

# VOA

A REVISTA DO CLUBE PELICAS  
N.º 14 • PRIMAVERA 2018 • 1€ • CLUBEPELICAS.PT

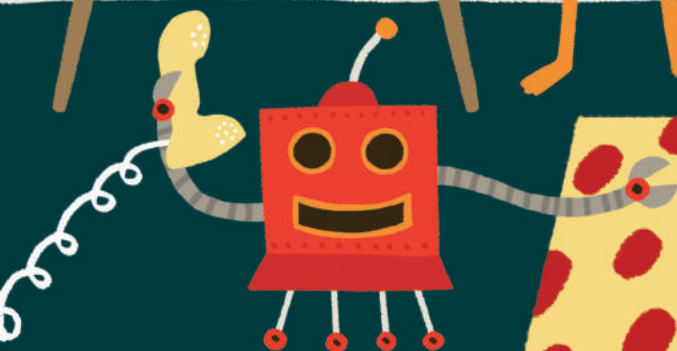
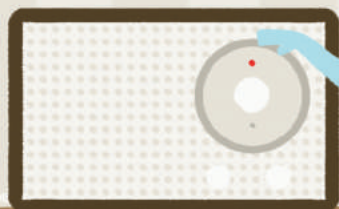


Associação Mutualista  
**Montepio**

## QUEM RISCA É DESIGNER



A FÁBRICA DA VISTA ALEGRE  
JOGOS BEM DESENHADOS  
ANA SEIXAS ILUSTRA ESTE NÚMERO



# SOBREVOA



1

**OLÁ**  
Começar  
por explicar



4

**MÃOS À OBRA**  
Famílias de letras  
e Gritos na parede



8

9

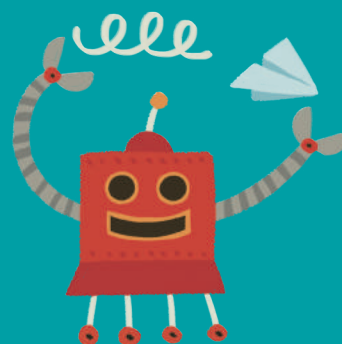
**COMO FAZER**  
Carimbatata

**RECEITA DO PELICAS**  
Cake design



12

**PELICAS NO TERRENO**  
Museu Vista Alegre  
Design ao teu serviço



14

**MÁQUINA  
DE CONTOS**  
O design copia  
a Natureza

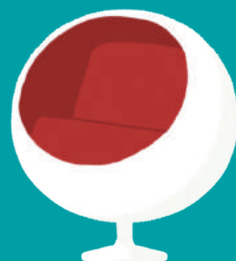


10

11

**CONSELHOS MÚTUOS**  
Design ecológico

**CIDADÃO AO BALCÃO**  
Design com ética



6

**MÃOS À OBRA**  
Descansa com estilo  
e Espremedor genial



2

**MÃOS À OBRA**  
Design citadino



**ANA SEIXAS**  
**A ILUSTRADORA**  
**CONVIDADA FALA-NOS**  
**SOBRE SI.**

Nasci em Viseu, em 1984. Aos cinco anos usava as maquilhagens da minha mãe para pintar nos cadernos, fazia penteados ao meu pai e queria ser marceneira.

Estudei *Design* em Aveiro e depois mudei-me para Barcelona e descobri que queria era ser ilustradora. Agora faço desenhos para livros, campanhas de publicidade, cartazes e revistas, como esta. Voltei para Portugal há quatro anos e vivo no Porto com os meus dois gatos.

**ESTES SÍMBOLOS**  
**ESTÃO ESPALHADOS**  
**PELA REVISTA PARA**  
**TE AJUDAR.**

 **PROCURA**

 **ATIVIDADES**

 **CURIOSIDADES**

## OLÁ

O design não é fácil de explicar. Durante anos não havia uma palavra em português para design, havia muitas: risco, esboço, desenho, plano, projeto, traçado, construção, forma, criação, estilo, por aí fora. A pessoa que criava logótipos, paginava revistas e desenhava cartazes não era designer, mas sim gráfico ou desenhador. Quem projetava móveis, colheres, mobiliário ou automóveis chamava-se desenhador industrial. A palavra mais parecida com design era «desígnio», que significa «intenção». Hoje o design já conquistou a nacionalidade portuguesa e podemos dizer «dizáááiiin» sem soarmos estrangeiros. O design afinal é fácil de explicar, basta criar com cabeça e intenção, pode ser um símbolo, um robô ou uma sala de chá para bonecos de peluche.

### **QUEM FAZ RISCOS** **FAZ DESIGN**

NO FINAL DO SÉCULO XVIII, NASCEU NO TERREIRO DO PAÇO, EM LISBOA, UMA ESCOLA NAVAL QUE TINHA UMA SALA SÓ PARA DESIGNERS DE NAVIOS. CHAMAVA-SE SALA DO RISCO. RISCO NÃO É SÓ UM TRAÇO, É TAMBÉM O PLANEAMENTO E A CRIAÇÃO, É TAMBÉM DESIGN. A SALA FUNCIONOU ATÉ 1936, QUANDO FOI DESTRUÍDA POR UM INCÊNDIO. E QUE TAL IRES RISCAR UM NAVIO? EXPERIMENTA METER ÁGUA E USAR AGUADELAS.





# DESIGN CITADINO

A sinalética faz parte do design gráfico e tem como função informar de modo atraente, simples e eficaz. Na cidade, passas todos os dias por dezenas e dezenas de símbolos que te transmitem diferentes mensagens. Sem eles, não saberias onde fica o multibanco, a paragem do autocarro ou o supermercado. Nem saberias que caminho seguir para ires à praia, ao aeroporto ou ao jardim zoológico. E o trânsito? Imaginas como a cidade seria um caos, se não houvesse semáforos, sinais de proibição e obrigação? Na ilustração desta página, feita pela Ana Seixas, tens sinais de trânsito, placas com direções, logótipos e até *emojis*. Descobre-os a todos e identifica o que te querem dizer. Já agora, sabes onde andam o Pelicas, o Roberto e a D. Noémia?



**UMA QUESTÃO DE ETIQUETA** OS SÍMBOLOS E SINAIS ESTÃO POR TODA A PARTE E ATÉ SE ESCONDEM NOS LOCAIS MENOS VISÍVEIS. JÁ REPARASTE QUE O PELICAS ESTÁ A SACUDIR O SEU EDREDÃO À JANELA? A PEQUENA ETIQUETA QUE SE ENCONTRA NO EDREDÃO INDICA COMO PROCEDER À SUA LIMPEZA. COM A CHEGADA DO FIM DO INVERNO, É ALTURA DE RECOLHERES O TEU EDREDÃO. ESTUDA A SUA ETIQUETA E SEQUE AS INSTRUÇÕES: SE PODE SER LAVADO NA MÁQUINA, A QUE TEMPERATURA, EM QUE PROGRAMA, COMO SECÁ-LO, ETC. A TUA MÃE E O EDREDÃO VÃO AGRADECER-TE.



**CRIA O TEU EMOJI** PARA TI, OS EMOJIS SEMPRE EXISTIRAM, MAS ESTA NOVA LINGUAGEM FOI INVENTADA APENAS NO FINAL DOS ANOS 90 PELO JAPONÊS SHIGETAKA KURITA. OS EMOJIS NASCERAM DA IDEIA DE TRANSFORMAR EMOÇÕES EM SÍMBOLOS E TORNAM AS MENSAGENS MUITO MAIS DIVERTIDAS E EXPRESSIVAS. A MAIOR PARTE DELES UTILIZA CARAS, OBJETOS, ANIMAIS E TIPOS DE CLIMA, ENTRE OUTROS. DEPOIS DE OS OLHARES COM ATENÇÃO, CRIA OS TEUS PRÓPRIOS EMOJIS. QUEM SABE SE UM DIA DESTES NÃO ENTRAM PARA O DICIONÁRIO OFICIAL DE EMOJIS.





## MÃOS À OBRA

# FAMÍLIAS DE LETRAS

Tal como as pessoas, os tipos de letra têm famílias com as quais se parecem. Não são os olhos, o formato do nariz ou a cor do cabelo, mas antes as partes que constituem a anatomia das letras, como pés, pernas, curvas e barriga. As várias famílias e fontes transmitem imediatamente a sua personalidade. Há tipos de letra com serifa e sem serifa, gótica, manuscrita ou egípcia e as variações podem ser *light* (clara), *bold* (negrito) ou *itálico* (inclinada).

### O QUE SÃO ESTES TIPOS?

OS TIPOS SERIFADOS (COMO GARAMOND OU BASKERVILLE) TÊM TRAÇOS NAS EXTREMIDADES DAS LETRAS. GUIAM OS OLHOS DO LEITOR, IMPRIMINDO RITMO E FACILITANDO A LEITURA. OS TIPOS SEM SERIFA (COMO FUTURA OU HELVETICA) SÃO RETOS, E OS TIPOS MANUSCRITOS (POR EXEMPLO, COMIC SANS OU MISTRAL) PARECEM ESCRITOS À MÃO.



**TIPO ISSO** CONSEGUES IDENTIFICAR OS TIPOS DO CARTAZ DO HEITOR (COM SERIFA: 1, SEM SERIFA: 2, MANUSCRITOS: 3)? AGRUPA-OS POR FAMÍLIAS, COMO NO EXEMPLO INDICADO.



**O TEU TIPO** CRIA O TEU PRÓPRIO TIPO DE LETRA E DÁ-LHE UM NOME.

SOLUÇÕES: 1. G, M, Q, L, R, H, K, E, Z, S, A, F, N, D, R, K, B, X, P, A, Y.

## MÃOS À OBRA

# GRITOS NA PAREDE

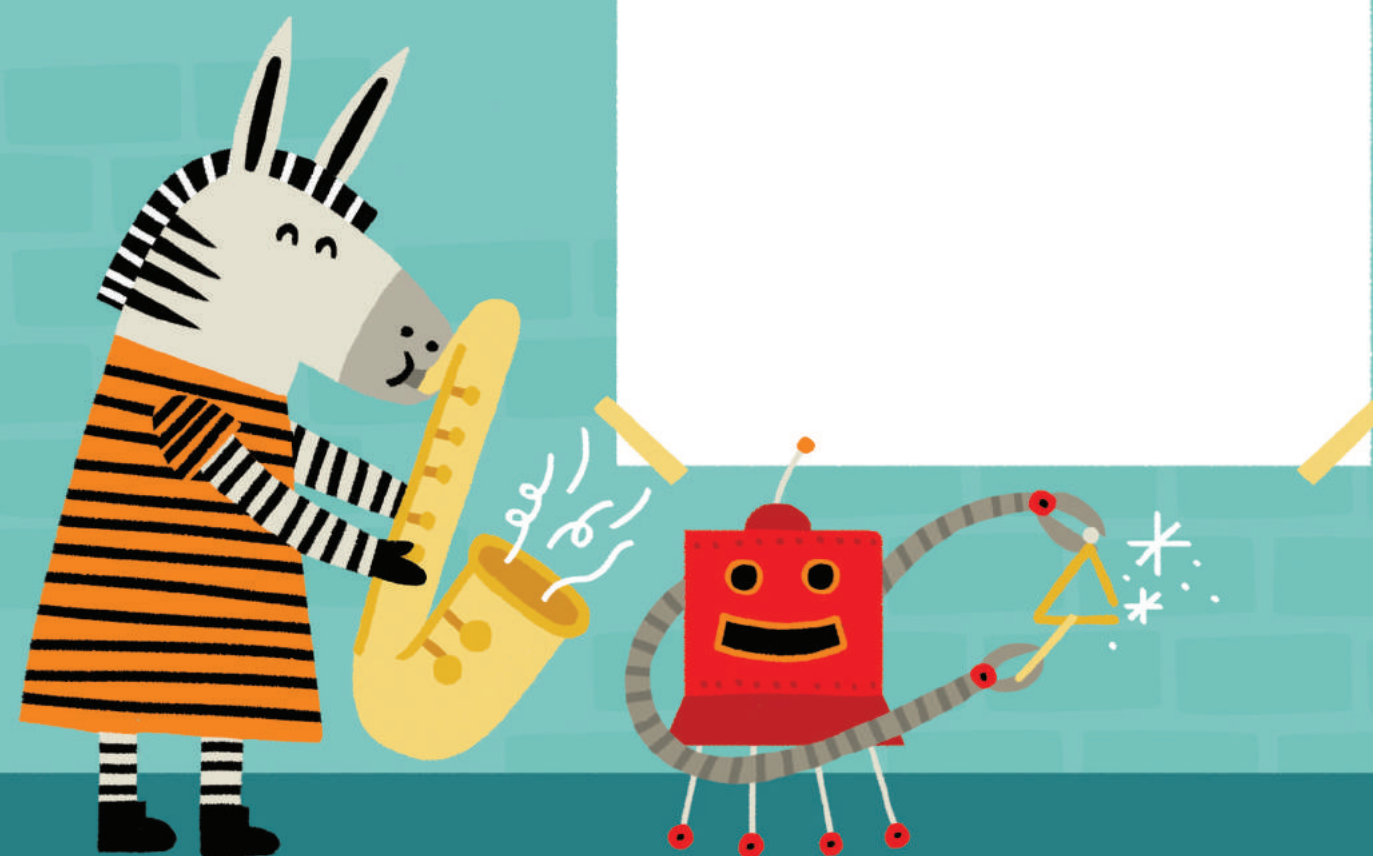
Os cartazes fazem parte do design da cidade. Colados na parede ou exibidos em *mupis* e *outdoors*, anunciam telemóveis e iogurtes, divulgam concertos e filmes ou promovem causas. Como um grito na parede, chamam a atenção de quem passa e dizem a mensagem numa simples olhadela. É pena terem uma vida tão curta. Acabam desbotados pelo sol ou pela chuva, antes de outros cartazes os taparem.



### DESIGNER PROCURA-SE

O PELICAS E OS AMIGOS FORMARAM UMA BANDA CHAMADA OS VOADORES. PARA DIVULGAREM O SEU PRIMEIRO CONCERTO, PRECISAM DE UM CARTAZ. ADIVINHA QUEM ESCOLHERAM PARA O CRIAR: TU. FAZ O TEXTO À MÃO COM LETRAS SIMPLES E FÁCEIS DE

LER OU RECORTADAS DE JORNAIS E REVISTAS. QUANTO À IMAGEM, QUE TAL UMA ILUSTRAÇÃO DA BANDA? O PELICAS É O VOCALISTA, A ZULMIRA TOCA SAXOFONE, A PETRA TOCA BATERIA, O HEITOR É O GUITARRISTA E O ROBERTO TOCA FERRINHOS. LEMBRA-TE DE QUE O CARTAZ DEVE CHAMAR A ATENÇÃO PELO SEU EXCELENTE DESIGN.







SÔFA  
WILLIAM MORRIS  
INGLATERRA, 1850



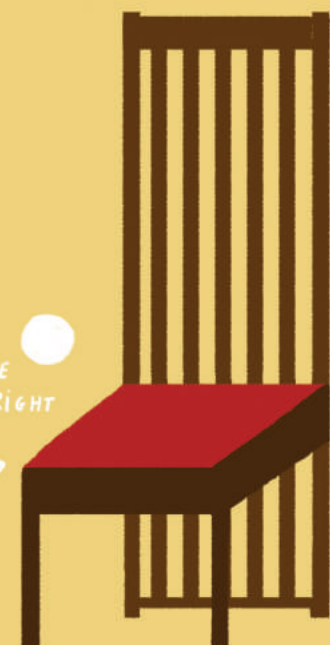
CADEIRA MR10  
MIES VAN DER ROHE  
ALEMANHA, 1927



POLTRONA  
SEM AUTOR  
FRANÇA, 1750



BALL CHAIR  
EERO AARNIO  
FINLÂNDIA, 1965



CADEIRA ROBIE  
FRANK LLOYD WRIGHT  
EUA, 1908



CADEIRA VITRA  
YPSILON  
MARIO BELLINI  
ITALIA, 2000



**MUSEU DA PREGUIÇA**  
IMAGINA QUE ERAS RESPONSÁVEL PELO MUSEU DO DESIGN E TINHAS DE ORDENAR NUMA SALA TODAS ESTAS CADEIRAS PELA SUA ORDEM CRONOLÓGICA. QUAL SERÁ A MAIS ANTIGA E QUAL SERÁ A MAIS MODERNA? LÊ AS LEGENDAS E OBSERVA OS MODELOS COM ATENÇÃO. ANTES DE OS ORDENARES DE 1 A 6.

soluções: 1. POLTRONA; 2. SÔFA; 3. CADEIRA ROBIE; 4. CADEIRA MR10; 5. BALL CHAIR; 6. CADEIRA VITRA.

## MÃOS À OBRA

# ESPREMEDOR GENIAL

Parece uma assustadora aranha, mas é um ícone do Design. O espremedor de citrinos Juicy Salif alia à sua funcionalidade um design original. A peça foi desenhada pelo designer Philippe Starck no guardanapo de uma pizaria em Itália. Depois ganhou corpo em alumínio e pés em poliamida; mede 29 centímetros de altura por 14 centímetros de diâmetro. Comercializado pela Alessi, é um *bestseller* mundial cheio de vitamina C.

**PONTO A PONTO**  
UNE OS PONTOS DE 1 A 27 E DESCOBRE O QUE SE ESCONDE NESTE DESENHO. POR ENQUANTO INCOMPLETO. SE ACHAS QUE É UMA ARANHA, LEMBRA-TE QUE NEM TUDO É O QUE PARECE. JÁ REPARASTE NA PETRA? ESTÁ ALI ESCONDIDA NO CANTO, A BEBER ALGO COM A SUA PALHINHA.



**IRREVERENTE STARCK**  
O DESIGNER FRANCÊS PHILIPPE STARCK PROJETOU PRÉDIOS, RESTAURANTES E HOTÉIS IRREVERENTES E FEZ UM IATE PARA STEVE JOBS. DEFENDE UM DESIGN DEMOCRÁTICO E, ALÉM DO ESPREMEDOR SALIF JUICE, CRIOU A CADEIRA LOUIS GHOST, UMA CADEIRA DE PLÁSTICO BARROCA, TOTALMENTE TRANSPARENTE, ADAPTADA AOS NOSSOS DIAS, OU A COLEÇÃO DE ESCOVAS DE DENTES COM PORTA-ESCOVA PARA A MARCA FLUOCARIL, ENTRE OUTROS. DESCOBRE ESTAS PEÇAS E DESENHA AS TUAS PRÓPRIAS PROPOSTAS PARA UMA CADEIRA, UM CANDEEIRO E UMA ESCOVA DE DENTES.





## COMO FAZER

# CARIMBATATA\*

Cria o teu próprio logótipo. Pode ser a inicial do teu nome, como fez a Zulmira (que escolheu o Z) ou um símbolo com que te identifiques: flor, folha, estrela ou coração. Seja qual for, estás apenas a 6 passos (dados com as mãos) de ter um carimbo só teu. Assina desenhos, identifica os livros escolares ou decora cartões de visita com o teu novo carimbo.

\* Palavra inventada pela Zulmira para os carimbos de batata.



### MÃOS À OBRA

1. CORTA UMA BATATA MÉDIA OU GRANDE AO MEIO COM A AJUDA DE UM ADULTO. NÃO O DEIXES IR EMBORA, PORQUE VAIS PRECISAR DA SUA AJUDA UNS PASSOS MAIS À FRENTE. 2. SECA A SUPERFÍCIE DA BATATA COM UM GUARDANAPO DE PAPEL, PARA ABSORVER BEM A HUMIDADE. 3. USA UM MARCADOR COLORIDO PARA FAZERES O TEU DESENHO NA BATATA. 4. PEDE NOVAMENTE AJUDA PARA DESBASTAR A BATATA COM UM X-ATO, DEIXANDO EM RELEVO O DESENHO PARA CARIMBAR. 5. MOLHA A BATATA NA ALMOFADA DE CARIMBOS OU NA TINTA QUE PREPARASTE NUM PRATO RASO. 6. ESTAMPA O CARIMBO SOBRE A FOLHA DE PAPEL E DEIXA SECAR.

PEDE AJUDA A UM ADULTO



### SÍMBOLOS FAMOSOS

O SÍMBOLO DA APPLE É UMA MAÇÃ E O DA NIKE É UMA ASA. POR FALAR EM ASAS, A ÁGUA É O SÍMBOLO DO BENFICA E O SPORTING É REPRESENTADO POR UM LEÃO. DESENHA ESTES E TODOS OS SÍMBOLOS FAMOSOS QUE CONHECES (MCDONALD'S, COCA-COLA, DISNEY, PLAYSTATION, ETC.) E IDENTIFICA-OS. NÃO TE ESQUEÇAS DO SÍMBOLO DO CLUBE PELICAS, PARA ONDE PODES ENVIAR O TEU DESENHO.



## INGREDIENTES

PEDE AJUDA A UM ADULTO



### ARROZ VERDE

O ITALIANO BRUNO MUNARI APLICOU O SEU MÉTODO DE PROJETAR DESIGN À CULINÁRIA. NO SEU EXEMPLO, A ESCOLHA DOS INGREDIENTES, OS MATERIAIS E A TECNOLOGIA UTILIZADOS, A CRIATIVIDADE, A RECOLHA E ANÁLISE DE DADOS RESULTAM NUM DELICIOSO ARROZ VERDE COM ESPINAFRES PARA 4 PESSOAS, SERVIDO EM PRATOS AQUECIDOS. QUERES EXPERIMENTAR?



ÁGUA  
3 COLHERES  
DE SOPA

GELATINA  
INCOLOR  
1 COLHER  
DE SOPA

AÇÚCAR EM  
PÓ (Q.B.)

MARGARINA  
1 COLHER  
DE SOPA

ESSÊNCIA  
DE AMÊNDOA  
(A GOSTO)

CORANTES  
COMESTÍVEIS

GLUCOSE  
1 COLHER  
DE SOPA



## RECEITA DO PELICAS

# CAKE DESIGN

Muito provavelmente é a primeira vez que estás a ouvir (ou melhor, a ler) este nome: cake design. Traduzido à letra, significa «design de bolos» e junta arte aos sentidos do paladar e da visão. Arma-te em cake designer e dá forma à tua imaginação com a pasta americana. Decora um simples pão de ló ou enfeita uma sobremesa e transforma-os em verdadeiras obras de arte.



### MÃOS NA PASTA

1. DERRETE A GELATINA NA ÁGUA NUM TACHINHO EM BANHO-MARIA. 2. JUNTA A GLUCOSE, A MARGARINA E A ESSÊNCIA DE AMÊNDOA. MEXE BEM ATÉ DISSOLVER TODOS OS INGREDIENTES. 3. RETIRA DO LUME. 4. FAZ NA BANCA DA COZINHA UM PEQUENO MONTE COM O AÇÚCAR EM PÓ E DEITA A MISTURA NO CENTRO. 5. AMASSA BEM ATÉ A MASSA FICAR ELÁSTICA E MOLDÁVEL, COMO A PLASTICINA. 6. SEPARA PEQUENAS PORÇÕES DE MASSA E TINGE-AS DE VÁRIAS CORES COM OS CORANTES. FORMA UMA BOLA COM CADA UMA DELAS. 7. ESTENDE UMA A UMA AS DIFERENTES PASTAS COM O ROLO DA MASSA E DÁ-LHE FORMAS COM A AJUDA DE UMA FACA: RISCAS, ESTRELAS, FLORES, NÚMEROS, CORAÇÕES OU, PORQUE NÃO?, A CARA DO PELICAS.



## CONSELHOS MÚTUOS

# DESIGN ECOLÓGICO

Tal como acontece na Natureza, no design, nada se perde e tudo se transforma. É de que falam as Donas da VOA, especialistas em ambiente e poupança, que se encontram numa esquina do planeta para elogiarem o design do futuro.



### SEM PEGADA

SABIAS QUE HÁ BRINCADEIRAS VERDES, QUE NÃO PREJUDICAM O TEU DIVERTIMENTO NEM O NOSSO MEIO AMBIENTE? RECICLA OS BRINQUEDOS DOS TEUS PAIS (QUE COMO TU, JÁ FORAM CRIANÇAS) E DÁ-LHES UMA VIDA NOVA. FAZ TRABALHOS MANUAIS COM O LIXO PARA RECICLAGEM LÁ DE CASA. BRINCA ÀS ESCONDIDAS, SALTA À CORDA OU ANDA DE BICICLETA AO AR LIVRE. A MÃE NATUREZA AGRADECE.



**D. NOÉMIA:** D. Poupança, onde vai tão elegante, toda vestida de verde? **D. POUPANÇA:** À inauguração da nova loja de design ecológico. Também recebeu convite? **D. NOÉMIA:** Claro! Quem me conhece sabe como critico o consumismo da sociedade atual, responsável entre outras coisas pela poluição e pelas chuvas ácidas. **D. POUPANÇA:**

Felizmente há designers que querem melhorar a relação do Homem com a natureza. O design ecológico desenvolve projetos que minimizam o impacto ambiental e prolongam o ciclo de vida dos objetos. **D. NOÉMIA:** Todas as fases de criação são importantes, desde a escolha de materiais não poluentes aos processos de fabricação que consomem menos energia. Não basta colocar o símbolo de reciclado nos objetos. **D. POUPANÇA:** Não se esqueça da durabilidade. Os objetos devem durar mais, para se fabricar e consumir menos e reduzir o volume do lixo. **D. NOÉMIA:** Como praticante dos 3 R (reduzir, reutilizar e reciclar) defendo a criação de novos produtos a partir do reaproveitamento de outros. No meu dia a dia, sou grande adepta do «faça você mesmo», faça chuva ou faça sol. **D. POUPANÇA:** Também sou, mas, se não leva a mal, prefiro que faça sol!

## CIDADÃO AO BALCÃO

# DESIGN COM ÉTICA\*

Apresentamos-te a plataforma nacional que seleciona artesãos de todo o mundo em função do impacto que os seus produtos têm na Natureza e na sociedade. Chama-se DOME (*Design Objects Meet Ethics* ou, em português, Objetos de Design aliam-se à Ética) e seleciona as melhores marcas e produtos sustentáveis para consumidores preocupados com as suas escolhas. Entre as dez marcas que representa, duas são portuguesas (Orikomie e Teresa Gameiro). No site encontram-se à venda candeeiros, tapetes, cestas, anéis, mochilas e brinquedos. Todos eles encantam pela estética e pelos valores ambientais, sociais e culturais. Feitos à mão com materiais naturais e produção local, promovem ofícios tradicionais e oportunidades de trabalho que ajudam a conservar recursos, como a água e a energia, devido ao baixo impacto ambiental do seu ciclo de vida.

### DOME


SITE: [WWW.DOME-STORE.PT](http://WWW.DOME-STORE.PT)  
E-MAIL: [HELLO@DOME-STORE.PT](mailto:HELLO@DOME-STORE.PT)  
TELEPHONE: (+351) 308 808 603



Nesta fotografia podes observar algumas das cestas produzidas pela empresa Baba Tree, fornecedora mundial de cestas africanas artesanais com origem ética em Bolgatanga, no Gana.

### ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO COMÉRCIO JUSTO

ESTA INSTITUIÇÃO PROMOVE MAIS JUSTIÇA NAS PRÁTICAS COMERCIAIS (WFTO – WORLD FAIR TRADE ORGANIZATION, EM INGLÊS). NO SITE DA DOME, ENCONTRAS UMA LISTA DE PRINCÍPIOS QUE ESTA ORGANIZAÇÃO DEFINIU PARA AJUDAR A CLASSIFICAR MARCAS QUE QUEREM INTEGRAR ESTE MOVIMENTO SOCIAL GLOBAL. O PRIMEIRO PRINCÍPIO DEFINE A REDUÇÃO DA POBREZA ATRAVÉS DO COMÉRCIO COMO UM DOS GRANDES OBJETIVOS.

  
\*UMA PALAVRA BOA  
USA-SE A PALAVRA «ÉTICA»  
SEMPRE QUE QUEREMOS FALAR  
DE BOAS PRÁTICAS OU DE  
DECISÕES TOMADAS COM  
RESPEITO PELOS  
OUTROS.



# MUSEU VISTA ALEGRE DESIGN AO TEU SERVIÇO

Em 1824, ainda a palavra design não fazia parte do nosso vocabulário, nascia em Portugal a Vista Alegre. A fábrica, instalada à beira da ria de Aveiro, ao lado do que é hoje a cidade de Ílhavo, recebeu do rei D. João VI um alvará que lhe dava «todas as graças, privilégios e isenções de que gozam, ou gozarem de futuro, as Fábricas Nacionais». Foi assim que esta empresa, fundada por José Ferreira Pinto Basto, começou a produzir vidro e cristal da melhor qualidade, antes de se dedicar ao material que lhe traria fama. Quando finalmente se encontraram as matérias-primas ideais, a empresa concentrou-se, a partir de 1880, na produção exclusiva da porcelana, que há muito fascinava os Portugueses, inspirados pelas peças que conheciam vindas da China. No Museu da Vista Alegre fiquei a conhecer uma fábrica moderna, compreendi a evolução dos métodos de produção e descobri as múltiplas utilizações possíveis da porcelana, trabalhada por artistas de época e estilos muito diferentes.

## MUSEU VISTA ALEGRE

MORADA: FÁBRICA DE PORCELANA DA VISTA ALEGRE, R. DA FÁBRICA DA VISTA ALEGRE, 3830-292 ÍLHAVO TELEFONE: 234 320 628  
E-MAIL: MUSEU@VISTAALEGRE.COM



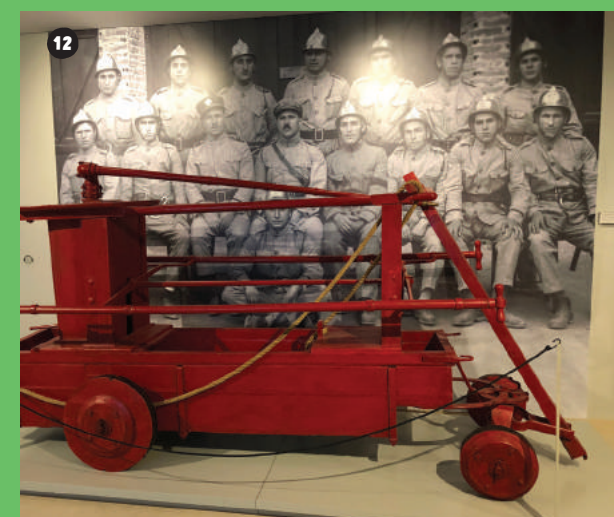
1. Busto de José Ferreira Pinto Basto, fundador da Vista Alegre. 2. Antiga entrada da fábrica, hoje entrada do Museu. 3. Forno original de carvão e lenha, que pode ser visitado à entrada do Museu. 4. Pasta plástica de porcelana, uma das formas utilizadas para produção de peças como chávenas ou tigelas. Aos cilindros de pasta moldável chamam-se «charutos». 5. Pegas a serem retocadas após saída do molde para posterior colagem, uma a uma, nas respetivas chávenas.



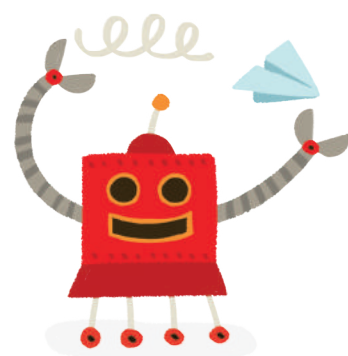
6. Nesta fábrica não há desperdício. Os restos de peças que se estragam no processo de produção são aproveitados para fazer novas peças. 7. Pasta líquida de porcelana (também chamada de lambugem) usada para alguns modelos que precisam de molde em gesso para ganharem forma. 8. Escola de pintura, uma tradição que ainda se mantém na Vista Alegre. 9. Muitos artistas trabalharam e trabalham com a Vista Alegre na criação de peças originais, como o modernista António Lima.



10. Desenhos técnicos das peças que António Lima criou para a Vista Alegre em 1935. 11. Evolução do logótipo da Vista Alegre. 12. No Museu, podemos ver como vivia a comunidade de trabalhadores da fábrica, que chegou a ter um corpo privativo de bombeiros.







### BIOMINÉTICA

BIRIP! HÁ MILHÕES DE ANOS QUE A NATUREZA, POR TENTATIVA E ERRO, CRIA TODAS AS OBRAS DE DESIGN DO PLANETA TERRA. ESSAS OBRAS SÃO AS ESPÉCIES VEGETAIS E ANIMAIS QUE EVOLUÍRAM E CHEGARAM ATÉ HOJE. A BIOMÉTICA É A CIÊNCIA QUE, TENDO A NATUREZA COMO MODELO, MEDIDA E INSPIRAÇÃO, A COPIA.

## MÁQUINA DE CONTOS

# O DESIGN COPIA A NATUREZA

Os antigos pensadores gregos olharam para o mundo e disseram: «a arte copia a Natureza». Esta frase primeiro diz-nos que as pessoas gostam de dizer coisas e segundo que gostam de copiar, pode ser arte e pode ser design. Uma boa maneira de pensar em design é observar a Natureza mais à mão. Por exemplo, como é que tu, usando apenas o teu corpo, bebes água de uma torneira? Baixas-te, fazes uma concha com a mão e bebes, certo? Pois bem, sabes o que é um cocho ou cocharro? É uma colher tradicional feita de cortiça, do tamanho de uma mão, que serve para beber água. Design mais à mão é impossível. As colheres, sejam quais forem os materiais e feitios, imitam mãos em concha, é uma forma de transportar líquidos para a boca que quase não mudou em cinco mil anos. É design que funciona. O garfo e a faca (que não

imitam nenhuma parte do corpo) foram inventados muito mais tarde. Atenção, que é preciso copiar a Natureza certa. Os aviões nasceram da observação do voo dos pássaros, mas as primeiras tentativas humanas de voo batiam as asas, mas também batiam com o nariz no chão. Observa o bico do colorido guarda-rios, foi ele que ajudou os comboios supersónicos japoneses a serem mais rápidos e estáveis. Olha para as barbatanas da baleia-corcunda, foi ela que ensinou os designers a criarem turbinas de vento mais eficazes. Estás a ver as casas das térmitas africanas? São obras de engenharia natural que mantêm a temperatura, humidade e ventilação controladas, e já inspiraram obras de arquitetura reais. Incrível, não é? Observa a Natureza à tua volta e pode ser que cries a próxima grande obra de design.



Associação Mutualista  
Montepio

O teu Clube está atento a ti, presta também atenção às sugestões desta página e conhece o Cromo deste número da VOA.

### VISITA OS ESPAÇOS ATMOSFERA M:

#### Lisboa

Rua Castilho, n.º 5  
1250-066 Lisboa

#### Porto

Rua Júlio Dinis, n.º 160  
4050-318 Porto

## CROMO MAIS RECENTE



SEBASTIÃO GRAÇA  
8 ANOS

### Qual é a tua ideia de felicidade num domingo à tarde?

Ficar a brincar com a minha irmã e comer crepes com Nutella.

### Que profissão queres ter quando fores crescido?

Livreiro, pois adoro livros.

### Qual é o livro da tua vida até agora?

Úrsula, A Maior, de Alice Vieira.

### Qual é o filme que viste 3 400 vezes?

Panda, Kung Fu 2.

### Qual é o teu herói?

Fico dividido entre o Ben 10 e o Astérix.

### O que gostas de colecionar?

Livros de banda desenhada e conchas da praia.

### Tal como um super-herói de BD, o Sebastião vai conquistar o universo da literatura.

QUERES SER O PRÓXIMO CROMO? ENVIA AS TUAS RESPOSTAS E FOTOGRAFIA PARA CLUBEPELICAS@MONTEPIO.PT.

## AGENDA

### ATIVIDADE

#### IOGA

Seja dentro de quarto paredes ou ao ar livre, a prática de ioga ensina a gerir emoções e aumenta a capacidade de concentração e imaginação. Através da *atmosfera m* podes ter esta experiência. Até 15 de junho podes inscrever-te nesta experiência que a *atmosfera m* preparou para ti. E, não te esqueças, prepara uma toalha e umas meias antiderrapantes para aumentares a tua estabilidade e não patinares pelo chão.

**Onde:** Porto | *Atmosfera m*

**Quando:** 16 de junho, às 15h45

**Preço:** Gratuito

**Público:** Famílias e crianças a partir dos 6 anos

### ESPETÁCULO

#### POESIA-ME

#### - CICLO DE LEITURAS PARA A INFÂNCIA

Quem não adora ouvir histórias? No sábado, dia 30 de junho, a escritora Inês Fonseca Santos convida os autores Rita Taborda Duarte e Pedro Proença para uma leitura encenada entorno dos *animais minuscússimos* que vagueiam pelo livro *Animais e Anímenos*. Vem saltar de verso em verso numa sessão entre palavras, ilustrações e, claro, com direito a um lanche de reforço criativo. Se gostares da experiência, vai estando atento às próximas sessões com autores convidados.

**Onde:** Lisboa | São Luiz Teatro Municipal

**Quando:** 30 de junho, às 16h00

**Preço:** 2 €

**Público:** Famílias e crianças a partir dos 6 anos



# VOA

A REVISTA DO CLUBE PELICAS  
N.º 14 • PRIMAVERA 2018 • 1€ • CLUBEPELICAS.PT



Associação Mutualista  
**Montepio**

## DESIGN POR TODO O LADO

A DIFERENÇA ENTRE DESIGN E ARTE  
ENTREVISTA AO CRIADOR DAS SARDINHAS  
CIDADES COM DESIGN



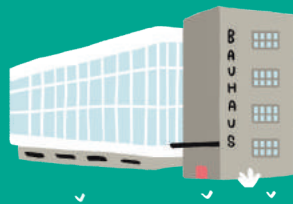


# SOBREVOA



1

**OLÁ**  
As espécies  
do design



4

**BLÁ BLÁ BLÁ**  
A escola Bauhaus



8

**PELICAS**  
**ENTREVISTA**  
Jorge Silva,  
designer  
de papelada



12

13

**DICAS UNIVERSAIS**  
Design do dia a dia

**IDADE DA PETRA**  
Primeiras palavras



2

**BLÁ BLÁ BLÁ**  
Estrelas  
do design



6

**PELICAS NO MUNDO**  
Capitais do design



11

**MICROCONTO**  
A morada  
do Silva



14

**PRÓS & NÓS**  
Sofia Gonçalves,  
conversar  
com design



## NOVA VOA

A VOA É UMA PUBLICAÇÃO PERIÓDICA DESENHADA PELO ATELÊ PATO LÓGICO. A DESIGNER ANDREIA ALMEIDA CRIOU A BASE ONDE TUDO ENCAIXA E A DESIGNER ANA FIALHO ARRUMA TODOS OS TEXTOS, IMAGENS E ILUSTRAÇÕES. POR FALAR NISSO, REPARASTE QUE NESTE NÚMERO MUDÁMOS LIGEIRAMENTE DE DESIGN? A MUDANÇA ACONTECEU PORQUE A IMAGEM DO TEU CLUBE TEM UMA CARA NOVA. BONITOS, HEIN?

## OLÁ

**S**em tempo a perder vamos falar de tipologias de design. O design gráfico engloba o design editorial de livros e de publicações periódicas, mas também o design de pôsteres, folhetos e convites para festas de aniversário. O *web design* desenha *sites*, blogues, portais de Internet e a publicidade irritante no YouTube. O design de produto ou industrial desenha relógios, *tablets*, escovas de dentes, brinquedos e ténis (de todos os tamanhos). O design de interiores desenha espaços que duram pouco tempo (feiras e exposições) ou muito (hotéis e restaurantes). O design de moda desenha vestidos, gravatas e pijamas (padrões muito feios incluídos). O design está no mundo à tua volta, em tudo o que olhas, tocas, agarras, abres, fechas, mordes e habitas.



A VOA ESTÁ SEMPRE A DESAFIAR-TE. ENVIA OS TRABALHOS QUE O PELICAS TE PEDIR PARA [CLUBEPELICAS@MONTEPIO.PT](mailto:CLUBEPELICAS@MONTEPIO.PT) OU PARA CLUBE PELICAS, RUA DO CARMO, N.º 42, 9.º, 1200-094 LISBOA.



## VOA A REVISTA DO CLUBE PELICAS NÚMERO 14 PRIMAVERA DE 2018

**ESTATUTO EDITORIAL:** A revista do Clube Pelicas, VOA, publicação da Associação Mutualista Montepio para o segmento infantil (0 aos 10 anos de idade), tem como intuito principal a transmissão dos valores mutualistas de solidariedade, humanismo, amizade, espírito de partilha, entajuda e cidadania. Pretende criar laços entre os associados mais jovens, desenvolvendo assim um sentimento de pertença destes à sua Associação (Montepio). Os conteúdos da revista VOA pretendem estimular a interação e aprendizagem, o desenvolvimento da lógica e do raciocínio através de, por exemplo, jogos de leitura, memória e raciocínio matemático. Em cada revista VOA, são publicadas cartas, desenhos e fotografias que os sócios do Clube Pelicas enviam, promovendo deste modo a interatividade e o espírito de participação dos jovens leitores.

**PROPRIEDADE, PUBLICAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO:** Montepio Geral — Associação Mutualista, Rua do Ouro, n.º 219-241, 1100-062 Lisboa • **Contacto:** Tel. 213 249 540 • **Diretor:** António Tomás Correia • **Diretora-adjunta:** Rita Pinho Branco • **Coordenação:** Direção de Comunicação, Marketing e Canais • **Colaboração editorial:** Ana Ferreira



**PATO**  
**LÓGICO**

**EDITORIA:** Pato Lógico, Rua Pereira Henriques, n.º 1, Armazém 7, 1950-242 Lisboa, [www.pato-logico.com](http://www.pato-logico.com), [contacto@pato-logico.com](mailto:contacto@pato-logico.com) • **Editores:** André Letria e Ricardo Henriques • **Direção de arte:** André Letria • **Design:** André Letria/Pato Lógico • **Paginação:** Ana Fialho/Pato Lógico • **Textos:** ©Ricardo Henriques e ©Maria João Freitas • **Ilustrações:** ©Ana Seixas • **Gestão e produção:** Inês Felisberto • **Assistente de produção:** Marta Ferreira • **Fotografia:** Capa: ©Shutterstock; Pelicas Entrevista: ©Luis Mileu; Pelicas no terreno: ©André Letria; Prós & Nós: ©Luis Mileu; Cidadão ao Balcão: ©dome-store.pt

**IMPRESSÃO:** LiderGraf — Artes Gráficas, SA, Rua do Galhano, n.º 15 (EN3), Árvore, 4480-089 Vila do Conde • Publicação periódica registada na ERC com o n.º 125687 • **Depósito legal:** 385337/14 • **Tiragem:** 44 000 exemplares



BLÁ BLÁ BLÁ

# ESTRELAS DO DESIGN

O design olha para as pessoas e para as suas necessidades e depois procura novas possibilidades, formas e soluções que possam tornar a vida mais simples, mais rica de conteúdos e, claro, mais bonita. Os grandes designers são aqueles que têm ideias tão brilhantes que só nos deixam uma opção: aplaudir de pé.

## 1. DESIGN PARA A CABEÇA

O cartaz que Paul Rand fez para a IBM (logótipo também da sua autoria) diz muito sem precisar de mil palavras. Consegues lê-lo? Milton Glaser desenhou um símbolo perfeito para Nova Iorque porque sintetiza de forma direta a mensagem de amor pela cidade. Stefan Sagmeister faz quase sempre design com humor, por exemplo, desenhar em melancias. A família de símbolos que criou para a EDP é uma das exceções.

## 2. DESIGN PARA MEXER

As animações para genéricos e cartazes de cinema de Saul Bass foram tão marcantes que por vezes eram mais aplaudidas que os próprios filmes. Curiosidade: o logótipo da Kleenex foi desenhado por ele. Battista Pininfarina criou os mais belos Ferraris, Maseratis, Fiats, Alfa Romeos e o Cisitalia 202, de 1947. Foi o primeiro carro a estacionar na exposição permanente de design do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque.

MÃO OU COMPUTADOR?  
EM DESIGN É COMUM A QUESTÃO: «SERÁ OBRIGATÓRIO PARA UM DESIGNER SABER DESENHAR?»  
PAUL RAND JÁ RESPONDEU: «É IMPORTANTE USAR AS MÃOS, É O QUE TE DISTINGUE DE UMA VACA OU DE UM OPERADOR DE COMPUTADORES.»



SÍMBOLO DE MILTON GLASER

AVIÃO PARA VIRGIN GALACTIC DE PHILIPPE STARCK

IMAGEM DE SAGMEISTER

CADEIRA TRIER HOUSE DE FRANK LLOYD WRIGHT

AÇUCAREIRO DE FRANK LLOYD WRIGHT

ESPRESSO DE PHILIPPE STARCK

## 3. DESIGN PARA LER

Max Miedinger desenhou a fonte (família de letras) mais difundida de sempre, a Helvetica, usada nos logótipos da BMW, Lufthansa e Nestlé. Carol Twombly criou a Trajan, que adora aparecer em cartazes de filmes. Mário Feliciano desenvolveu a Flama, usada no passaporte português. Mais preguiçosos são os designers que recolhem tipografia na vida real. Escreve «found typography» na net e inspira-te para desenhares a tua fonte.

## 4. DESIGN PARA A SALA

Ele era arquiteto e ela pintora, juntos eram Charles e Ray Eames, a dupla de designers de mobiliário mais respeitada de sempre. As suas poltronas com otomana e cadeiras de jantar são modernas há mais de 50 anos. Os móveis sinuosos de Vernon Patton, os sistemas minimalistas de som de Dieter Rams e as peças futuristas de Karim Rashid são outras criações que merecem estar na mesma sala (de estar).

## 5. DESIGN PARA TUDO

Alguns arquitetos controlam os seus projetos ao ponto de desenharem os interiores, a iluminação, o mobiliário, as janelas, as tapeçarias e até a loiça. Frank Lloyd Wright era assim, Siza Vieira e Zaha Hadid também. O designer industrial Philippe Starck, autor do mais famoso espremedor do mundo, é designer de barcos, aviões, hotéis e perfumes porque, mais do que designer, diz ser um sonhador profissional.



KARIM RASHID



CARTAZ PARA IBM DE PAUL RAND

CARTAZ DE SAUL BASS

MASERATI

TIPOGRAFIA HELVETICA NO LOGÓTIPO LUFTHANSA

TIPOGRAFIA FLAMA NO PASSAPORTE PORTUGUÊS

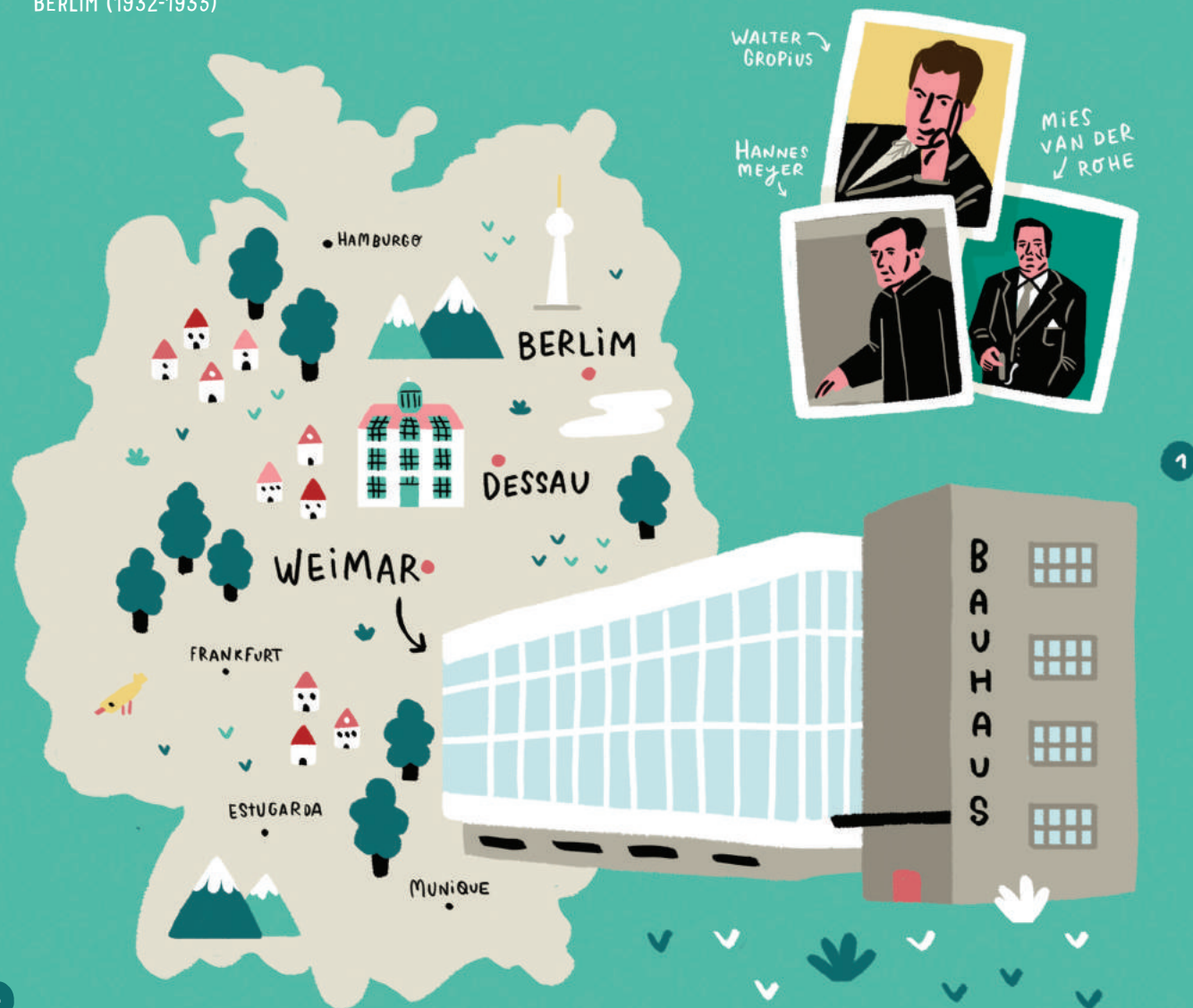


# A ESCOLA BAUHAUS

Apesar de só ter existido entre 1919 e 1933, a Bauhaus foi a escola de artes mais importante do século xx. Inspirada no movimento Artes e Ofícios, o objetivo era formar artesões-artistas, mais tarde conhecidos como designers. Em vez de professores e alunos, a Bauhaus tinha mestres e aprendizes, dedicados à construção de uma sociedade moderna.

## MAPA DA ALEMANHA:

WEIMAR (1919-1925)  
DESSAU (1925-1932)  
BERLIM (1932-1933)



## 1. OS DIRETORES

Walter Gropius, Hannes Meyer e Mies van der Rohe foram os diretores das três fases da Bauhaus, em Weimar, Dessau e Berlim. A construção do segundo edifício (Dessau) é considerado ainda hoje um marco arquitetônico. Com algumas diferenças, o objetivo dos três diretores era acabar com a barreira entre artista e artesão, usando a pintura, a escultura e a arquitetura para construir o edifício do futuro.

## 2. AS IDEIAS

A Bauhaus nunca foi uma opinião única, mas sim uma sopa de ideias, fruto das personalidades de vários mestres. Um dos mestres mais marcantes da primeira fase foi Johannes Itten, uma espécie de monge vegetariano de cabeça rapada, que punha a sua turma a meditar antes das aulas. Era comum Itten pedir aos alunos para fazerem gestos que simbolizassem cores, entre outros exercícios originais.

## 3. AS TEÓRICAS

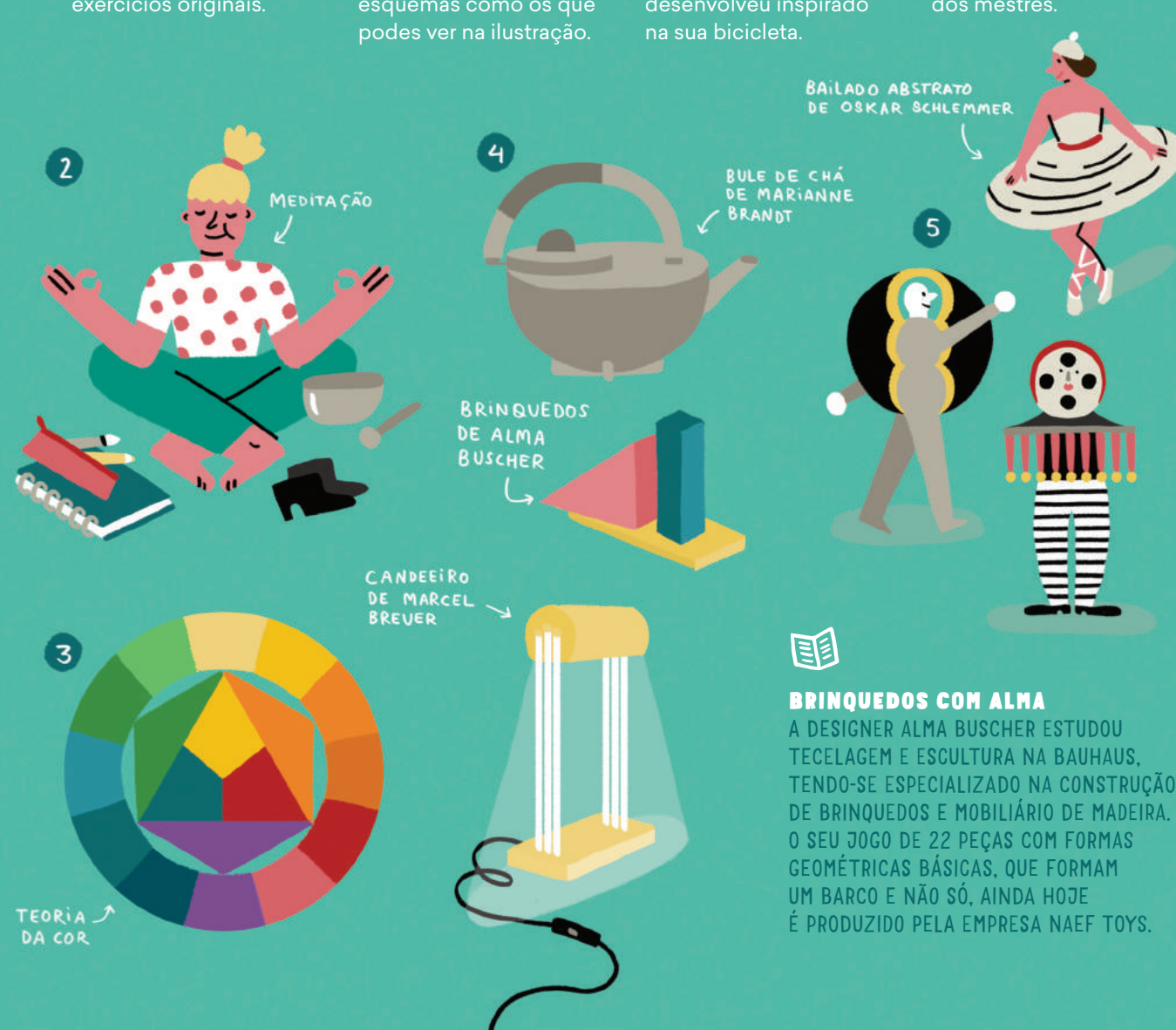
As aulas teóricas eram dedicadas a anatomia, história de arte, contrastes, formas e cores, entre outros temas. Alguns dos contrastes incluíam áspero-suave, pontiagudo-rombo, duro-mole, claro-escuro, leve-pesado, redondo-quadrado. Outro dos temas discutidos era o da teoria da cor, que estudava a relação entre os tons e a forma de os misturar, a partir de esquemas como os que podes ver na ilustração.

## 4. AS PRÁTICAS

Os ateliês ensinavam encadernação, tecelagem, carpintaria, vitrais, cerâmica, tipografia, publicidade, mobiliário e arquitetura. Segundo a ideia «arte para a indústria», começaram a vender para fora. Foi um sucesso, dos bules de chá de Marianne Brandt aos brinquedos modernos de Alma Buscher, do famoso candeeiro de mesa de metal e vidro à cadeira que Marcel Breuer desenvolveu inspirado na sua bicicleta.

## 5. OS MESTRES

Os artistas Paul Klee, Wassily Kandinsky e Oskar Schlemmer foram três dos muitos mestres da escola. Oskar deu aulas na oficina de arte teatral, na qual criou o primeiro bailado abstrato de sempre, com bailarinos vestidos de figuras geométricas. Em 1933 o governo nazi fechou a escola, mas as ideias revolucionárias da Bauhaus continuaram a espalhar-se pelo mundo na voz e no trabalho dos mestres.



## BRINQUEDOS COM ALMA

A DESIGNER ALMA BUSCHER ESTUDOU TECELAGEM E ESCULTURA NA BAUHAUS, TENDO-SE ESPECIALIZADO NA CONSTRUÇÃO DE BRINQUEDOS E MOBILIÁRIO DE MADEIRA. O SEU JOGO DE 22 PEÇAS COM FORMAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS, QUE FORMAM UM BARCO E NÃO SÓ, AINDA HOJE É PRODUZIDO PELA EMPRESA NAEF TOYS.



## CAPITAIS DO DESIGN

O design, seja de moda, de sentar ou de espremer citrinos, leva-nos a querer viajar, para podermos falar com os criadores e fabricantes, mas também para saber o que vem aí de novo em feiras, exposições, encontros e entregas de prémios.

### 1. MILÃO

Em Milão vêem-se sempre sacos da *Dolce & Gabbana*, *Prada* e *Versace*. São as principais marcas de design de moda italiana, tal como a *Armani*, cuja loja ocupa um quarteirão inteiro. As semanas da moda de Milão, Paris, Londres e Nova Iorque são os momentos altos da moda internacional. O Salone del Mobile Milano, dedicado ao design de mobiliário, é outro momento alto da cidade.

### 2. LONDRES

Em Londres fotografa-se o Big Ben, a coroa da rainha de Inglaterra e autocarros vermelhos de dois andares, certo? Sim, mas há mais design por ver. Desde 2003 que acontece o London Design Festival, tornando a cidade na capital de design do mundo. São nove dias de exposições que celebram o talento e a criatividade, destruindo as barreiras entre design, arte e arquitetura.

### 3. NOVA IORQUE

A feira de design de Nova Iorque chama-se NYCxDESIGN. Abarca disciplinas como: arquitetura; educação e *design thinking*; digital e tecnologia; *bricolage* e ofícios; engenharia; moda; cinema; media e televisão; mobiliário; design gráfico; design de interiores; design de paisagens; iluminação; design de produto; teatro, cenários e figurinos; design urbano. Ufa! E isto é só o princípio.

### 4. BUENOS AIRES

A capital da Argentina foi a primeira «cidade do design» classificada pela UNESCO. Esta designação significa que os portenhos (habitantes de Buenos Aires) são, sobretudo, designers, publicitários, atores ou letristas (pessoas que pintam as letras das montras). Em maio, acontece o maior festival de arte da América do Sul, o arteBA, que atrai 120 mil amantes de design à cidade.

### 5. RED DOT

Os prémios Red Dot reconhecem o melhor design de produto, design de comunicação e design conceptual (as ideias mais futuristas). A gala de prémios acontece no teatro Aalto, em Essen, que tem um Museu de Design Red Dot, tal como Singapura, mas este só fecha às duas da manhã. Juntos possuem a maior coleção de design contemporâneo do mundo. A Red Dot também organiza a semana do design de Xiamen, na China.

### 6. ESCANDINÁVIA

Design escandinavo refere-se a peças de mobiliário simples, minimalistas e funcionais com origem na Suécia, Dinamarca, Noruega, Finlândia e Islândia. Alvar Aalto, Arne Jacobsen, Verner Panton, Eero Saarinen e Maija Isola são alguns nomes da época dourada do design escandinavo (1900-1950). A semana do design de Estocolmo, em fevereiro, celebra o design escandinavo desde 2002.



### MARVILA E BEATO

ESTES BAIRROS DE LISBOA ANDAM NA BOCA DE TODA A GENTE E A CULPA É DAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS. VISITA ESTES BAIRROS PARA CONHECERES ESPAÇOS DE CO-WORKING (VÁRIOS CRIATIVOS NO MESMO LOCAL), COMO O ESPAÇO TODOS E O HUB DO BEATO OU APARECE NO PATO LÓGICO, O ATELIÊ QUE FAZ ESTA REVISTA COM O PELICAS.





## JORGE SILVA DESIGNER DE PAPELADA

É um alquimista gráfico que transforma assuntos aborrecidos em ouro. É arqueólogo e divulgador de ilustração. É domador de sardinhas (criou a imagem das Festas de Lisboa). É designer e diretor de arte.

### Como é que te apresentas profissionalmente?

Apresento-me como diretor de arte, mas sou designer. Hoje em dia a palavra designer tem imensos significados, mas sou um designer de papéis, de papelada. É uma coisa que nós estimamos ainda hoje, apesar do digital.

### Quando é que soubeste que querias ser designer?

Muito cedo. Eu tive a sorte (e o azar) de, em criança, não ter estímulos familiares para as artes. O meu pai era da GNR,

e a minha mãe era auxiliar na escola preparatória.

### Rabiscavas muito?

Sim, mas era essencialmente um imitador.

### Tens algum dos teus primeiros desenhos?

O primeiro desenho não tenho, mas vendia desenhos na escola primária numas folhas A3 em papel reciclado. Desenhava cópias à vista de bonecos que sempre colecionei. Havia uma coleção de gelados da *Rajá* com bonecos extraterrestres. Os bonecos, já não tenho, mas recuperei a primeira coleção de brindes de gelados que a minha mãe me comprava na praia de Algés, aos cinco anos. Eram sinais de trânsito, uma ligação ao design.

### Já tinhas o espírito colecionista que tens hoje?

O colecionismo é uma parte estruturante da minha personalidade gráfica. Colecionava tudo o que era fácil de apanhar: caricas, pilhas, carteiras de fósforos... A impressão das cores dos rótulos era uma coisa muito forte e muito gráfica também.

### És um arqueólogo do design e da ilustração.

Sim, desde a base. Colecionei selos, bilhetes de metro e de comboio, aviões de montar (modelismo). Os selos têm muita ilustração e muito design. Ainda tenho estas coleções com separadores e capas, tudo desenhado por mim.

### Quando é que decidiste deixar de ser ilustrador?

Nunca fui um ilustrador genuíno, fui ilustrador por imitação.

Quando entrei em Belas-Artes, em 1981, apanhei o Jorge Colombo, o Henrique Cayatte, o Nuno Gonçalves, o Nicolau Tudela, eles sim, desenhavam muitíssimo bem e melhor que eu, quer ilustração quer banda desenhada. Passavam as aulas sem tirar a caneta do papel, não precisavam de fazer esboços sequer. A necessidade prática (e barata) de ilustrar as coisas que fazia levou-me a ser ilustrador. Quando é que deixei de fazer ilustração? Quando passei a poder contratar alguns dos melhores ilustradores do país, na altura do [jornal] *Independente*, em 1991.

### O que distingue uma boa de uma má ilustração?

Eu tinha três fatores. Originalidade, uma pessoa que faz algo seu, mas só isso não é forçosamente bom. Depois é a contemporaneidade, ou seja, alguém que faz algo que reflete o seu tempo. O último fator era a coerência. Eu detestava ilustradores que me apareciam a fazer registos diferentes. Uma das coisas que prezo é não ser surpreendido. Quando te encomendo uma ilustração, quero que encaixe na página que já estava pensada.

### Qual é a diferença entre desenho e ilustração?

A ilustração está associada a duas coisas, reprodução em série e a ligação a outra forma de comunicação. Não tem de estar sujeita a uma encomenda. Eu era o rei das encomendas nos anos 1990. Uma boa parte da ilustração editorial de qualidade em Portugal passava pelas minhas mãos, mas isso foi uma época que passou. Eu tinha um papel pedagógico em relação à ilustração, porque me chateia imenso a história

do gosto e do não gosto. Tive sempre necessidade, até por uma questão de justiça, de tentar explicar às pessoas porque é que aquilo não era bom.

### Já explicaste a uma criança porque é que não gostas de um desenho?

Não. A minha filha mais velha já pareceu ter uma aptidão especial para o desenho, até eu lhe ter comprado um *iPad* e isso ter acabado.

### Que argumentos usas sobre a importância de desenhar?

Tal como ler, é uma atividade que faz bem à cabeça. O desenho é uma questão de motricidade fina, mas sobretudo de organização mental e isso favorece o desenvolvimento do cérebro.

**JORGE SILVA NASCEU NA CIDADE DE LISBOA EM 1958, E DESDE PEQUENO DESENVOLVEU TRÊS PAIXÕES: O DESENHO, O DESIGN E O COLECIONISMO. TORNOU-SE ILUSTRADOR POR NECESSIDADE E DEPOIS UM DOS MAIORES (EN)COMENDADORES DE BOA ILUSTRAÇÃO PARA JORNAIS E REVISTAS. FOI DIRETOR GRÁFICO DOS JORNAIS *COMBATE* E *INDEPENDENTE* E DOS SUPLEMENTOS «ÍPSILON» E «MIL FOLHAS», DO JORNAL *PÚBLICO*. ABRIU O ATELÊ SILVADESIGNERS EM 2001 PARA FAZER A REVISTA *LX METRÓPOLE*. TRABALHA (MUITO) COM PAPELADA E MARCAS CULTURAIS.**







### O que é preciso para fazer uma boa publicação periódica?

Uma curiosidade e insatisfação permanentes. E tudo isto remete claramente para uma questão de personalidade, que parece estar além do talento e da aptidão para fazer qualquer tarefa.

### Um bom designer tem de ser uma pessoa curiosa e insatisfeita?

Se não for isso, morre depressa, no sentido artístico.

### És assim?

Sou um curioso passivo, mas relativamente atento em matéria de educação visual. Sou sempre o primeiro a descobrir no chão de madeira um padrão em que se vê uma cara. Como não sou muito talentoso, compenso com uma qualidade: a tenacidade. Preciso da continuidade para desenvolver o meu trabalho. Tenho muita dificuldade em fazer bem uma coisa que só sai uma vez. Uma das coisas mais interessantes da minha vida profissional, é, se olharmos para uma revista que faço há dez anos, a revista não piorou muito, no geral. Se olharmos para o n.º 1 e o n.º 100, vê-se que há igualdade de qualidade. A continuidade dá-me motivação.

«Sou sempre o primeiro a descobrir no chão de madeira um padrão em que se vê uma cara.»

### Das tuas revistas, tens um carinho especial por alguma?

Gosto muito da *Adufe*. É uma pequena joia, apesar de discreta, de design editorial. Gostei muito do suplemento do *Público*, o «Mil Folhas». Era a minha cara. Gostei muito de fazer o *Combate* durante anos, foi uma espécie de oficina onde aprendi o ofício. Abri o meu ateliê para fazer a *LX Metrópole*, que era uma revista engraçada. Gosto de fazer revistas sobre temas chatos, porque me permite com mais facilmente quebrar as regras.

### Qual é a importância da coleção D (editada pela INCM), da qual és diretor de arte, para quem está a começar nesta área?

Como professor e conferencista, sempre me incomodou a ignorância que, mesmo em escolas superiores, havia sobre a história da ilustração e do design. Há falta de memória e ingratidão, como se todas as gerações não tivessem nada para trás. Num país com falta de memória e de atividade editorial, tens de começar sempre do zero. Em Espanha ou Inglaterra, há uma tradição, sabes de onde vens e para onde vais. Em Portugal sabes para onde vais, mas não sabes de onde vens.

Esta coleção D é um prazer que tenho, e a fome e pobreza iniciais que tive explicam isto.

### Qual foi o primeiro objeto de design que te despertou fascínio, além da fisga?

Havia o carro de esferas que eu fazia.

### Há algum livro que aconselhes que desperte a curiosidade?

Os livros do Bruno Munari. Não quero marcar ninguém com uma visão que não é do seu tempo. É do meu. Acredito que todos os designers de todas as gerações que têm apetite por progredir vão sempre chegar aos clássicos e não precisam que lhes digam nada. Não é seguro para mim que, por teres um livro do Sebastião Rodrigues em casa, venhas a ser um bom designer.



Sardinhas Festas de Lisboa  
Da esquerda para a direita: sardinha original criada pelo Jorge Silva, 2003; sardinha ilustrada pela convidada Madalena Matoso, 2010; sardinha vencedora do concurso de 2017, por Ana Melo.



## MICROCONTO

# A MORADA DO SILVA

O pequeno Silva tinha poucos livros, poucos jogos e poucos brinquedos, mas tinha muita curiosidade e uma varanda. No rés do chão, vivia um menino mais velho que desenhava maravilhosamente. No primeiro andar, vivia o pequeno Silva com os pais. No segundo andar, vivia um general do Exército, sem os pais. Três andares com três passos que mudariam a vida do pequeno Silva para sempre. Primeiro dedicou-se a copiar os desenhos do vizinho de baixo. Depois decidiu recortar as letras dos cabeçalhos do jornal *Diário Popular*, que o pai comprava todos os dias. Em terceiro lugar, passou a colecionar os números velhos da revista *Jornal do Exército*, que o general do segundo deitava fora. De cópia em cópia, o pequeno Silva tornou-se desenhador de *posters* hiper-realistas de personagens de banda desenhada famosa, que depois vendia na escola. Letra a letra foi desenhando as que faltavam nas notícias, até

ter montado o alfabeto completo. Número após número, as cores fortes da revista que vinha de cima ajudaram o pequeno Silva a folhear e paginar o mundo com outros olhos. Desta morada e vizinhança nasceu um ilustrador, um designer e um diretor de arte de jornais e revistas. Hoje vivem todos juntos, na casa do grande Silva.

*O pequeno Silva também desenhava os seus próprios jogos de tabuleiro. «Eu tinha de organizar toda a informação, o percurso, os prémios e os castigos. Fazer isto, mesmo com nove anos, é design.»*



SE QUISESSES SABER MAIS SOBRE A ANA SEIXAS, AUTORA DESTA ILUSTRAÇÃO, VOA ATÉ À PÁGINA DO ÍNDICE, DO OUTRO LADO DA REVISTA.



## DICAS UNIVERSAIS

# DESIGN DO DIA A DIA

Quem inventou a colher com que comes (nem sempre com gosto, é certo) a sopa? Quem se lembrou de dar forma ao pente, para que não andes com o cabelo todo no ar e te chamem despenteado? Como nasceu o martelo de orelhas com que pregas os quadros dos teus desenhos na parede? Quem foi o autor da esfregona? Uma mãe que queria manter a casa sempre limpa? Ou uma criança que sujava a casa com os pés e não queria ouvir raspanetes? A quem podes agradecer estes e tantos outros objetos do quotidiano, que facilitam o teu dia a dia de tal forma, que já não te consegues imaginar sem eles? Apesar de não ter estudado design de equipamentos na universidade, a vida é um excelente designer. E, como gosta de encontrar solução para os problemas, produz design sem nome de autor e cria produtos úteis, eficazes e, já agora, bonitos, não achas?



### SURF DE CALÇADA

PRATICADO PELAS RUAS DO MUNDO INTEIRO, O SKATE NASCEU NOS ANOS 60, QUANDO O DONO DE UMA LOJA DE SURF NA CALIFÓRNIA VIU UNS MIÚDOS A ANDAREM EM CIMA DE PRANCHAS COM RODINHAS DE PATINS AGARRADAS. PARECE QUE NESSE DIA NÃO HAVIA ONDAS BOAS NO MAR E ELES DECIDIRAM PRATICAR SURF EM TERRA. ESTE DESPORTO FICOU CONHECIDO COMO SURF DE CALÇADA, ANTES DE GANHAR O NOME DE SKATEBOARD EM 1965, QUANDO AS PRANCHAS FORAM COMERCIALIZADAS.



## IDADE DA PETRA

# PRIMEIRAS PALAVRAS

Na História, muitas coisas não acontecem por acaso. A invenção da escrita, por exemplo, nasceu da necessidade de tomar nota dos bens de cada um, como as cabeças de gado ou as medidas de cereais, por motivos comerciais. Foi cerca de 3 000 a. C.\* que os Sumérios (teus conhecidos do último número da VOA como os primeiros astrónomos) desenvolveram na Mesopotâmia a escrita «cuneiforme». Não te assustes com esta palavra estranha. Significa apenas que a escrita era feita com objetos de metal em forma de cunha. Os Sumérios utilizavam a argila para escrever e, quando queriam que a mensagem ficasse para o futuro, levavam as placas de argila ao forno. No início, esta escrita era difícil de decifrar, até porque havia mais de 2 000 sinais diferentes, mas com o tempo tornou-se mais simples e tão popular que era utilizada para comunicar, trabalhar e gravar pensamentos.

\* O calendário ocidental divide-se em duas fases distintas: a. C. (antes de Cristo) e d. C. (depois de Cristo, cujo nascimento marca o início da era cristã).



### A CARA DAS LETRAS

OS TIPÓGRAFOS SÃO OS DESIGNERS QUE DÃO CARA E CORPO ÀS LETRAS. ALGUMAS DAS MAIS FAMOSAS CHAMAM-SE HELVETICA, FUTURA, GARAMOND E ARIAL. POR VEZES, A LETRA FOI BATIZADA COM O NOME DO SEU AUTOR, COMO ACONTECEU COM A BODONI E A FRUTIGER. PARA TUA INFORMAÇÃO, A VOA QUE ESTÁS A LER FOI PAGINADA NOS TIPOS DE LETRA MISTER DODO E SAILEC.





## PRÓS & NÓS

# CONVERSAR COM DESIGN

Sofia Gonçalves é designer, professora de Design de Comunicação na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e fundadora da editora Dois Dias edições.



Local da conversa: esplanada duma cafetaria lisboeta. Tema da conversa: design. «Design é desenhar com uma ideia. Podemos chegar à ideia com a ajuda de um computador, de canetas de feltro, de lápis de cera ou até de folhas secas apanhadas na rua. A arte também desenha com ideias, mas não precisa de entendimento. Nós (os designers) temos de ter a certeza de que as pessoas (o público) percebem a ideia. Se não conversarmos com o outro, é mau design.» Tentámos perceber se o mau design pode ser boa arte, mas a resposta foi «nim»: «Há momentos em que as coisas se tocam.» Querem saber a definição de design da professora? «A fórmula que uso é: o conteúdo é igual à forma

e a forma é conteúdo. Quando isto funciona em design de comunicação, a coisa está lá.» Antigamente falava-se em forma e função, o conteúdo ocupou o lugar da função? «Passou a privilegiar-se mais as ideias. Mas eu estou a falar de design de comunicação. No design de produto é diferente. O design tem várias espécies. A minha espécie é o design de comunicação, os designers gráficos. Um designer de produto tem de continuar a pensar na função. Quando me sento numa cadeira, não quero que ela caia.» E quais serão os designers que Sofia apresenta aos alunos? «Os clássicos. El Lissitzky é excelente com grafismos que usam a fotografia em composições belíssimas. Depois há uma série de novos autores que têm uma ideia de design que às vezes se aproxima da arte, mas que ajuda a disciplina a ir-se construindo. Por exemplo, o Stuart Bailey.» E qual será o objeto de design mais importante para uma criança? «Sem dúvida o lápis de cera. É pensado para criar, para não sujar as mãos e para ser comido sem dar problemas.» Sofia parece ser uma professora insistente e uma editora dissidente. «Também sou dissidente enquanto professora. Gosto de pensar a universidade como espaço de liberdade e de experimentação, o que hoje em dia começa a ser um luxo. Já editar é um trabalho difícil. Na verdade sou mais uma professora dissidente e uma editora insistente.» No final da conversa, Sofia disse que o design social é um pleonismo (o mesmo que redundância), porque, apesar de desenvolver projetos que querem melhorar a sociedade, «todo o design deve ser para melhorar a sociedade».



## PEQUENOS GRANDES CRIADORES

«HÁ 40 ANOS QUE AS CRIANÇAS AJUDAM OS DESIGNERS A TESTAR E A DESENHAR COMPUTADORES E INTERFACES INTUITIVOS PARA QUE QUALQUER PESSOA CONSIGA MEXER NELES. POR ISSO É QUE AS CRIANÇAS GOSTAM TANTO DE TABLETS, NO FUNDO FORAM ELAS QUE OS CRIARAM. O BOM DESIGN TEM SEMPRE ATENÇÃO AO OUTRO.»



## OUTRO OLHAR

SOFIA TEM ALUNOS COM IDADES ENTRE OS 20 E 40 ANOS, MAS GOSTA DE LHES DESPERTAR A CURIOSIDADE, COMO SE FOSSEM CRIANÇAS, COM CINEMA, POR EXEMPLO. O *HOMEM DA CÂMARA DE FILMAR* É UM FILME GENIAL. MOSTRA-TE COMO É FUNDAMENTAL A TUA FORMA DE OLHAR. AS COISAS ESTÃO À TUA FRENTE E DEPOIS ENSINA-TE A OLHAR E A CONSTRUIR COM O OLHAR.

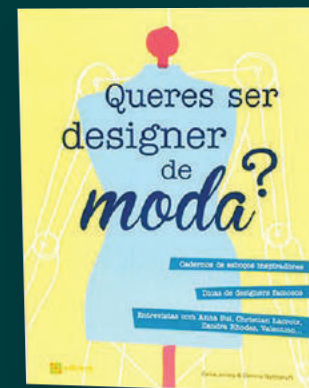


Associação Mutualista Montepio

O teu Clube tem sugestões para ti, seja para dares passos mais verdes na escola, seja para aprenderes com os teus dedos através de aplicações digitais e livros.



## TENS CÁ DISTO?



## QUERES SER DESIGNER DE MODA?

Se ficas uma hora a escolher a roupa antes de sair de casa, há uma forte probabilidade de gostares deste livro. A Edicare imprimiu estas páginas a pensar naqueles que querem dar os primeiros passos na passarela vermelha através do design de moda. Além de um pequeno curso de desenho, tens um glossário de termos, entrevistas a designers e muito mais para explorares livremente. Se tiveres com medo de experimentar, podes começar por vestir os peluches lá de casa.

Para todas as idades  
11,95 €  
Edicare



## CARIMBOS

Já fizeste o carimbo de batata da Zulmira e agora queres aumentar a coleção? Então, procura este conjunto comercializado pela Editora Bruaá. Vais encontrar um kit repleto de carimbos, esponjas,

padrões definidos e outros para tu criares. Estes carimbos foram criados pela dupla de arquitetos japoneses Torafu.

Para todas as idades  
28,50 €  
Bruaá





O teu Clube é ainda melhor com os teus desenhos, sugestões, cartas e ideias. Envia tudo a voar para [clubepelicas@montepio.pt](mailto:clubepelicas@montepio.pt) ou para Clube Pelicas, Rua do Carmo, n.º 42, 9.º, 1200-094 Lisboa.

### ADIVINHAS

- 1. Qual é coisa, qual é ela, que quanto mais se tira, maior fica?
- 2. Todos me pisam, não piso ninguém, todos perguntam por mim, não pergunto por ninguém.
- 3. Qual é o céu que não tem estrelas?

Soluções: 1. O buraco; 2. O caminho; 3. O céu da boca.

### ANEDOTAS

— «Chovia», que tempo é?  
— É tempo muito mau, senhor professor.

O Joãozinho chegou muito atrasado à escola e a professora perguntou:  
— O que aconteceu?  
— Fui atacado por um crocodilo! Chocada, diz a professora:  
— Oh, meu Deus! Como é que tu estás?  
— Estou bem, mas o trabalho de

matemática, comeu-o todinho...

Professor:  
— Joaquim, diga o presente do indicativo do verbo «caminhar». Aluno:  
— Eu caminho, tu caminhas, ele caminha. Professor:  
— Mais depressa! Aluno:  
— Nós corremos, vós correis, eles correm!

### PASSATEMPO

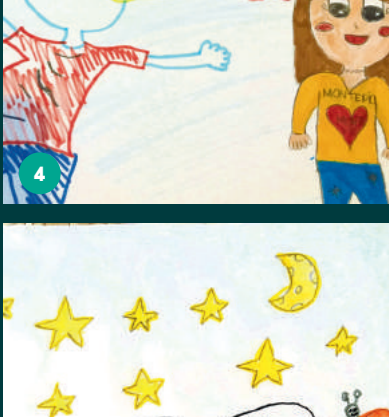
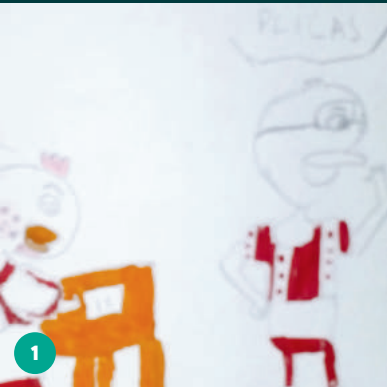
Como é que se chama a ilustradora da revista VOA n.º 12? As primeiras 15 respostas certas recebem um mealheiro *Clube Pelicas*. Não te esqueças de indicar o teu nome completo e n.º de associado; sem essa informação, as respostas não são consideradas válidas.



### CARTAS E DESENHOS

1. A **Catarina** tem 7 anos e desenhou-me a resolver exercícios matemáticos. Será que são atividades da VOA? Espero que sim, porque essas consigo ensinar aos meus amigos. Obrigado por esta composição!
2. A Primavera já chegou. A relva cresce verdinha e formam-se arcos-íris no céu. A **Francisca** convidou a Zulmira, o Roberto, a Petra e eu para este passeio no parque. Será que a D. Noémia, a D. Poupança e o Heitor vão lá ter mais tarde?
3. A **Mafalda** tem 6 anos e ilustrações tão espaciais como as da última VOA. Desenhou um astronauta com asas. Adivinham quem é? Pois, eu próprio, prestes a realizar mais uma conquista.
4. A **Margarida** (5 anos) e a **Mafalda** (9 anos) desenharam-me muito bem acompanhado! A Margarida preferiu cor e movimento, enquanto a Mafalda aproveitou para me dedicar algumas belas palavras.
5. A **Leonor** tem 8 anos e adora ter a cabeça nas estrelas. E, se fecharmos os olhos, facilmente começamos a orbitar. Se hoje à noite vires duas estrelas cadentes, já sabes que somos nós. É melhor pedir um desejo.

Se estás entusiasmado com o tema da revista, liberta essa veia artística e envia os teus trabalhos criativos.



### PARCEIROS

- MUSEU DO BRINCAR Aveiro**  
50% de desconto no ingresso de entrada.
- PORTUGAL DOS PEQUENITOS Coimbra**  
15% de desconto no ingresso de entrada.
- PARQUE ZOLÓGICO DE LAGOS Lagos**  
15% de desconto no bilhete de entrada.
- Vai a [clubepelicas.pt](http://clubepelicas.pt) e descobre mais em Descontos Pelicas.

### PROVÉRBO

Quem espera, sempre alcança.