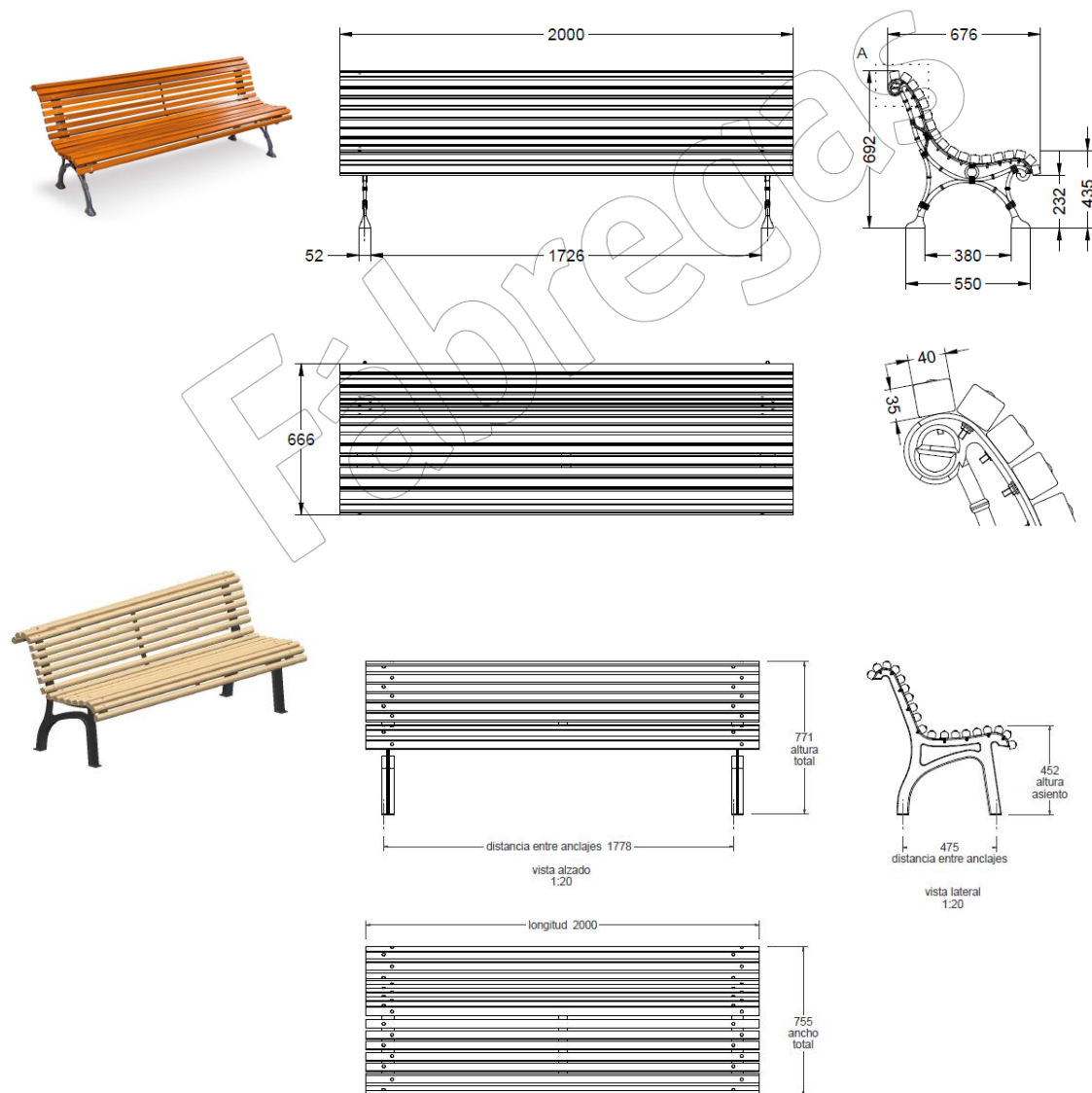


## Nos seguintes, quais são, para si os bancos de jardim arquetípicos (mais comum presente na sua memória) ?

64 respostas



## Semelhança dos bancos públicos em alguns catálogos



Ref.: C4

### Linha ROMÂNTICO

**Linha Romântico**, banco com pés em fundição. Assento em madeira tropical ou perfis metálicos lacados. Parafusos em aço eletrozincado.

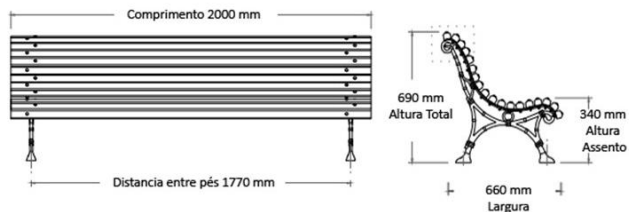
**Linha Romântico**, banco con pies de fundición. Asiento en madera tropical o perfiles metálicos lacados. Tornillos en acero eletrozincado.

Ref.: 4066

Ref.: C1C

Ref.	Tipo	Material	L	C	A
C4	Banco	Metálico	2000 mm	730 mm	700 mm
4066	Banco	Madeira / Madeira	2000 mm	730 mm	700 mm
C11800	Banco	Madeira / Madeira	1800 mm	730 mm	700 mm
C1C	Cadeira   Silla	Madeira / Madeira	650 mm	730 mm	700 mm

## Banco Romântico



Banco de formas suaves e clássicas integrando-se em meio urbano e em espaços verdes. Acabamentos de alta qualidade garantindo resistência à corrosão. O corpo em madeira castanha tropical tratada com proteção fungicida, antiparasita e hidrófuga. O verniz colocado na madeira do banco serve de proteção aos raios UV e às mais adversas condições atmosféricas. A Estrutura (pés) em ferro fundido, de cor cinza escuro, com tratamento de proteção contra a corrosão do ferro, torna a estrutura mais resistente à corrosão contra todos os tipos de condições atmosféricas. Devido aos materiais utilizados e aos processos de fabrico, este banco é um equipamento de grande estabilidade, de longa vida útil e de fácil limpeza e manutenção.

© 2016 Almo Verde. Todos os Direitos Reservados.

### Linha Linha **VILA REAL**

**Banco Vila Real**, banco com pés em fundição. Assento em madeira tropical tratada e envernizadas. Parafusos em aço eletrozincado.

**Banco Vila Real**, banco con pies de fundición. Asiento en madera tropical, tratada y barnizada. Tornillos en acero eletrozincado.



Ref.: MUBVR650



Ref.: C01

Ref.	Tipo	L	C	A
C01	Banco	2000 mm	770 mm	730 mm
MUBVR650	Cadeira   Silla	650 mm	770 mm	730 mm



# Bibliografia

Adico. (2017). *Cadeiras - 5008 - Cadeira Portuguesa - Alumínio*. Obtido de Adico: <https://www.adico.pt/seccoes.php?c=201&i=547>

Aguiar, M. (16 de Fevereiro de 2013). *No banco de jardim o tempo se desfaz*. Obtido em 3 de Setembro de 2019, de Olhares Sapo: <https://olhares.sapo.pt/no-banco-de-jardim-o-tempo-se-desfaz-foto5532330.html>

Amaral, F. P. (2002). *Mobiliário dos Espaços Urbanos em Portugal*. Mirandela: João Azevedo Editor.

Anglepoise. (s.d.). *Designer - George Carwardine*. Obtido de <https://www.anglepoise.com/designer/george-carwardine>

Arcalo. (s.d.). *Arcalo - Cadeira Gonçalo*. Obtido em 25 de Abril de 2019, de <http://www.arcalo.com/caadeira-goncalo/>

Art, P. (26 de Janeiro de 2008). *Paris Art*. Obtido em 10 de Julho de 2019, de Design & Archétypes: <https://www.paris-art.com/designarchetypes/>

Barradas, S. (2017). Arte, Cultura e Património do Romantismo. Actas do 1º Colóquio “Saúde Perpétua”. *Mobiliário Urbano de Fundação Artística em Lisboa Oitocentista*, p. 314. Obtido em 10 de Março de 2019, de Cepese: <http://www.cepese.pt/portal/pt/publicacoes/obras/arte-cultura-e-patrimonio-do-romantismo-actas-do-1o-coloquio-2017saude-perpetua2017/mobiliario-urbano-de-fundicao-artistica-em-lisboa-oitocentista/pdf-mobiliario-urbano-de-fundicao-artistica-em-lisboa-oit>

Baudrillard, J. (2005). *Le Système Des Objets*. London: Verso.

BicWorld. (s.d.). *Isqueiros Bic - Clássicos e eletrónicos*. Obtido em 23 de Abril de 2019, de <https://www.bicworld.com/pt/nossos-produtos/isqueiros>

Borges, A. N. (2008). *Simplificação e redução: um possível regresso à normalidade*. Porto: Universidade do Porto.

Borges, A. N. (2015). *Normal, memória, invisibilidade e significado nos objetos*. Aveiro: Universidade de Aveiro.

Braga, P. M. (1995). *Mobiliário Urbano de Lisboa. 1838-1938 (Vol. I)*. Lisboa: Dissertação de Mestrado na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.

Brandão, P. (2002). *O chão da cidade : guia da avaliação do design de espaço público*. . Lisboa: Centro Português de Design.

Branzi, A. (26 de janeiro de 2008). *Parisart*. Obtido em 12 de julho de 2019, de Actu: <https://www.paris-art.com/designarchetypes/>

Braun. (s.d.). *Gents BN0021 Classic Watch - Black Dial with Leather Strap*. Obtido em 10 de Abril de 2019, de <https://www.braun-clocks.com/gents-bn0021-classic-watch-with-leather-strap.html>

Carlson, M. (s.d.). Obtido em 4 de Abril de 2019, de Pinterest: <https://www.pinterest.pt/pin/145100419215735714/?lp=true>

Catulo, K. (21 de Abril de 2017). *Dia Mundial do Livro: um Passeio pelas bibliotecas ao ar livre na Lisboa de outrora*. (A. M. Lisboa, Ed.) Obtido em 23 de Maio de 2019, de O Corvo: <https://ocorvo.pt/dia-mundial-do-livro-um-passeio-pelas-bibliotecas-ao-ar-livre-na-lisboa-de-outrora/>

Corvo, O. (3 de Agosto de 2016). *A distância entre o Passeio Público e a Avenida da Liberdade*. Obtido em 13 de julho de 2019, de Jardins de Lisboa noutros tempos: <https://ocorvo.pt/os-jardins-de-lisboa-noutros-tempos/>

Couto, D. M. (junho de 2018). *Design Mobiliário Urbano. Intervenção e Revitalização do Jardim de São Lázaro*.

Diniz, C. (16 de Fevereiro de 2012). *Ante Projetos*. Obtido em 30 de Maio de 2019, de Jardim Botânico tropical com bancos históricos da Alba: <http://www.anteprojectos.com.pt/2012/02/16/jardim-botanico-tropical-com-bancos-historicos-da-alba/>

ESAD. (2013). *Siza Design*. Matosinhos: ESAD.

ESAD. (2017). *Siza Design*. Obtido em 1 de Junho de 2019, de Exposição Siza Design.

Fadeyev, D. (Novembro de 2011). The Usability Post: thoughts on design and user experience. *The Language of Things*. Obtido em 30 de julho de 2019, de <https://usabilitypost.com/2011/11/01/the-language-of-things/>

FCSH+Lisboa. (2017). E fez-se luz na noite lisboeta. *FCSH+Lisboa - conhecer e contar a cidade*. Obtido em 15 de Maio de 2019, de <http://maislisboa.fsh.unl.pt/luz-na-noite-lisboeta/>

Ferrari, C. (2004). *Dicionário de Urbanismo*. São Paulo: Disal.

Foca, P. d. (21 de Novembro de 2013). Obtido em 3 de Março de 2019, de Reclamos luminosos no séc. XX: <http://pesdefoca.blogspot.com/2013/11/reclamos-luminosos-no-sec-xx.html?m=0>

Francisco, J. M. (março de 2018). Design Inclusivo na Cidade. *um contributo ao nível do equipamento urbano*, p. 25.

Frontgate. (s.d.). *Barrow Chesterfield Sofa*. Obtido em 14 de Março de 2019, de <https://www.frontgate.com/barrow-chesterfield-sofa/691936>

Fukasawa, N. (2007). *Naoto Fukasawa*. Nova Iorque: Phaidon Press Limited.

Fumiko Ito, F. P. (10 de julho de 2006). *naoto + jasper = super normal*. Obtido em 8 de Maio de 2019, de domusweb.it: [www.domusweb.it/en/design/2006/07/10/naoto--jasper--super-normal.html](http://www.domusweb.it/en/design/2006/07/10/naoto--jasper--super-normal.html)

GetLisbon. (11 de Julho de 2018). *Coretos de Lisboa, Memórias de Liberdade e Identidade*. Obtido em 22 de Maio de 2019, de GetLisbon: <https://getlisbon.com/descobrimdo/coretos-de-lisboa-memorias-de-liberdade-e-identidade/>

Gil, E. A. (2011). O Banco Público. *Dissertação de Mestrado - O Banco Público - Significado e Importância deste equipamento no Espaço Público*.

Gillette. (s.d.). *Gillette*. Obtido em 23 de Abril de 2019, de Família de aparelhos descartáveis: <https://www.gillette.com.br/pt-br/sobre-gillette/tecnologia-de-aparelhos-de-barbear/aparelhos-descartaveis>

G-star. (2015). Obtido em 15 de Abril de 2019, de [https://www.g-star.com/es\\_es/shop/hombres/collectables/10010-01-01](https://www.g-star.com/es_es/shop/hombres/collectables/10010-01-01)

Guedes, M. D. (2014). Equipamentos Urbanos . *requalificação do espaço público*.

Herweg. (2004). *Herweg*. Obtido em 15 de Abril de 2019, de Relógio mecânico: <http://www.herweg.com.br/>

Italy, M. (s.d.). *Mattiazzi Collection - Primo*. Obtido em 23 de Março de 2019, de <https://www.mattiazzi.eu/product/mc14-primo/>

José, M., & Cunha, R. (7 de Julho de 2016). *Companhia do gás e companhia de luz elétrica do Porto*. Obtido em 3 de Maio de 2019, de Porto, de Agostinho Rebelo da Costa aos nossos dias: <http://portoarc.blogspot.com/2016/07/companhia-do-gas-e-companhia-de-luz.html>

Jung, C. (2002). *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrólis: Editora Vozes.

- Jung, d. C. (1972). *Synchronicity: An Acausal Connecting Principle*. BOLLINGEN SERIES .
- Lamas, J. M. (2010). *Morfologia Urbana e Desenho da cidade*.
- Larus. (2011). *Mobiliário Urbano - banco de Serralves*. Obtido em 25 de Maio de 2019, de Larus Design: <https://www.larus.pt/pt/mobiliariourbano/bancos/serralves>
- Liberal, A. M., Pereira, R., & Andrade, S. (2009). *Casas de Música no Porto*. Porto: Fundação Casa da Música.
- Lisboa, C. M. (1 de Abril de 1991). Regulamento Geral de Mobiliário Urbano e Ocupação da Via Pública. *EDITAL N.º 101/91*, pp. 1-2.
- Loja da história natural*. (25 de Setembro de 2010). Obtido em 22 de Agosto de 2019, de Jardim França Borges: <https://lojadehistorianatural.blogspot.com/2010/09/>
- Martí, J. M. (1996). *urban elements : furniture and microarchitecture*. Espanha : Editorial Gustavo Gili.
- Maruni. (s.d.). *Concepts - Nextmaruni*. Obtido em 20 de Março de 2019, de <https://www.maruni.com/en/product/concept/nextmaruni/>
- Modern, C. (2015). Obtido em 20 de Abril de 2019, de <https://www.circamodern.net/naoto-fukasawa-deja-vu-chrome-stools-set-of-4.html>
- Moma. (1996). *MoMA*. Obtido em 14 de Julho de 2019, de <https://www.moma.org/collection/works/1901>
- Monarquia Portuguesa*. (26 de Agosto de 2017). Obtido em 11 de Agosto de 2019, de Rainha Dona Maria Pia no Jardim da Estrela: <https://monarquiaportuguesa.blogs.sapo.pt/rainha-dona-maria-pia-no-jardim-da-272066>
- Morais, D. d. (1999). *Limites do Design*. São Paulo: Studio Nobel .
- Morrison, F. &. (2007). *Super Normal*. Lars Mueller.
- Morrison, J. (2002). *Everything but the walls*. Lars Mueller.
- Morrison, J. (2015). *A Book of Things*. Suíça: Lars Mueller.
- Morrison, J. (s.d.). *Projects - Sofas*. Obtido em 14 de Março de 2019, de <https://jaspermorrison.com/projects/sofas/vitra-sofa>

- Morrison, N. F. (2007). *Super Normal Sensations of the Ordinary*. Lars Mueller Publishers .
- Norton, G. (s.d.). *Norton Distribuidora*. Obtido em 23 de Abril de 2019, de Grupo Norton: <https://www.nortondistribuidora.com.br/caneta-esferografica-1-0-azul-bic-cristal-ref-835205-unidade-p305>
- Notícias, D. d. (12 de Novembro de 2018). *O ócio*. Obtido em 14 de Maio de 2019, de Diário de Notícias: <https://ocio.dn.pt/estilo/novo-quiosque-alfacinha-e-inspirado-na-arquitetura-pombalina/>
- Parra, P. (2009). *Ícones do Design*. Évora: Câmara Municipal de Évora.
- Parsons, T. (2009). *Thinking Objects : Contemporary Approaches to Product Design*. AVA Academia.
- Rawsthorn, A. (2013a). *Hello World*. Londres: Penguin.
- Rhodes, M. (14 de Abril de 2016). *Some Can Draw Bikes From Memory. Some ... Definitely Can't*. Obtido de Wired: <https://www.wired.com/2016/04/can-draw-bikes-memory-definitely-cant/>
- Rhodes, M. (2016). some can draw bikes from memory. some... definitely can't. *Wired*.
- Shafir, T. (23 de março de 2012). Looking at Objects. *Masters in Contextual Design*.
- Silva, H. S. (1999). *Design Português*. Matosinhos: ESAD.
- Simões, A. T. (Outubro de 2017). As Marias . *Grilo Kitchenware*, p. 15.
- Smith, J. (9 de junho de 2009). *Karim Rashid: Inspiring a new way of thinking*. Obtido em 24 de Julho de 2019, de idsgn - design blog: <http://idsgn.org/posts/karim-rashid-inspiring-a-new-way-of-thinking/>
- Sousa, F. d. (1998). Subsídios para a História da Electrificação Portuguesa . “*A indústria Portuense em Perspectiva Histórica*”, .
- Stardust. (s.d.). Obtido em 10 de Abril de 2019, de <https://www.stardust.com/braun-ET-66-calculator.html>
- Sudjic, D. (2008). *the language of things*. England: Penguin Books.
- TimeOut. (22 de Março de 2019). *Os melhores quiosques em Lisboa*. Obtido em 3 de Abril de 2019, de TimeOut: <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/restaurantes/os-melhores-quiosques-em-lisboa>

Vieira, Á. S. (2013). *Siza Design*. ArteBooks.

Vieira, F. G. (16 de Novembro de 2018). *Pinturas em Peniche*. Obtido em 3 de Junho de 2019, de <https://pinturasepeniche.blogspot.com/2018/11/ao-portao-de-peniche-de-cima.html>

Williamson, C. (8 de setembro de 2013). *Friday Five with Karim Rashid*. Obtido de Design Milk: <https://design-milk.com/friday-five-with-karim-rashid/>