

LUGAR LUGARES

Património Memória Identidade

Sofia Domingues 11768
Projeto Lugar Lugares . 2o semestre .
Fevereiro 2019
Docentes responsáveis: Cândida Ruivo ,
Victor M Almeida



Design social - Historia e explicação

ÍNDICE

DESIGN SOCIAL

- Historia e explicação

CASOS DE ESTUDO

- A Litter of Light
- XO Laptop
- LifeStraw
- PermaNet
- QDRUM
- Solar Bottle
- Teddy Blood Bag Radio
- Foresta

ANÁLISE CRÍTICA

- "Este lugar não existe"
- "Liter of light"
- "Design like you give a damn"

BIBLIOGRAFIA

DOCUMENTOS

VÍDEOS

"Enquanto atividade social, a integridade do design e do seu trabalho provém da compreensão de que cada decisão feita por um ser humano em proveito de outro tem uma história cultural implícita. O design é um campo de preocupação, resposta, e inquirição, bem como de decisão e consequência.

"Hoje, a vida da maioria das pessoas seria inimaginável sem o design. Este acompanha-nos de manhã à noite: em casa, no trabalho, no nosso tempo de lazer, na educação, em serviços de saúde, nos desportos, no transporte de pessoas e bens, na esfera pública, tudo é concebido através do design, intencionalmente ou não. Nos dias que correm, o design determina não só a nossa existência, mas também a nossa personalidade; comunicamos com outras pessoas através de produtos e definimo-nos a nós mesmos em grupos sociais e assim marcamos o nosso espaço individual na sociedade. Por outras palavras, o design é o sinal dos tempos."

As mais variadas definições atribuídas ao Design procuram, na sua generalidade, transmitir o seu caráter multidisciplinar e a sua capacidade de entrosamento com as mais variadas áreas. Deste modo, apresentamos ao leitor aquela que será uma das mais antigas e, sobretudo, abrangentes definições monográficas da terminologia Design, numa disciplina que por si só se revela de certo modo difícil de definir.

"A definição de design há muito que tem sido motivo de preocupação, principalmente na antiga República Democrática Alemã. Este regime sempre compreendeu o design como sendo um componente de políticas sociais, económicas, e culturais [...] O designer deve preocupar-se em satisfazer as necessidades da nossa vida, quer a nível social, quer a nível individual."

"...De facto, já em pleno século XVIII se denotavam preocupações de ordem social, que demonstram inequivocamente que o Design Social não é de todo uma vertente de problemáticas que apenas surgem na atualidade. É sim, uma vertente que se começa forçosamente a delinear lado a lado com o próprio surgimento industrializado do Design, sobretudo com os problemas que daí resultaram.

Como prova de tal fator surgem então alguns nomes bastante conhecidos e sempre presentes na história do Design, nomes esses que ajudaram decisivamente ao crescimento e desenvolvimento desta área, desta profissão. John Ruskin (1819 - 1900), um teórico intimamente ligado às artes, à natureza e ao modo como estas se corelacionavam e afetavam a sociedade. Foi pioneiro na área da sustentabilidade e da ecologia, mostrando as suas preocupações e teorias através da sua vasta obra escrita que registava os efeitos da Revolução Industrial na sociedade da época. Influenciar um grande número de pessoas ao longo da sua vida, e que o viam como um exemplo a seguir no que dizia respeito à conservação do património e da natureza, bem como às suas ideologias para o desenvolvimento de uma sociedade ideal.

Outro nome que então se parece destacar pelos seus esforços em proveito da sociedade é o de William Morris (1834 - 1896), um designer têxtil, artista e teórico, e que será talvez o mais direto e conhecido discípulo e seguidor de John Ruskin. Desde cedo Morris mostrou a sua vertente ambientalista, revelando grandes preocupações com o mundo industrial, defendendo sempre a conservação da natureza e dos espaços verdes, assim como o bem-estar que estes propiciaiam à população, sempre com o intuito de conseguir abrandar os desenvolvimentos tecnológicos que iam eliminando cada pedaço de terra e que vinham garantir uma crescente poluição, com céus que se mostravam cada vez mais cinzentos - reflexo do que se observava nas cidades, então, completamente sobrepopovoadas com os bairros operários que iam proliferando de um modo sem precedentes, e num muito curto espaço de tempo.

William Morris partilhava das mesmas ideologias e valores defendidos por Ruskin e transporia inclusivamente os mesmos para a empresa Morris, Marshall, Faulkner & Co. que fundou em 1861, mas também para o movimento Arts and Crafts, mostrando-se ele próprio como um dos principais impulsionaadores do mesmo.

Ainda que o Design Social nos leve para um processo relativamente recente em que só agora o Design, o designer e os produtos visam o bem-estar social e ambiental, a verdade é que o Design surge como uma disciplina com bases científicas e éticas, as quais têm como interesse principal, melhorar as condições de vida de todos, fossem indivíduos de géneros distintos ou de classes económicas dispare, o intuito é sempre o de chegar a todos, o de melhorar.

(...) Assim, será fácil de antever e compreender que o Design por si só, se revela, desde a sua origem prática, dotado de uma veia de caráter social, e que, bem ou mal explorada ao longo dos séculos, se mostra sempre presente e em desenvolvimento, lado a lado com a evolução do próprio Design. Desta modo, os designers mostram-se capazes de gerar mudança e implementar na sociedade a responsabilidade e consciência social enquanto prática indispensável e inata, trabalhando em conjunto com e para o utilizador.

Deste modo, é parte integrante e crucial do Design Social a derradeira interação humana, física, direta. Será obrigatório ao designer social colocar-se no lugar dos outros para chegar ao resultado final, ao produto adequado, à resposta mais correta. O designer deve compreender e assimilar a necessidade de cariz social que constitui o problema a resolver, seja a situação de caráter mais básico ou essencial à vida do utilizador, seja de caráter mais superficial, mais emocional, (o que não deixa de se mostrar como uma necessidade a respeitar).

(...) Em Portugal o Design surge-nos como um utensílio industrial, apenas e só de proveito industrial, muito associado a um cunho meramente apelativo, meramente visual, sejam estes realmente interessantes sob o ponto de vista do Design ou não, tenham eles algum valor real para o Design ou não, contribuam ou não para o nosso conforto e para a melhoria do nosso dia-a-dia."

Embora possa, numa primeira análise, parecer que em nada tais fatores culturais têm a ver com a génese da vertente do Design Social, será da maior importância verificar e analisar o contexto social da época em questão a fim de se perspetivar como era na altura o sentido de comunidade e todo o sistema social por de trás do ambiente vivido. Por conseguinte, o Design vive de todos os fatores envolventes de uma sociedade tal como a economia, a política, a arte, o ambiente ou a cultura, e o Design Social não é exceção.

"O design industrial, enquanto fenômeno que se situa precisamente nesse ponto nevrágico, emerge como um fenômeno social total. O mesmo é dizer que ele pertence àquela categoria de fenômenos que não podem ser analisados isoladamente, mas sempre em relação com outros fenômenos, com os quais constituem um único tecido conectivo."

Deste modo, o Design Social recebe da ligação que mantém com estes fatores, e desde a sua génese, o feedback necessário para mais eficazmente responder às necessidades do público ou dos vários públicos existentes. "Independentemente dos sistemas políticos ou crenças religiosas, o designer é aceite em todo o lado como um contribuidor essencial para a sociedade."

"De facto, a pedra lascada é o primeiro produto humano a ser produzido por indústrias - conhecidas como indústrias líticas, produtoras de instrumentos em sílex durante o Paleolítico Médio..."

Bibliografia:

-POTTER, Norman - What is a designer : things, places, messages. 1969. pp. 31-32.

-BÜRDEK, Bernhard E. - Design : History, theory and practice of product design. 1a ed. Basel : Birkhauser, 2005. p. 11.

-POTTER, Norman - What is a designer : things, places, messages. 1a ed. London : Hyphenpress, 1969. p. 10.
- Paulo Parra, Ícones do Design

Webgrafia:

http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/12171/2/ULFBA_TES%20718.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=LmIQxbjdJY> - Os equívocos do Design: Pedro Cortesão Monteiro at TEDxCascais.

“Design social:

O design para a sociedade, consiste em desenvolver produtos que atendam às necessidades reais específicas de cidadãos menos favorecidos, social, cultural e economicamente; assim como, algumas populações como pessoas de baixa-renda ou com necessidades especiais devido à idade, saúde, ou inaptidão.

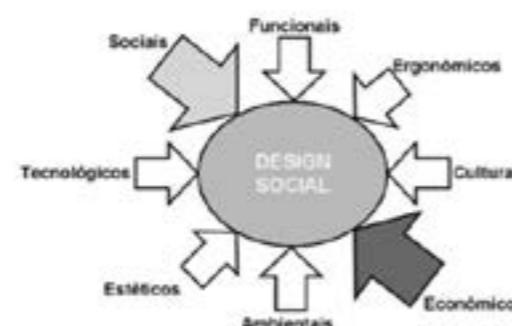
O design social implica atuar em áreas onde não há atuação do designer, e nem interesse da indústria com soluções que resultem em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social. Conduzir para uma produção solidária e uma responsabilidade moral do design. No final da década de 60 e início da década de 70, foi quebrado o paradigma dominante do design que estava voltado para o mercado, o consumo e a obsolescência planejada. As novas ideias pregavam um design ecológico e social.

PAPANEK, 1971 em seu polêmico livro Design for the real Word, tentou mostrar um caminho alternativo para o designer, o desenvolvimento de um design não para o mercado e sim para o indivíduo, para a comunidade. Papanek também incentivava aos designers a passarem em países subdesenvolvidos aperfeiçoando produtos que realmente satisfazem as necessidades locais.

Gui Bonsiepe desenvolveu ações e publicou vários livros para integrar o design no processo de industrialização de países periféricos fortalecendo a independência econômica dos mesmos e, por outro, inaugurou uma tradição crítica sobre esse processo, visando compreendê-lo cultural e politicamente.



(...) o fator social e econômico deve ser maximizado e tratados como objetivos de projeto, isto exige do designer uma ação interdisciplinar do projeto, aplicação de metodologia de desenvolvimento de produto que permita minimizar os problemas sociais, aplicação de ferramentas e técnicas de projeto adequadas além de um maior conhecimento de sociologia, psicologia, política pública e antropologia.



webgrafia:

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36682232/Uma_reflex_ao_sobre_design....pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYG-Z2Y53UL3A&Expires=1551305938&Signature=n76RYEg2xsGtc%2BjlqEcV4wk-5VL0%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DUma_reflexao_sobre_Design.pdf

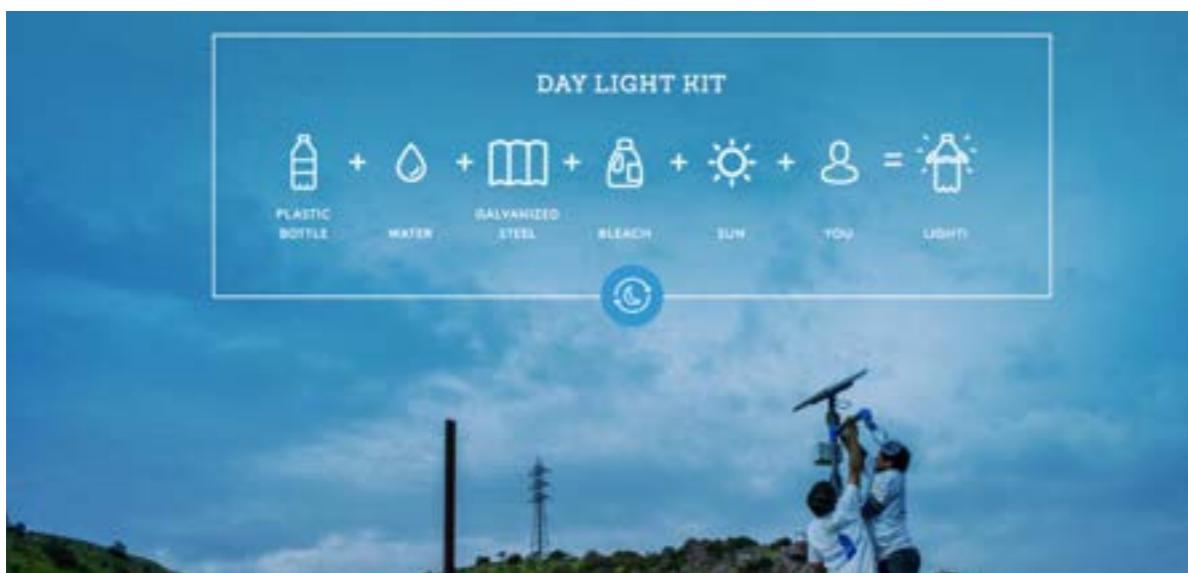
Design Sustentável:

É um processo mais abrangente e complexo que contempla que o produto seja economicamente viável, ecologicamente correto e socialmente equitativo. O design deve satisfazer as necessidades humanas básicas de toda a sociedade. Pode incluir uma visão mais ampla de atendimento a comunidades menos favorecidas.

O design sustentável busca maximizar os objetivos ambientais, econômicos e o aumento do bem-estar social. Propõe um valor de responsabilidade de não prejudicar o equilíbrio ambiental atual e garantir este equilíbrio as gerações futuras.”

CASOS DE ESTUDO

- A Litter of Light



Este projeto tem como base a recolha de garrafas plásticas comuns, como aquelas que consumimos todos os dias, quer seja de água, sumos ou de refrigerantes e dar-lhes uma nova e necessária função, a de iluminar as habitações de bairros improvisados e pobres, através de uma garrafa plástica cheia com água e cloro, uma mistura que resulta numa lâmpada solar de 55 watts que reflete a luz solar, de tal modo potente que consegue iluminar uma habitação. Esta lâmpada alternativa que o brasileiro Alfredo Moser desenvolveu, mostra-se assim ao alcance de qualquer pessoa, bastando para o projeto uma garrafa plástica, água, e umas gotas e cloro.

<http://www.literoflightusa.org>

- XO Laptop

Mas a verdade é que Yves Béhar (1967-) - designer suíço responsável pelo desenvolvimento deste projeto - conseguiu materializar este desafio lançado pela One Laptop Per Child, "...uma organização sem fins lucrativos empenhada em levar a tecnologia e a educação a milhões de crianças de países em vias de desenvolvimento em todo o mundo." Nesse contexto, o XO Laptop mostra-se uma peça onde impera um pensamento inteiramente direcionado ao seu utilizador, enquanto computador para crianças que vivem em locais áridos onde as condições de vida não permitem normalmente o uso destes aparelhos, quer seja por falta de eletricidade ou por falta de conhecimentos para operar tais equipamentos.

Não obstante, Yves Béhar mostra-se ciente de tais características no seu projeto, em que, "concebido para crianças e com um custo de apenas 100 dólares, o computador portátil XO da OLPC é um produto compacto e resistente, mas expressivo, com uma riqueza invulgar e de toque agradável." Para além de incorporar materiais de boa resistência e durabilidade e ter sido efetivamente criado a pensar num uso mais agressivo - tendo em conta que será manuseado por crianças e vai estar sujeito a climas difíceis - este equipamento conta ainda com recursos tecnológicos como acesso à internet através de "...antenas Wi-Fi (também chamadas orelhas de coelho) [que] dão ao XO uma personalidade semelhante à de uma personagem, funcionando como uma cobertura para as portas USB do computador portátil e com fecho duplo para a tampa.".



- LifeStraw



Mikkel Frandsen (1972), o dinamarquês por detrás da LifeStraw, achou a problemática da falta de água potável em países em desenvolvimento suficientemente pertinente para se dedicar a solucioná-lo. Deste modo, surge então a LifeStraw, uma versão melhorada da tradicional palhinha que usamos para beber por sucção. Esta assemelha-se a uma seringa gigante, tubular e de plástico, sendo um produto de fácil utilização, uma vez que basta mergulhar uma das extremidades na água que se pretende ingerir e através da outra extremidade apoiar a nossa boca e sugar, tal como estamos habituados a fazer com as comuns palhinhas, sendo a água succionada filtrada de todas as impurezas, chegando já potável à extremidade que o utilizador tem na boca.

<https://www.vestergaard.com>
<https://www.lifestraw.com/pages/how-our-products-work>
<https://www.lifestraw.com/products/lifestraw>

- PermaNet

PermaNet 2.0 é a rede inseticida de longa duração mais adquirida no mundo. Ele foi implantado em mais de 200 países em seis continentes por organizações das Nações Unidas, governos, organizações não-governamentais, organizações religiosas, corporações e indivíduos. O PermaNet 2.0 foi totalmente avaliado pelo Esquema de Avaliação de Pesticidas da Organização Mundial da Saúde e recebeu uma recomendação completa para uso na prevenção da malária em 2009, seguindo a recomendação provisória concedida em 2004.

- QDRUM

O QDrum é um contentor para alojar água, mas com uma particularidade que define substancialmente a ideologia de todo o projeto: é que para além de depósito, este produto visa facilitar de o seu transporte. Reparemos que não estamos a abordar o transporte de uma quantidade modesta de água, mas sim de cinquenta litros, ou, no caso da versão em tamanho maior do QDrum, de setenta e cinco litros, e ao longo de, pelo menos, um quilómetro que seja. Com tais quantidades de água, e com um depósito convencional, esta não seria de todo uma solução minimamente viável.

A fim de solucionar esta questão, o QDrum revela-se constituído por três componentes: um simples contentor cilíndrico, que tem uma abertura central por onde se passa a segunda peça, uma corda, que o utilizador puxa para que o



contentor vai rolando pelo percurso desejado, facilitando e tornando mais rápido todo o processo de transporte de água em locais onde esta escasseia e se encontra a grandes distâncias do local de habitação. Por fim, temos num dos topes, a terceira e última peça, uma tampa plástica em rosca que dá acesso à entrada por onde se enche o QDrum.

Com todas as suas potencialidades, o QDrum destaca-se enquanto um projeto de caráter social através da sua importante aceitação e utilização em cerca de uma dúzia de países africanos³⁸, potenciando assim um efetivo melhoramento da qualidade de vida das famílias nas respetivas comunidades.

Deste modo, Hans e Piet comprometeram-se a desenvolver um produto onde não poderia haver margem de erro, tendo o QDrum sido submetido a variados e rigorosos testes, e sob as mais difíceis condições até chegarem aos resultados exigidos - um produto feito de polietileno linear de baixa densidade com quatro milímetros de espessura, ou, por outras palavras, foi feito para ser indestrutível. Isto porque o QDrum suporta uma queda de três metros quando cheio de água e é ainda capaz de aguentar uma compressão de quatro toneladas.

- Teddy Blood Bag Radio



- Solar Bottle

Alberto Meda (1945), designer italiano e Francisco Gomez Paz (1975), designer argentino, ambos designers de renome e com projetos que incidem não só em questões humanitárias foram os responsáveis pela criação de Solar Bottle, produto lançado em 2007 e que lhes valeu um sucesso acumulado com a conquista de variados prémios.

No entanto, a Solar Bottle revela requerer uma utilização diferente das soluções anteriormente analisadas no que diz respeito a projetos de acomodação e transporte de água, tendo este produto a capacidade para armazenar quatro litros, é formada em tereftalato de polietileno.

Apesar de ser feita do mesmo polímero que as comuns garrafas de água que se podem comprar em qualquer supermercado, a Solar Bottle tem um sistema incluído denominado de SODIS (Solar Desinfection System), que tira partido do calor e radiação da energia solar para assim conseguir



destruir eficazmente os microrganismos patogénicos presentes na água e que estão na origem de doenças que provocam inúmeras mortes todos os dias nas mais variadas regiões do mundo.

Outra característica desta garrafa, e que contribui de um modo decisivo para uma maior eficácia deste projeto é o facto de ter um dos lados transparente, para que deixe passar a luz solar, enquanto o outro lado está revestido a alumínio reflexivo, o que permite fazer com que a água aqueça, contando ainda este recipiente com uma pega a fim de auxiliar o utilizador aquando do seu transporte.

Para melhor se poder usufruir das suas capacidades, esta garrafa deverá estar em contacto direto com a luz solar durante cerca de seis horas, ou se os dias estiverem mais encobertos, durante dois dias. À medida que a água vai aquecendo com o sol, as propriedades desinfetantes da garrafa vão atuando e tornando a água apropriada para consumo.

Anthony Dunne e Fiona Raby (1963) são os designers por detrás da empresa Dunne & Raby, dois designers ingleses que estão muito ligados às ciências e ao futuro, sem esquecer a realidade que lhes é dada pelas pessoas, pelos cidadãos e pelos consumidores.

Nesse contexto surge então o Teddy Blood Bag Radio, criado em 2009, como um modo de chamar a atenção para os cuidados médicos pediátricos. Anthony e Fiona desenvolveram um saco de sangue que habitualmente vemos em hospitais, mas desta vez feito em forma de urso, querendo chegar às crianças e, mais especificamente, a crianças internadas que precisam de receber transfusões de sangue. Assim, esta dupla cria um produto que chama a atenção a problemática do conforto e bem-estar das crianças nos hospitais.

- Foresta

designer, North Hotel, GR2013
Guide Office, Safi Collective



Durante um ano e meio, o “Yes We Camp” tem 16 hectares de terra em posse no meio dos distritos do norte de Marselha, disponibilizados pela empresa Resilience, que é proprietária. Com o Hôtel du Nord, em co-produção com o Bureau des Guides do GR2013 e o apoio da Résilience, a associação está a trabalhar num projeto de parque metropolitano um espaço onde é possível fazer-se desportos, comprar legumes diretamente da orta, aprender cerâmica, acampar, comer na cantina do local e muito mais.

Com base numa abordagem iterativa e participativa em que muitas áreas (culturais, económicas, políticas, associativas) são consultadas, a ambição é a de transformar um espaço vazio num centro não apenas de encontros mas de aprendizado, auto-realização e também de inovações e experiências arquitetônicas, científicas e sociais.



OUTROS CASOS ENCONTRADOS:

- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/village-au-pied-du-cou>"<http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/village-au-pied-du-cou>"<http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/village-au-pied-du-courant>" na página rant" na página 14rant
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/migration>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/camping-marseille-2013>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/la-mutotheque>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/la-fabrique-saint-blaise>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/graphic-sutdio-open-public-paris>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/le-nichoir>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/le-point-haut>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/gecko-1>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1GOugbPRDqA>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/archisculptures>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/imaginer-negre-pelisse>
- <http://www.plateforme-socialdesign.net/en/decouvrir/le-paris-de-lhos-pitalite>

Análise crítica

Poema “Este Lugar Não Existe” de Heriberto Helder facultado pelos professores

O título “Este Lugar Não Existe”, como qualquer outro título têm a função de resumir o texto ao qual está ligado, enquanto leitora fiquei intrigada e inquieta com este título pois parece retratar uma certa incerteza, numa afirmação.

Apesar de a construção frásica não ser complicada, esta poesia torna-se complexa e até por vezes sem sentido devido á maneira curta e sem aparente ligação que as frases tomam.

Esta fragmentação sem aparente sentido e repetição de certas expressões, criam uma certa musicalidade no texto, parecem segmentos de pensamentos do narrador que se mostra inquieto sobre este sítio que não tem a certeza se existe, o deserto.

No início enumera objetos que levou consigo na descoberta deste lugar, “... levei água, víveres, sementes”, de seguida em modo reflexão e lembrança repara que não se lembra da despedida nem do caminho até ao deserto, no entanto não parece ser importante e continua a sua enumeração dos objetos.

A certo momento é nos passada a ideia de chegada ao destino pretendido “... Vamos lá ver esse lugar que não existe, na Arábia Saudita, no deserto. / Ficava no meio.”, neste momento o poema passa de ser uma incerteza para um estudo intensivo sobre o observado. O autor pega na história da criação do mundo da Bíblia para em sete dias, como no conto, explicar toda a criação e fenómenos que observa á sua volta, “... Dividi-me em sete dias. / Espalhei os dez dedos pelos dias e, primeiro, criei os céus e as areias daquele lugar que não havia.”. Depois percebi que o autor se sentia perdido, desmaiado e que todo o seu discurso era a sua mente criando ilusões e história que o ajudaram a sobreviver no deserto. Já em casa, atormentado pelas memórias, não dorme nem esquece.

Para transmitir ao leitor a sua experiência com maior rigor o autor apela aos diferentes sentidos, á audição e ao ato em “...que não é como que visível mas é como que audível, semelhante às correntes de água subterrânea que o nosso corpo solitário sente deitado sobre a terra.”.

Apesar que a narrativa possa ser vista como representação de um acontecimento específico e acabado, a escrita torna o eterno, sem fim, as memórias nunca iriam desaparecer, ficando assim o narrador prensado na sua própria mente.

Análise crítica

do projeto “Liter of Light”

Alfredo Moser, um mecânico, nascido no Brasil, inventou em 2002, durante um dia em que não tinha electricidade, uma maneira de iluminar a sua própria casa usando apenas uma garrafa de plástico cheia de água e um pouco de lixivia.

Através de uma rede de parcerias em todo o mundo, os voluntários da “Liter of Light” ensinam às comunidades marginalizadas a usar as garrafas de plástico recicladas e materiais de origem local para iluminar seus lares, empresas e ruas.

Este projeto tem como base a recolha de garrafas de plástico comuns, como aquelas que consumimos todos os dias, quer seja de água, sumos ou de refrigerantes e dar-lhes uma nova e necessária função, a de iluminar as habitações de bairros improvisados e pobres.

Através de uma garrafa de plástico cheia com água e cloro, uma mistura que resulta numa lâmpada solar de 55 watts que reflete a luz solar, é de tal maneira potente que consegue iluminar uma habitação. Os materiais são bastante básicos e fáceis de encontrar em todo os países do mundo, mesmo nos mais pobres, o que torna esta solução ideal e ao alcance de qualquer pessoa.

A “Liter of Light” já instalou mais de 350.000 lâmpadas de garrafa em mais de 15 países e ensinou competências ecológicas a empresários em todos os cantos do mundo.

A tecnologia do “Liter of Light” foi reconhecida pela ONU e aplicada em alguns campos da UNHCR. Foi reconhecida com alguns prémios como o Prêmio St. Andrews Prize for the Environment, com o Prêmio Zayed Future Energy em 2015 e venceu o Prêmio World Habitat em 2014-2015.

- **“It’s a divine light. God gave the sun to everyone, and light is for everyone. Whoever wants it saves money. You can’t get an electric shock from it, and it doesn’t cost a penny.”**

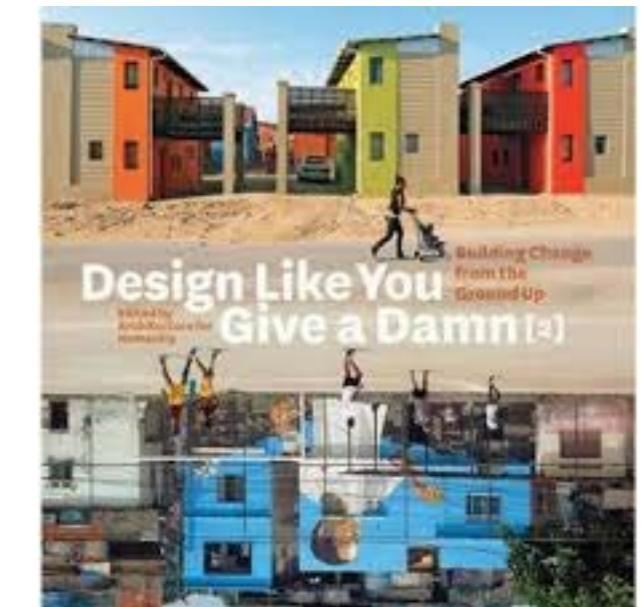
Análise crítica

do livro “Design Like You Give a Damn” de Cameron Sinclair (2006)

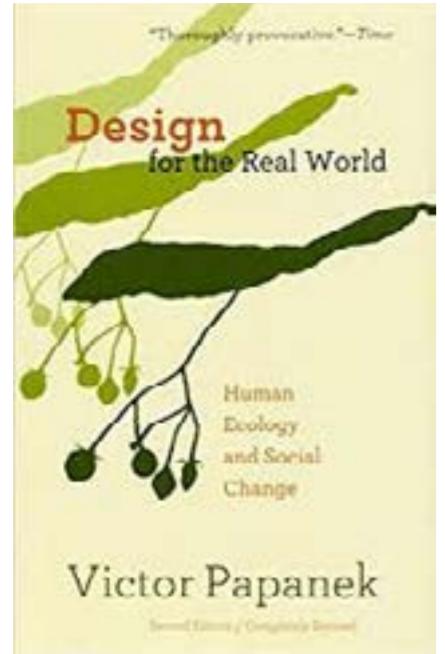
Design Like You Give a Damn é uma compilação de projetos inovadores de todo o mundo que mostra o poder que o design pode ter em muitas vidas. Após alguma pesquisa descobri que este livro é o primeiro a trazer projetos de arquitetura humanitária e design para um formato físico, sendo assim mais fácil consultar os projetos nele expostos.

Em primeiro lugar encontramos a história, como surgiu o design social e todos os acontecimentos que dele surgiram e depois todo o resto do livro é a mostrar mais de oitenta projetos/soluções para problemas que as minorias e especialmente os países em desenvolvimento enfrentam nos nossos dias, como a falta de educação, a falta de acesso a água potável, a falta de saneamento básico, a falta de abrigo, a falta de um sistema de saúde, a falta de energia e muitos outros problemas.

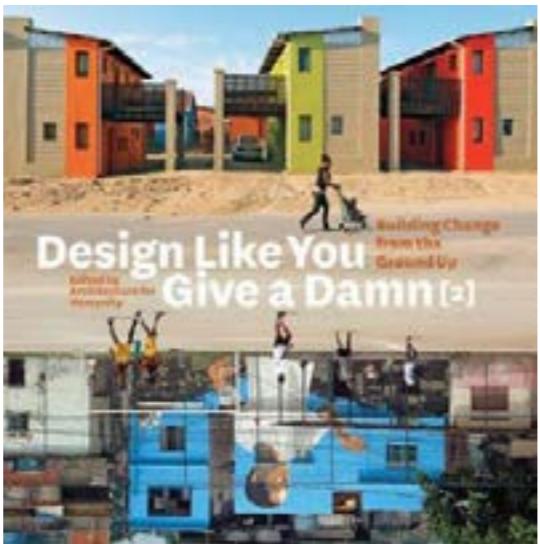
Achei que este livro foi fundamental na minha pesquisa, penso que para além de mostrar os projetos e soluções, este livro serve também para nos inspirar, tomar decisões, agirmos e criarmos em prol de um mundo mais igual e justo para todos.



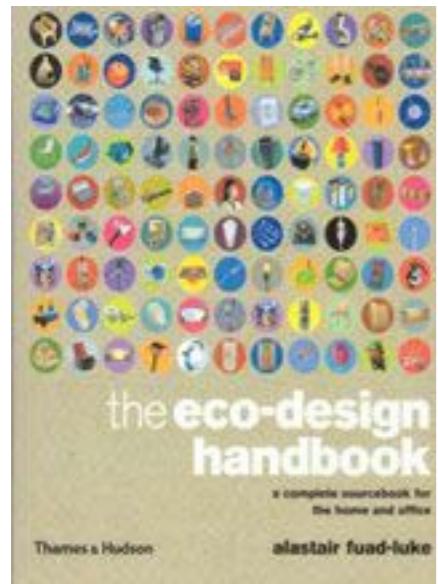
BIBLIOGRAFIA



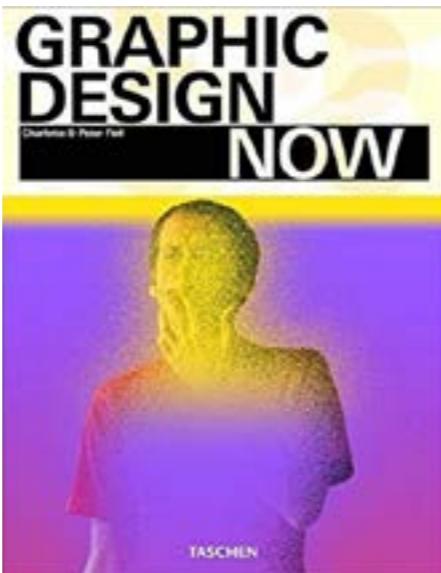
"Design for the real World"
1971, Victor J. Papanek



"Design Like You Give a Damn"
2006, Cameron Sinclair
Editores: Kate Stohr, Cameron Sinclair



"The eco-design handbook"
2002, Alastair Fuad-Luke



"Grafic Design Now"
2005, Charlotte e Peter Fiell

DOCUMENTOS

VÍDEOS

https://www.youtube.com/watch?v=Lm_lQxbjdJY
- Os equívocos do Design: Pedro Cortesão Monteiro at TEDxCascais.



Why I'm an architect that designs for social impact, not buildings | Liz Ogbu | TEDxMidAtlantic

114 639 visualizações

1.6 MIL 41 39 PARTILHAR GUARDAR ...