



**Coleção Amália**  
**Descrição de um processo**  
*(versão final após defesa)*

**Ana Margarida Loureiro dos Reis Salgueiro**

Trabalho de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Industrial**  
(2<sup>o</sup> ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges

**janeiro de 2023**



## **Declaração de Integridade**

Eu, Ana Margarida Loureiro dos Reis Salgueiro, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M8447 de Design Industrial da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 17/01/2023

# **Agradecimentos**

Ao meu orientador, Prof. Doutor Afonso Borges, pela incansável orientação ao longo do processo, por todas as palavras de incentivo, de amizade, pela disponibilidade e por todo o conhecimento transmitido.

Aos meus pais e irmão pela oportunidade e por nunca duvidarem.

Aos meus amigos que sempre me motivaram, apoiaram e auxiliaram, e em particular à Teresa Simões por todo o apoio e confiança.

Ao Vasco, pela motivação diária e por acreditar sempre em mim.

A todos os que não referi, mas que contribuíram de forma direta ou indireta.



# Resumo

Fruto da consciencialização do tempo como algo efêmero e de uma sociedade que se sente cada vez mais apressada, é clara a tendência do design de produtos que procura privilegiar um lado mais humanizado dos objetos. Por um lado, a indústria oferece uma maior capacidade técnica, ao materializar produtos acessíveis e prontos a dar resposta. Por outro, observamos uma crescente tendência da recuperação de um lado mais emocional que pretende reaver tempos passados numa tentativa, talvez inocente, de reviver memórias que reflitam a nostalgia de uma sociedade cada vez mais industrial e, simultaneamente, mais esquecida.

Este documento, assumidamente autoral, procura descrever todas as etapas no desenvolvimento de uma coleção de loiça de café para um cenário familiar. Mas mais que um conjunto de peças, representa um conjunto de experiências que enfatiza a valorização do tempo como momento de partilha e apreciação, através de um ritual que se perpetua desde a antiguidade até aos dias de hoje pelo seu forte cariz social e cultural, carregado de simbolismo.

Sobre relações, refletindo a diversidade de pessoas e histórias em volta da mesa, este trabalho descreve projeto e discute projeto através da utilização de uma base bibliográfica que promove a reflexão crítica ao expor diferentes conceitos que, numa perspetiva evolutiva, resultam inevitavelmente em escolhas necessárias para a conclusão do produto, detalhando o processo criativo do mesmo e a forma como foi influenciado de fase para fase.

O produto resultante, matriz de todo o conhecimento exposto ao longo do documento, procura transmitir uma ideia de partilha num contexto convidativo e emocional, trazendo consigo alguma “alma” para os produtos e refletindo um espaço comum e o principal interveniente da cultura portuguesa – a mesa.

## Palavras-chave

Design, mesa, processo, narrativa, consequência, ritual, poética, projeto, identidade, influência



# **Abstract**

As a result of the awareness of time as something ephemeral and of a society that feels increasingly rushed, there is a clear trend in product design that seeks to privilege a more humanized side of objects. On one hand, the industry offers a greater technical capacity, by materializing affordable products that are ready to serve. On the other hand, we observe a growing trend towards the recovery of a more emotional side that intends, perhaps in an innocent attempt, to revive memories that reflect the nostalgia of an increasingly industrial and simultaneously forgotten society.

This admittedly authorial document is meant to describe the different stages during the development of a set of coffee tableware collection for a familiar scenario. But more than a collection, it represents a set of experiences meant to emphasize the value of time as a moment of sharing and appreciation, through a ritual that has been perpetuated since antiquity until the present day by its strong, social and cultural nature, loaded with symbolism.

About relations, reflecting the diversity of both people and their stories around the table, this report describes and discusses project using a bibliographic base that promotes critical reflection by exposing different concepts which, in an evolutionary perspective, inevitably result in necessary choices for the completion of the product, detailing its creative process and how it was influenced from phase to phase.

The final product, matrix of all the knowledge exposed throughout the document, reflects the idea of sharing in an inviting and emotional context, bringing “soul” to the products by reflecting a common space and the main player in Portuguese culture - the table.

## **Palavras-chave**

Design, table, process, narrative, consequence, ritual, poetic, project, identity, influence



# Índice

Introdução	1
<i>Consciência e Necessidade</i>	8
Responsabilidade do designer	8
Contexto	12
Problemática	13
Referência	16
<i>Influência e Arquétipo</i>	17
O objeto antigo	17
Super Normal	19
Meio	23
Mesa	25
Gesto	29
<i>Forma, Função e Affordance</i>	32
Forma segue a função	32
Gesto	34
<i>Emoção</i>	36
Poesia no design	36
Imperfeição	39
Personalidades	40
<i>Memória e Design Evolutivo</i>	49
História do objeto	49
Thoughtless acts?	53
Memória	54
<i>Haptic</i>	56
O design das sensações	56
Cidades	60
Orgânico	70
<i>Covilhã, cidade neve</i>	83
Amália	84
<i>White</i>	87
Processo	90
Maquetagem	90
Prototipagem	94
Material	96
Molde	98
Conclusão	109
Lista de Figuras	113
Bibliografia	116
Webgrafia	118





# Introdução

Para concluir o mestrado em Design Industrial pela Universidade da Beira Interior foi decidido, em conjunto com o orientador, optar pela realização de um trabalho de projeto. O verdadeiro desafio parte de uma falta de imposições e restrições ao longo do processo, o que resulta num infundável conjunto de opções. E, sendo o critério de escolha baseado numa perspetiva de aprendizagem contínua, considerou-se que seria uma opção desafiante na medida em que teria a possibilidade de explorar o processo criativo de forma aprofundada, criando ferramentas que combatam a falta de método e que promovam um trabalho contínuo e continuado. Sentindo que seria um aspeto fundamental a ser trabalhado e melhorado, encarou-se esta oportunidade como uma viagem de autoconhecimento processual e de melhoria do próprio processo criativo.

Procurou-se, assim, a criação de um espaço onde tivesse a oportunidade de explorar o processo criativo de uma forma intensificada, de conhecer e de analisar diferentes perspetivas. No fundo, tentar compreender a minha própria identidade, enquanto designer, quando não existe qualquer tipo de barreira que condicione o pensamento.

Este documento pretende, assim, descrever todas as etapas relevantes do processo criativo, que culminam num produto final que será também aqui apresentado. Além de uma representação meramente descritiva, pretende demonstrar-se uma forma mais profunda de cada fase do processo, influenciada por diversos fatores, desde o tipo de referências que foram lidas num determinado momento, o contexto, ou do tipo de escolhas que direcionavam cada uma das fases. Esta transição é gradual e por vezes pouco perceptível, pois em vários momentos surgiram interrogações que questionaram vários aspetos do projeto, resultando inevitavelmente numa sobreposição de ideias e conceitos, numa insegurança constante que questionava quer a relevância, quer a coerência de todo projeto, reforçando uma grande falta de experiência que se considerava natural nesta fase e que deve ser fortalecida através de pesquisa e através do conhecimento de diferentes perspetivas e referências.

Sabemos que o conceito de design está sujeito a múltiplas interpretações. Por não possuir uma definição concreta e fechada, fica aberto a várias conceções que variam de pessoa para pessoa. Da mesma forma o processo criativo não é linear, ou seja, não consegue ser descrito de uma forma estática e genérica. Por esse motivo, relatá-lo ganha um carácter abstrato e difícil de definir com exatidão, correndo o risco de resultar numa sobreposição de ideias e de um constante oscilar entre diferentes fases do processo.

Cada projeto torna-se assim numa aventura, ganha uma narrativa própria onde o ponto de partida não prevê o resultado a que se pretende chegar, sendo uma constante descoberta de valores, significados e desejos que o designer pretende explorar, por vezes sem ter plena consciência disso. No fundo, um conjunto de circunstâncias que se sucedem de forma consciente e premeditada, determinado por um processo mais ou menos metódico, mas que demarca uma sucessão de peripécias que não foram previamente calculadas.

*“Por mais que o método seja controlado, as pequenas escolhas e acasos alteram e definem tanto o caminho, que se o trabalho for feito com sentido crítico, se torna impossível antecipar de onde surgirá o sentido...”*

Afonso Borges (2014)

E se por um lado esta incógnita torna muito mais interessante cada projeto, abrangendo um vasto leque de resultados distintos que não se conseguem prever através de uma fórmula científica, pode simultaneamente gerar alguma frustração ao criativo que por vezes se sente desanimado por não atingir um resultado que na verdade nem sabe bem qual é. E talvez esse sentimento se deva ao facto de ser esperado que o processo de design se desenvolva da mesma forma que a maioria dos processos se desenvolvem, ou seja, seguindo procedimentos específicos que conduzem a resultados garantidos, em vez de encarar todo o processo de uma forma leve e flexível, como uma experiência, ou como refere Konstantin Grcic “... *um percurso, uma viagem da qual não conhecemos o fim.*”. (Borges, 2014, p.315)

Assim, todo o caminho desde a ideia inicial até ao resultado que se apresenta agora é marcado por diferentes fases, onde as necessidades variam de acordo com o momento em que se situam. Em alguns casos, foi necessário parar e deixar repousar uma ideia até que a mesma ganhasse uma forma, já em muitos outros casos foi preciso insistir até levar o conceito à sua exaustão.

A arquitetura deste documento foi assim construída de acordo com a forma como se definiu todo o processo, numa constante transição entre conceitos, ideias e objetivos, na procura intensiva de um conceito que materializasse tudo o que as palavras não conseguiam verbalizar, reaproveitando vários fragmentos ao longo do caminho.

Há algo de poético na vida de cada um de nós. E esta poesia pode ser visível nas coisas simples da vida, numa cor, numa pintura, no simples chilrear de um pássaro... Esta poesia torna o sabor da vida mais apetecível, permite-nos sentir de uma forma mais intensa, emocional, e ensina-nos a valorizar outras coisas além do que parece óbvio à primeira vista. Mais do que uma qualidade estética é esta ligação mais emocional e próxima de um lado mais filosófico que, aliada a um processo de design que passa inevitavelmente pela tomada de decisões, torna o próprio objeto fisicamente mais interessante.<sup>1</sup> Foi com esta corrente de pensamento em mente que Ettore Sottsass deu vida a um dos objetos que marcaram a década de 60 através da criação de uma máquina que procurava salientar a beleza de sentir os objetos mais do que apenas utilizá-los. *Valentine Typewriter* tornou-se numa das maiores referências pela sua cor vermelha extravagante, pela adição de duas tampas laranjas que sugeriam uma clara referência a mamilos, criando um objeto com presença, sugerindo que o intuito desta máquina era o de fazer companhia aos poetas em fins-de-semana mais solitários (Sudjic, 2015, p.13). Mas mais que isso, refletia uma noção de leveza, a ideia revolucionária de que o trabalho deixara de ser restrito a um único local, passando assim a ser prático e móvel. Embora só anos mais tarde essa ideia se tornasse realmente possível, o conceito já estava lá. Com este conjunto de fatores, a máquina tornou-se num ícone, sendo desejada não apenas para utilização, mas também pelo seu caráter simbólico. O mesmo defende quando funda o Movimento *Memphis* em oposição a uma visão mais funcionalista dos objetos, que defendia que os mesmos serviam estritamente para cumprir a sua função, desprovidos de qualquer parte emocional.

Mais do que reações imediatas, esta vertente do design mais poética pode ser encarada como uma forma metafórica de reinterpretar objetos familiares, estimulando o pensamento e questionando a própria forma como interagimos quer com os objetos, ou com o próprio meio social, cultural ou político em que nos encontramos. <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> [https://medium.com/@aggi Choi\\_61775/poetic-design-6d55ca045caa](https://medium.com/@aggi Choi_61775/poetic-design-6d55ca045caa) (28/06/2022)

<sup>2</sup> Idem



Figura 1 - Valentina Typewriter, Ettore Sottsass

Em *Anniversary Matches* Kaoru Mende's, designer japonês, procura recuperar um lado mais conectado à natureza, substituindo os fósforos industriais por galhos com o objetivo de criar uma experiência muito mais tátil, sensorial, estimulando uma relação mais aproximada da natureza e da própria forma como o fogo é produzido na sua forma mais ancestral. <sup>3</sup>

Já Yuki Ida, vencedor de ouro dos MUJI AWARDS 03 em 2008<sup>4</sup>, demonstra de forma evidente a relação entre o seu produto e a própria funcionalidade na criação de *Straw straw*. Para criar uma vulgar palhinha, o designer serve-se de uma palha real para criar uma analogia de que, tal como em qualquer planta o talo serve para transportar água e nutrientes desde a raiz até à própria planta, também a palhinha procura fazer essa ligação entre o conteúdo e o utilizador, de certa forma, nutri-lo. <sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Idem

<sup>4</sup> <https://bustler.net/news/649/muji-award-03-results> (28/06/2022)

<sup>5</sup> Idem

De uma forma mais ou menos consciente, muito ou pouco premeditada, este tipo de objetos pretendem tornar o utilizador mais consciente na medida em que forçam, por vezes quase de uma forma exagerada, a que o mesmo o encare através de uma atitude reflexiva e atenta ao que o rodeia, tornando visíveis objetos que já não o eram.



Figura 2 - Anniversary Matches, Kaoru Mende's

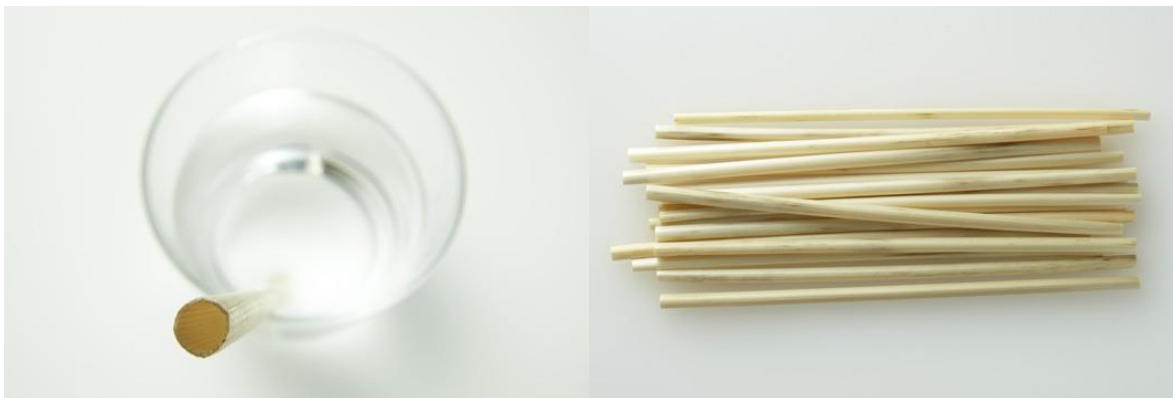


Figura 3 - Straw straw, Yuki Ida

*“Correcting and renewing our feelings about the essence of design, hidden within the fascinating environment of an object that is so overly familiar to us that we can no longer see it.”*

Kenya Hara (2007)

E porque não tentar aplicar alguma desta emoção nos objetos que nos rodeiam e que se tornam inevitavelmente parte do nosso quotidiano?

Por esse motivo, como num livro de poesia, a estrutura deste documento é gradual, dividida por breves textos introdutórios, cuidada a nível visual, procurando refletir uma aparência que tal como o próprio conceito deste projeto pretende ser leve, suave, mas tremendamente profunda. Cada capítulo procura assim fazer uma breve contextualização ao tema que se seguirá, abrindo portas para diferentes perspetivas que de forma cronológica, retratam as várias etapas que foram percorridas e que tiveram um papel absolutamente essencial na criação deste projeto até ao seu resultado.

A problemática deste produto surge da consciencialização de uma falta de tempo, ou por vezes da própria falta de apreciação do mesmo. Vivemos numa sociedade frenética. A correria constante contrarrelógio, a escassez de tempo, o trabalho excessivo, a agitação constante de um ambiente social que se move à velocidade da luz... E isso, inevitavelmente, tem consequências a nível social. Na tentativa de repartir o tempo, as pessoas passam a vida tão preocupadas em aproveitá-lo, que não o aproveitam de todo. São consumidas pelo trabalho, pelos seus problemas, esquecendo-se de que somos seres sociais e que está na nossa natureza interagir com outras pessoas, partilhar as suas histórias e descobrir, mais do que os afasta, aquilo que verdadeiramente os aproxima.

Deyan Sudjic, antigo diretor do Design Museum em Londres, fala deste sentido de urgência em que vivemos numa entrevista dada à *Surface* em 2016, referindo que considera um *cliché* o facto de o mundo se mover de uma maneira cada vez mais acelerada, falando do modo como as revistas ou os jornais nos entregam a mensagem de forma rápida, apressada, focados no *next, next, next* não refletindo necessariamente o mundo. Sugere a existência de mais livros e exposições como um meio mais fidedigno de espelhar o mundo atual, contemplando o presente e o momento em vez de viver um passo à frente.<sup>6</sup>

Assim, a minha proposta é um conjunto de louça de café. Mas mais que um conjunto de café, um conjunto de experiências. Uma forma acolhedora de reunir pessoas, de conviver, de partilhar e de recuperar memórias. Naturalmente existe a consciência de que a complexidade social vai muito além do que é explorado neste documento, e que este projeto não oferece uma solução plena, mas pode fazer parte de uma pequena parte da solução. Valerie Mréjen<sup>7</sup> descreve de uma forma quase poética a maneira como a mesa é composta e se vai alterando com a utilização quando descreve o conjunto *Ovale* dos irmãos Ronan e

---

<sup>6</sup> <https://www.surfacemag.com/articles/deyan-sudjic/> (08/06/2022)

<sup>7</sup> Escritora, realizadora e artista francesa.

Erwan Bouroullec. Numa fase inicial de forma ordenada, mas que gradualmente nos leva para o lado mais humano e caótico, num reflexo metafórico do quotidiano. (Borges, 2014)

E no fundo o que se pretende é mesmo isso, trazer para cima da mesa, como momento essencial e cultural do nosso quotidiano, aquele que é o verdadeiro significado de tomar café com alguém, fazendo uma brincadeira entre as várias peças, oferecendo diversas soluções que representam o verdadeiro significado de mesa partilhada, de espaço comum e de conexão entre os seus intervenientes. *Porque só assim faz sentido.*

# Consciência e Necessidade

## Responsabilidade do designer

*‘What can design add to the world of plenty?’ Jongerius (2015)*

Diariamente somos confrontados com novos produtos que invadem o mercado. Se por um lado com a industrialização “o grosso da produção passou a ser fabricado em grandes quantidades e conseqüentemente mais barato, o que alterou o paradigma ao tornar acessíveis objetos de qualidade, se não a toda a gente, pelo menos à grande maioria das pessoas” (Rawsthorn, 2015, conforme citado em Pereira, 2017), por outro lado o aumento desproporcional de uma oferta sem grande critério torna quase impossível distinguir o conceito de design de uma ferramenta meramente estilística que atua ao serviço do marketing e que se reflete no número de vendas ao final do mês. Hella Jongerius acredita que esta perspectiva pode inclusive sacrificar, por vezes, a própria qualidade dos produtos (Pereira, 2017, p.30). Por este motivo, cada vez mais, alguns designers procuram combater esta tendência através de uma busca constante de um propósito mais digno na criação dos seus produtos, que sustente a necessidade de lançar mais um objeto para um mercado já saturado. *The Crate* questiona a necessidade de criar novos produtos quando os que existem já conseguem servir o seu propósito com bastante distinção. Sendo nada mais que uma caixa de vinho, Jasper Morrison atribuiu-lhe simultaneamente a função de mesa de cabeceira. Inicialmente por necessidade, foi depois de se mudar para a sua casa em Paris que se apropriou de uma caixa de vinho que os construtores lá deixaram (Pereira, 2017, p.23). Procuram mais profundidade não só a nível funcional como emocional, adequando cuidadosamente o objeto ao utilizador, procurando criar produtos relevantes, na tentativa de combater problemas estruturais da própria sociedade em que são inseridos.

Esta noção é adquirida através do conhecimento de diferentes abordagens e torna-se fundamental para uma maior consciencialização do papel dos designers e da forma como os mesmos se procuram posicionar no mercado, sendo essa abordagem não só o que os caracteriza e o que os define enquanto profissionais, como também uma influência em todo o conceito de design, que se dissipa no espaço e se propaga através dos objetos que nos

rodeiam. E ao longo do tempo, essas diferentes abordagens serão estudadas e analisadas, ensinadas nos cursos de design pelo mundo inteiro, influenciando novos designers e perspectivas, incentivando-os a questionarem tudo, criando novas necessidades e levantando novas problemáticas num ciclo infinito, descobrindo a sua própria identidade através do conhecimento de outros profissionais da área além deles próprios, “*I believe people not only need to find something that interests them, but also role models.*” (Grcic, 2020). Assim, o designer que é responsável pela sua criação influenciará a forma como todo o conceito de design será compreendido e interpretado pelo utilizador comum através do tipo de produtos que cria, comprometendo assim todo o conceito pela sua definição demasiado abrangente e pouco delineada, tendo por esse motivo esta responsabilidade acrescida. E devido a esta ambiguidade na definição do conceito de design, existe uma preocupação aumentada na consciencialização do próprio valor do projeto enquanto conceito bem como da sua relevância para um determinado propósito que não seja vazio ou pensado apenas para um agrado momentâneo, mas que, pelo contrário, cumpra um propósito digno, melhorando a vida de quem o utiliza.

Se para Konstantin Grcic o resultado é mais *rough*, focado numa perspectiva mais industrializada e provocando uma reação que “*(...) is not always for everyone*” (Grcic, 2014), para Hella Jongerius o princípio é semelhante, mas o processo difere, procurando aliar a imperfeição do trabalho manualmente feito com a eficiência e o alcance produtivo da indústria, recuperando um lado mais humanizado “*(...) creating individuality within a serial production*” (Jongerius, 2015). Aqui, ambos consideram o processo como uma ferramenta não só interventiva como também especulativa, Hella Jongerius serve-se do seu espaço para levantar questões e testar limites, sendo esta abordagem visível ao longo dos seus projetos, “*Not for nothing does she call her studio Jongeriuslab; her work is more about conducting experiments than making design statements.*”. (2011)

Com padrões inspirados em vasos da dinastia Ming, (séc. XIV e XV) a edição limitada produzida em 1999, *Embroidered Tablecloth*, coloca em causa a própria funcionalidade das peças através duma junção de elementos tão distintos como a faiança, o algodão e o linho “*... and can be considered a comment on the link between functional objects and compulsory conventions (eating).*”<sup>8</sup> testando limites e levantando novas questões, com o objetivo de quebrar barreiras já pré-concebidas. O mesmo se reflete na exposição *Panorama* que Grcic desenvolveu em conjunto com o Vitra Design Museum e com a casa de arte contemporânea Z33. Aqui, procurava-se criar um espaço de reflexão numa mistura

---

<sup>8</sup> <http://www.jongeriuslab.com/work/embroidered-tablecloth> (2021)

atrevida de realidade e ficção<sup>9</sup>, alterando para sempre a forma como pensamos e criamos, “*Alternative visions, multiple voices, fluctuating meanings and interpretations provoke us to re-think certain issues with a fresh and open mind, an openness that is triggered by the imaginary and poetic character of art and design.*”. (Grcic, et al., 2014)



Figura 4 – Embroidered Tablecloth, Hella Jongerius



Figura 5 - Seeking Comfort in an Uncomfortable Chair, Bruno Munari

Nesta relação próxima entre o design e o utilizador, Hella Jongerius considera o processo de design como nada menos que “... *criar ligações*” (Jongerius, 2015), referindo o quadro de Bruno Munari - *Seeking Comfort in an Uncomfortable Chair* - como uma forte ilustração disso. Destaca a forma diversificada de como nos podemos relacionar com um mesmo objeto, motivo pelo qual acredita que é necessário projetar tendo sempre em conta um cariz mais pessoal e humano, que é o que procura transpor ao longo de todos os seus produtos.

Em “*Seeking Comfort in an Uncomfortable Chair*”, Munari representa um mesmo sujeito posicionado de diversas formas distintas na mesma poltrona. Com isto, procura salientar a importância de projetarmos não só para a aparência física do objeto, mas principalmente

---

<sup>9</sup> <https://www.design-museum.de/en/exhibitions/detailpages/grcic.html> (11/2021)

pensando na sua utilização diária a longo prazo e na sua funcionalidade, utilizando como referência um dos objetos mais comuns como uma simples poltrona como exemplo de que devemos aperfeiçoar continuamente os objetos que possuímos, em vez de nos preocuparmos em marcar pela excentricidade e pecar naquele que é o seu verdadeiro propósito, referindo o martelo como um bom exemplo disso<sup>10</sup> (2012).

Da mesma forma em *Chaos*, Grcic incentiva o utilizador a procurar a posição perfeita para se sentar, quase forçando a que o mesmo teste e experimente diversas posições diferentes transmitindo simultaneamente uma ideia de utilização rápida (Borges, 2014, 321).

---

<sup>10</sup> <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2012/03/31/searching-for-comfort-in-an-uncomfortable-chair.html> (2021)

## Contexto

A produção em larga escala influencia, além da forma como definimos o conceito de design, o próprio tempo de vida dos objetos que adquirimos. Com mais facilidade que nunca os objetos que obtemos são substituídos por outros novos, consequência de um consumo massificado e de uma oferta exacerbada que resulta no constante desejo de possuir novos objetos, mas também de uma grande acessibilidade que nos permite adquirir produtos diferentes, provenientes de qualquer parte do mundo. Por vezes, são substituídos sem nenhum outro motivo aparente além da novidade por si só, “*an empty shell, which requires overblown rhetoric to fill it with meaning*” (Jongerius, et al., 2015, p.2). Por um lado, a globalização conectou o mundo inteiro, tornando acessíveis novas tecnologias e novos produtos que até então eram de difícil acesso, colocando toda a questão da acessibilidade em perspectiva e substituindo tarefas que necessitavam de dias de planeamento por um simples clique que torna disponível a aquisição de qualquer produto. Esta oferta, por vezes desmedida, provoca um desejo momentâneo acrescido na aquisição dos produtos mais recentes, que sendo produzidos a uma larga escala reduzem drasticamente o preço dos objetos, refletindo-se inevitavelmente na forma como o objeto é encarado pelo consumidor. Da mesma forma, se por um lado o fácil acesso e a redução de preços associada à produção em massa aumentam a acessibilidade aos objetos, simultaneamente permitem mais facilmente que nunca a substituição dos mesmos, colocando em causa o valor dos produtos e a ligação dos mesmos com o utilizador. Esta perda de conexão entre o produto e o utilizador torna-se uma problemática para os designers que, tal como Oki Sato (Sato, 2019) fundador do estúdio Nendo, defendem que este processo sobrevive e é alimentado pela criação de relações entre o utilizador e o produto.

Rob Walker, jornalista e escritor americano, reflete sobre o que verdadeiramente atrai as pessoas para a aquisição de novos objetos. Após partir uma chávena que tinha comprado em Baltimore, deu por si chateado por sentir que aquele objeto partido tinha a sua própria história gravada nele.<sup>11</sup> Em conjunto com Joshua Glenn, também escritor americano, desenvolvem *Significant Objects*, um projeto que procurava fazer uma recolha de objetos ditos baratos e sem grande valor aparente, e acrescentar-lhes uma história ficcional, em parceria com diversos escritores, analisando de que forma o seu valor era influenciado pela atribuição de uma narrativa. Após colocarem os produtos disponíveis no eBay com uma história associada, aperceberam-se de que cada um deles estava a ser vendido a um preço superior ao que havia sido comprado. Embora fossem histórias ficcionais, esta relação entre

---

<sup>11</sup> <https://bluesquaremanagement.com/rob-walkers-significant-objects-demonstrate-the-importance-of-storytelling-in-marketing/>

a história e o objeto criara uma maior relação entre objeto e utilizador, refletindo-se numa valorização do próprio produto no mercado.

Como seres sociais, relacionamo-nos inevitavelmente com o que nos rodeia. Num determinado espaço e tempo, criamos ligações e somos influenciados pelo que tem contacto direto connosco. Mas é também a circunstância que o permite, sendo necessário para isso um contexto e um tempo. E à medida que vamos crescendo, vamos também mudando a forma como observamos as coisas, alterando as nossas prioridades, apercebendo-nos de que a coisa mais valiosa que temos e que constantemente perdemos, é o próprio tempo.

### **Problemática**

Na “*canção de folk rock de 1974*”<sup>12</sup> *Cat’s In the Cradle*, que traduzida significa “Gatos no Ninho”, Harry Chapin canta a história de um homem que acaba de ser pai, mas que parece perder todos os momentos importantes da vida do seu filho, incluindo o seu próprio nascimento. Nesta música, o pai lamenta nunca conseguir arranjar mais tempo para partilhar com o seu filho que o procura incansavelmente, apercebendo-se de que com o passar dos anos, o filho que tanto procurava o pai eventualmente cresce, tornando-se exatamente como ele. Esta consciencialização do tempo como algo efémero e irreversível intensificou o desejo de projetar para um presente mais valorizado, criando objetos que se relacionem diariamente com o utilizador e que contribuam para o prolongar de um momento mais íntimo e profundo. Fruto não só de uma realidade que se viveu recentemente, marcada por uma pandemia que impediu fisicamente o contacto entre as pessoas, mas também de uma realidade que já existia, numa sociedade que se move à velocidade da luz e onde as relações entre as pessoas e tudo o que as rodeia se torna muitas vezes vazia por falta de tempo ou de oportunidade.

E toda esta problemática relacionada com a falta de tempo, ou muitas vezes com uma falta de apreciação do tempo tornou-se um dos propósitos do projeto. Assim, o conceito partiu da procura de um momento de verdadeira apreciação e valorização do tempo, de um ritual que se prolongou desde a antiguidade e que se mantém presente na nossa cultura, possuindo uma conotação simbólica muito forte, que se traduz no simples ato de beber café.

---

<sup>12</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cat%27s\\_in\\_the\\_Cradle](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cat%27s_in_the_Cradle) (2021)

O café é uma bebida consumida no mundo inteiro. Necessidade para uns ou simplesmente uma preferência, esta bebida tem um cariz cultural e social bastante vinculativo e simboliza, acima de tudo, uma experiência. Anthony Gibbens, sociólogo britânico refere, no seu livro “Sociology”, a simbologia de tomar café como “... *not just a refreshing drink but it has symbolic value as part of our day to day social activities (...)*” (Giddens, et al., 2013), defendendo a ideia de que beber café está sempre associado a algo mais do que à bebida *per se*. Assim, tomar um café com alguém é comumente sinónimo de “... *criar um elo de ligação entre pessoas, ou a propiciar o início ao diálogo, tal como oferecer café é considerado um ato de hospitalidade e boas-vindas (...)*” (Giddens, et al., 2013).

E nada fez mais sentido, partindo do princípio de que o design é nada mais que criar relações, do que recuperar um ritual que enfatiza precisamente esta ligação.

*“Tudo é vário. Temporário. Efêmero.  
Nunca somos, sempre estamos.”*

Chico Buarque

## Referência

Após definirmos, ainda que de uma forma muito geral, em que tipo de objetos nos desejamos focar, torna-se quase impossível sendo, no entanto, *até pretensioso* (Jongerius, et al., 2015) imaginarmos um esboço ou uma silhueta do objetivo final a que pretendemos chegar, sem antes fazermos uma pesquisa de tudo o que existe para trás. Alguns objetos tornam-se, no entanto, mais difíceis de resistir do que outros. Kenya Hara dá como exemplo a chávena de café, afirmando que qualquer designer teria a tentação de começar a fazer instantaneamente uns rabiscos numa primeira fase do processo (Hara, 2014, p.70). Ao longo do curso, é-nos ensinado que este impulso deve ser contrariado pois pode induzir todo o processo em falta, na medida em que condiciona o conhecimento do passado, o que exclui uma ideia de continuidade pois a consciência cultural e histórica é o ADN de qualquer produto bom (Jongerius, et al., 2015, p.2). Assim, conhecer referências influencia o percurso de qualquer projeto, pois certamente erros que foram cometidos no passado podem ser antecipados se, no início do processo, for feita uma recolha de informação pertinente que justifique a própria relevância da criação de um novo produto. Em *Everything is Connected: Vitra Collection* (2014) Achille Castiglioni defende que o designer não deve de forma alguma tomar como garantido qualquer outro objeto semelhante, devendo simultaneamente compreender o motivo que o leva a criar um novo produto ou a melhorar um já existente, tendo plena consciência dos recursos disponíveis (Vitra, et al., 2014, p.9). Deste modo, fazer uma análise da evolução dos objetos ao longo das décadas torna-se num reflexo não só da sociedade na qual os mesmos estão inseridos, como também das mudanças de paradigma e do próprio designer, que vai gradualmente mudando a sua forma de observar de acordo com o seu contacto com novos contextos e cultura. Deste modo, somos incentivados a investigar e a reexaminar o que já existe, a debruçarmo-nos continuamente com os clássicos (Jongerius, et al., 2015, p.2) e com todo o potencial por explorar que podem acrescentar ao processo através de cores, materiais, funções e forma (Jongerius, et al., 2015, p.2). Este conhecimento adquirido refletir-se-á na maneira como o designer projeta, influenciando a própria matriz do pensamento que se reflete ao longo dos anos, de uma geração de designers para outra, num ciclo interminável.

Na entrevista “*I want to understand how design is connected to life.*”, Grcic refere a importância da pesquisa não só como uma chave fundamental para a especulação e para a criação de boas ideias que, como indica, são a base para um bom projeto, como também fala da forma como o conhecimento de outros designers influenciou a sua carreira em específico, sendo inicialmente influenciado por Jasper Morrison no início da sua carreira, no final dos anos 1980 (Grcic, et al., 2014) e mais tarde por Achille Castiglioni (Grcic, 2020).

# ***Influência e Arquétipo***

## **O objeto antigo**

É claro ainda que, além de um efeito consciente e voluntário, existe também uma influência que acontece de uma forma inconsciente, tendo o passado e a história sempre um impacto direto, e considerando o espaço que nos rodeia e a memória como um dos primeiros intervenientes no processo de pesquisa. Isto, partindo do princípio de que nos rodeamos de objetos que, ainda que sejam pouco notados devido à sua forma quase invariável ao longo dos anos – como a cadeira com quatro pernas, ou o prato naturalmente circular -, possuem uma influência direta em nós e alteram a nossa percepção do que nos rodeiam. Com um papel ora mais funcional, ora mais decorativo, estes objetos antigos, ainda que por vezes sejam utilizados apenas para adornar as prateleiras ancestrais da casa tornam-se, de uma forma involuntária, fundamentais “... o objeto antigo também não é meramente decorativo: “*não servindo para nada, serve profundamente para qualquer coisa*” (Beccari) verbalizando – ou neste caso, materializando – um espaço e um tempo. Refletindo a memória coletiva de um objeto que atravessa gerações (Borges, 2014, p. 130), esta representatividade do objeto antigo a que podemos chamar **arquétipo** torna-se numa personificação e num reflexo do *onde* e *quando*, representando o tempo (Baudrillard, 1969, p.84), convertendo-se numa ferramenta de análise histórica quer pelos materiais como pelas formas que refletiam o pensamento cultural em que foram criados. Bazon Brock, teórico e crítico de arte alemão, refere a importância de analisarmos e compreendermos o mundo contemporâneo como se de uma sociedade histórica se tratasse (Fukasawa, et al., 2007, p.10) . Sendo o tempo um reflexo de sabedoria e de conhecimento acumulado, naturalmente se observa uma evolução ao longo dos anos, vamos evolutivamente melhorando, sendo esta melhoria quase uma obrigação e por consequência uma expectativa em relação ao designer enquanto profissional, que tem como dever nada mais que a missão de melhorar o que o rodeia, “*I think the least we can expect now is that things work effectively. There is really no excuse for them not to.*” (Sudjic, et al., 2018, p.22).

Se na criação de *OK Lamp*, Grcic procura inspiração no icónico candeeiro suspenso para a marca Flos, *Parentesi* (Grcic, Panorama, p. 5), Jasper Morrison evidencia a recuperação de um clássico através da memória da tipologia do sofá inglês na criação de *Chesterfield* (Simões, 2017, p.14). Esta referência a objetos “clássicos” surge da necessidade de elaborar novos produtos, mas reutiliza processos que já estão bem estruturados e otimizados, de qualidade conceptual e estética, e que por esse motivo, justificam o seu reaproveitamento.



Figura 6 - Parentesi, Achille Castiglioni



Figura 7 - OK Lamp, Konstantin Grcic



Figura 8 - Sofa, Jasper Morrison

## Super Normal

*“In this exhibition an affinity becomes apparent between what is Super Normal and what has become archetypal as the result of a long design process.”*

Naoto Fukasawa (2007, p.8)

Os ideais que se pretendiam alcançar eram gradualmente definidos à medida que a pesquisa era realizada, à medida que novos conceitos surgiam e que novas questões se levantavam. Na procura da compreensão do processo de design de uma forma mais holística e profunda, foi feita uma pesquisa assistida pelo recurso a vários livros, artigos e material disponível online que auxiliaram a compreensão da história e da evolução do design enquanto disciplina teórica. Na contracapa do livro de Jasper Morrison e Naoto Fukasawa, e onde os designers falam do movimento que criaram e que dá nome ao seu livro, *Super Normal: Sensations of the Ordinary*, foi levantada uma questão que se procurou compreender de uma forma mais profunda:

*“What makes a good product, and how come some objects get better with time?”*

Fukasawa (2007)

Esta questão centra-se no objeto como presença, como forma de acompanhar o utilizador e de se relacionar com o mesmo.

Com esta ideia em mente, concluiu-se que o objetivo deste projeto seria naturalmente criar um bom produto. Mas, além da criação de um produto de qualidade funcional e material, características que de certa forma se parecem não só óbvias como eticamente obrigatórias, procurava-se ainda criar um conjunto de qualidade conceptual, ou seja, que reunisse um conjunto de características específicas, conquistando quem o utiliza. No fundo, que contasse uma história, numa narrativa própria que envolvesse o utilizador, “... *an object has to be talkative, it has to tell an interesting story*” (Sato, 2019), criando uma ligação emocional e por esse motivo muito mais duradoura com o mesmo.

Rapidamente nos fomos apercebendo da necessidade dessa característica. A peculiaridade deste tipo de objetos é uma questão muito mais profunda e ainda menos explorada e verbalizada, sendo uma característica que surge naturalmente como consequência de um processo estruturado e trabalhado, e nem sempre de uma forma premeditada. Considerava-se interessante a forma como este tipo de objetos se prolongavam na vida do utilizador. Por se manterem ao longo dos anos, vão-se alterando com o uso, mantendo uma ligação mais duradoura e por esse motivo repetida ao longo do tempo. Estes objetos, além de nos influenciarem, são influenciados por nós e vão-se alterando consoante a sua utilização. Vão-se adaptando ao utilizador e ao espaço, melhorando à medida que vão sendo usados “*A ligação pelo uso continuado não se refere apenas ao que funciona bem, mas também o que melhora com o uso, como martelo sem forma conotada com ergonomia, com pega cilíndrica em madeira, na qual o material se vai adaptando à mão devagar*” (Borges, 2014, p.86) moldando-se a quem os utiliza. Tornam-se únicos, e por esse motivo, insubstituíveis. Estes objetos, que Jasper Morrison define como “*bons objetos de se viver com*” (Morrison, 2017) resultam de um equilíbrio entre conceitos, “*never the result of aesthetic decisions alone, nor were they purely functional (...) the additional consideration of the appropriateness of materials and their combination, of the human experience of using and living with the object, of the objects effect on its surroundings and of the communication of its purpose*” (Morrison, 2017, p.43). Sori Yanagi descreve “*a beleza nascida do uso (...). Uso entendido não apenas no sentido materialista, mas na fusão de matéria e mente segundo a mesma realidade.*” (Pitschieller, 2009, p.22) com o conceito *Mingei*, criado pelo autor como referência a este tipo de objetos que se vão definindo e adaptando consoante a sua utilização, marcados pelo passar do tempo e pela utilização continuada.

O termo japonês *shutaku* reflete esta ideia de melhoria contínua, inconsciente, consequência de uma utilização contínua, procurando de uma forma humilde satisfazer as necessidades do utilizador em vez de o conquistar pela sua aparência. *Shutaku* “*(...) É uma metáfora para algo que tem sido usado e que melhora à medida que vai sendo tocado; shutaku é o brilho do polimento; é também a metáfora para algo que adquiriu uma personalidade, ou melhorou com a idade. Adapta-se confortavelmente à mão [...] adaptou-se gradualmente ao nosso estilo de vida. O mesmo significado está incluído no wabi-sabi. Isto porque o que foi criado não com a beleza, mas com a função como fim, e essa modéstia torna-se ainda mais wabi-sabi*” (Pitschieller, 2009, p.38). Refere-se à complexidade e à procura da beleza em pilares como a imperfeição, a simplicidade e a apreciação, foca-se na existência dos objetos, mas também em todo o meio no qual são utilizados e assim ritualizados.

No conjunto de acessórios e malas *SIWA*, desenvolvido por Naoto Fukawasa em conjunto com a fabricante de papel japonesa ONAO, foi aperfeiçoada a arte do papel *Washi*, acrescentando-lhe novas características materiais como a impermeabilidade ou a resistência. O nome do conjunto, que consiste na junção da palavra *washi* presente no nome do papel “*washi-suki*” com a palavra japonesa que se traduz em *enrugar*, fazem referência ao conceito *Wabi-sabi* através da sua aparência visual, e são pensados para uma utilização fiável e a longo prazo.<sup>13</sup>

Este objeto, altamente resistente e com um aspeto imperfeito - como o próprio nome indica -, faz referência a uma aparência que surge como consequência da utilização diária e repetitiva, marcada pelo uso e pelo passar do tempo. Esta aparência já marcada, pode ter impacto na forma como a mala será utilizada, antecipando e desconstruindo uma mesma condição e tornando-a assim numa característica. Para Ettore Sottsass, são estas imperfeições que permitem um objeto durar numa sociedade que planeia a obsolescência, e não o que procura a perfeição (Borges, 2014, p.338) tornando num ponto forte aquela que poderia ser a maior fraqueza do produto.



Figura 9 - SIWA, Naoto Fukasawa

---

<sup>13</sup> <https://the189.com/design/new-arrival-siwa-designed-by-naoto-fukasawa-for-onao/> (08/2021)

*“The fondest memories are made  
when gathered around the table.”*

## Meio

Foram, assim, observadas peças que se relacionassem com o conceito “à mesa”, incidindo maioritariamente em conjuntos de café e chá, objetos utilizados na confecção destas bebidas como chaleiras ou cafeteiras, e ainda alguns objetos com uma menor ligação direta, mas que partilhassem o mesmo contexto como pratos, talheres, copos, entre outros. O objetivo desta análise passava por tentar compreender a relação existente entre o utilizador contemporâneo e os objetos que diariamente ocupam espaço nas suas mesas, a forma como são utilizados ou conjugados e o tipo de características que são procuradas, tentando reunir um conjunto de atributos considerados ideais.

Uma primeira conclusão retirada nesta fase foi de que, contrariamente às loiças antigas que eram bastante adornadas e com detalhes muito trabalhados, existe agora uma tendência que se afasta do ornamento exagerado, que procura uma aparência mais simples e discreta. Estas louças, exuberantes, pecam agora por excesso. A sua aparência, que talvez tivesse como objetivo exibir a sua capacidade produtiva rica e trabalhada, características menos comuns naquela altura, perdem hoje contexto face às novas técnicas e capacidades produtivas. Estes conjuntos antigos, normalmente herdados pelos nossos avós, adornavam a mesa em dias mais cordiais, num tom quase decorativo. Toda essa tendência tem vindo a ser desconstruída e perde o sentido na atualidade, podendo esse fenómeno ser o resultado de variados fatores relacionados com a evolução quer dos produtos, quer dos processos, de um acesso mais facilitado, conseqüente de uma maior escala de produção, e da própria conjuntura atual que valoriza outras características. Assim, existe uma menor tendência para o objeto enquanto obra de arte, pois o processo tornou-se maioritariamente manipulado por máquinas e livre da intervenção humana. Como conseqüência, surge também uma nostalgia que procura reaproximar-se novamente da ideia de artesanato, de imperfeição e irregularidade, numa produção que a larga escala mantenha o toque humano, procurando não só técnica como “alma” nos produtos.

Jasper Morrison acredita que o papel do designer vai muito além de inventar formas, mas sim estar suscetível ao mundo que nos rodeia, adequando os seus objetos ao contexto em que se inserem (Morrison, 2006). Para o designer, o seu verdadeiro interesse reside maioritariamente naqueles objetos do quotidiano que continuam a servir perfeitamente o seu propósito, sendo habitualmente criados por designers anónimos, e por esse motivo “... *livres do ego dos seus autores.*” (Morrison, 2006, p.158). Encara assim os objetos anónimos como um *reminder* de que “*No mundo real, um objeto depende do seu uso a longo-prazo para sobreviver.*” (Morrison, 2006).

Morrison defende ainda que o design deve ser um meio termo entre o discreto, mas não sem caráter, e do prático, mas sem causar aborrecimento, de um design que não incomode a atmosfera devido a uma presença demasiado forte. Assim, são notados, mas de uma forma menos imediata, sem chamar demasiado a atenção, sendo aceites de uma forma natural pois a sua presença não é exagerada, mas pelo contrário discreta e adequada, coexistindo em constante harmonia com o que os rodeia. Assim, parte do seu processo está relacionado com a compreensão do ambiente no qual o objeto será inserido (Morrison, 2007).

Projetar para o meio, pensando na forma como um elemento complementar, é a única forma de projetar para Naoto Fukasawa. O designer, encara o espaço como uma tela que vai preenchendo gradualmente com os seus produtos “... like drawing a new outline in space.” (Fukasawa, 2014).

Da mesma forma que Jasper Morrison imagina o cenário em que as suas criações vão coexistir, como faz no desenvolvimento de *Thinking Man's Chair*, criando além da cadeira toda a possível divisão em que a mesma se poderia enquadrar, sentiu-se a necessidade de compreender o contexto do projeto, e por esse mesmo motivo foi feita, além duma pesquisa geral, esta pesquisa focada no ambiente familiar e na mesa de casa.



Figura 10 - *Thinking Man's Chair*, Jasper Morrison

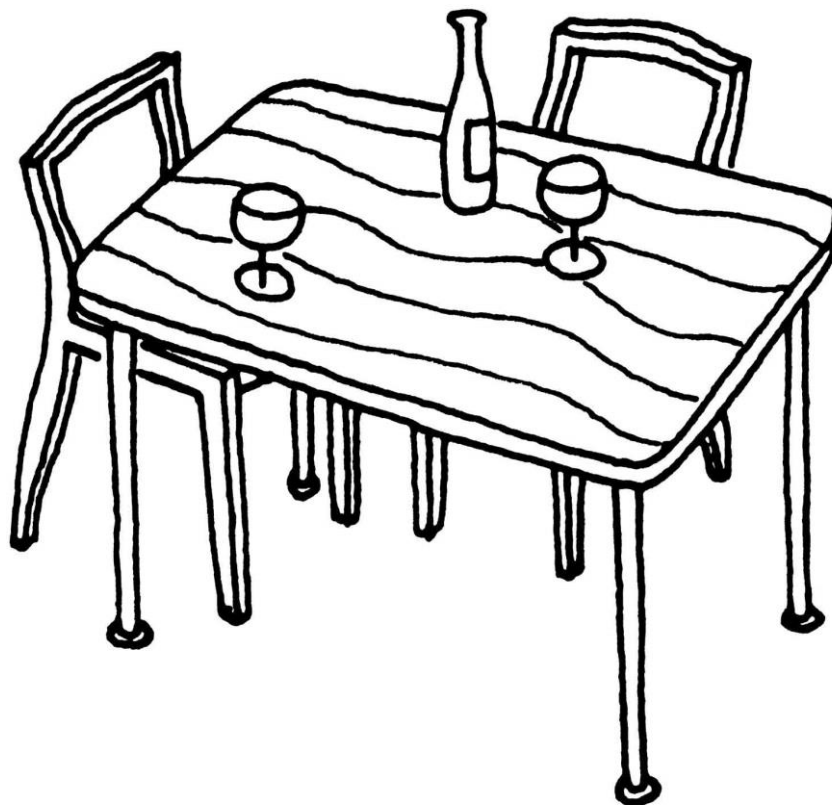


Figura 11 - Some New Items for the Home, Part I, Jasper Morrison

## Mesa

Pretendia-se utilizar uma abordagem semelhante. Criar um conjunto, considerando a relação das peças entre si, mas também o espaço e o contexto em que estariam inseridas – um contexto familiar, calmo e tradicional. Assim, o processo foi idealizado e realizado dessa forma. Foi tido em conta um possível cenário em que este conjunto fizesse sentido: uma tela branca, pronta a ser preenchida por pessoas e objetos. A partir daí, começou a pensar-se de que forma poderia ser composta uma mesa, considerando o espaço como a primeira etapa. *“You can’t start with the design and make it fit. You must start with the environment,”* (Fukasawa, 2014).

Uma boa atmosfera da mesa é algo fundamental. Morrison refere, no seu conjunto de mesa, a atmosfera como algo essencial, mais importante do que um *set* de peças a condizer. No livro *“A Book of Things”*, ilustra este assunto exemplificando o quão facilmente a atmosfera

pode ser destruída através de, por exemplo, um prato de formato quadrado e uma taça de vinho muito larga, como vários restaurantes utilizam para “*tentar dizer-te que a comida deles é arte e que o vinho é tão bom que tem de ser saboreado e não para embebedar.*” (Morrison, 2017). Esta atitude pretensiosa tenta convencer-nos pela sua apresentação em vez de pela própria qualidade da comida. Da mesma forma, o designer considera descabido seguir esta estratégia de exagero para uma mesa em casa, referindo que os próprios convidados acabariam por, eventualmente, “*sentirem-se inquietos com a formalidade da mesa*” (Morrison, 2017). Assim, foca toda a sua atenção na atmosfera, como uma referência chave para um ambiente mais natural e coerente.

Um dos primeiros conjuntos que surgiram na investigação foi o conjunto *Ceremony*, criado pelo estúdio Claesson Koivisto Rune que se foca na cerimónia de chá da Suécia e da sua importância a nível social, aliada à suavidade e essência de beber café no Japão e toda a mística na confeção destas bebidas<sup>14</sup>. Este conjunto apresenta uma forte preocupação com a funcionalidade, algo que consideram essencial, principalmente quando se vive num clima tão frio como o da Suécia<sup>15</sup>, mas carece de uma linguagem suave e subtil, envolvendo todos os objetos do conjunto e transportando uma certa elegância e coerência que enfatiza a simplicidade de saborear e apreciar estes pequenos momentos da vida que vão muito além da bebida em si. Os designers Eero Koivisto e Ola Rune justificam as suas escolhas para o conjunto devido à forte influência do clima frio da Suécia no inverno e simultaneamente muito quente no verão, e a necessidade dos mesmos de pensar de uma forma acima de tudo, funcional “... *if you have a car which doesn't work in this climate, and you're way up north you die, you know? So things have to work here.*”<sup>16</sup>.

A linguagem do *set* apresenta uma forte ligação aos valores do design escandinavo através de cores neutras, a escolha de materiais que causam uma sensação natural e de conforto, e ainda nas próprias linhas que representam formas geométricas simples como o cilindro, em contraste com as linhas retas do próprio tabuleiro. A dupla funcionalidade da tampa destaca também uma visão mais focada no utilizador, servindo quer de tampa quer de transporte do açúcar para colocar no café. Aqui, o valor funcional é essencial, mas sem descartar a importância da beleza e da própria poética do momento que os designers consideram como uma espécie de ritual, tentando assim colocar alguma ênfase cuidando da forma, do detalhe das peças, tornando todo o momento ainda mais cerimonial<sup>17</sup>.

---

<sup>14</sup> <https://tlmagazine.com/stockholm-design-week-ceremony-set-for-mjolk/> (06/2021)

<sup>15</sup> <https://www.disegnodaily.com/article/ceremony-tea-set-by-claesson-koivisto-rune> (06/2021)

<sup>16</sup> <https://www.disegnodaily.com/article/ceremony-tea-set-by-claesson-koivisto-rune> (06/2021)

<sup>17</sup> Idem

Já no conjunto de mesa de Ronan e Erwan Bouroullec, *Ovale*, produzido pela Alessi desde 2010, as peças tornam-se um reflexo da diversidade e complexidade inerente aos diferentes dias e pessoas do quotidiano.

Além da preocupação funcional ou do método de produção, existe uma atenção cuidada com os significados, com as abordagens utilizadas, com a poesia, ainda que a mesma não possua uma mensagem imediata mas que varia consoante o utilizador, consoante a própria construção da mesa, que se compõe de acordo com os seus intervenientes, “*Existe ordem na geometria, na relação de semelhança entre as formas, na linguagem repetida, no material cerâmico dos pratos, no vidro dos copos e metal dos talheres, na cor branca que nos remete para a memória. A desordem natural reflete-se na irregularidade das simetrias, na diferença de proporções e na quantidade pouco usual de tamanhos, permitindo múltiplas combinações.*” (Borges, 2014, p.329) As suas formas assumidamente “*assimétricas, entre o artesanal e o industrial, a geometria Modernista redescoberta e reinterpretada por uma geração mais nova (Patton, 2010).*” (Borges, 2014, p.329) transmitem-nos esta ideia de diversidade e espontaneidade, sendo uma celebração da individualidade, como se cada prato fosse trazido por cada um dos intervenientes da mesa.

No conjunto *Tea with Georg*, Scholten & Baijings encontram uma subtileza na desconstrução do natural e habitual. Chávenas em metal, pratos totalmente planos, a pureza do branco em contraste com rosas vivos e azuis animados. Junções pouco habituais, mas que naturalmente nos conquistam através da suavidade da forma na conjugação de todos os seus intervenientes, também numa procura de unificar culturas distintas, numa combinação ousada entre a forma europeia de beber chá e toda a cerimónia japonesa de confeção e apreciação, aproveitando os rituais e a estética com um *modern twist*<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> <https://www.georgjensen.com/en-us/dining-and-bar/coffee-tea/tea-with-georg-espresso-cup-with-saucer-2-pcs./3583595.html> (11/2021)



Figura 12 - Ovale, Ronan & Erwan Bouroullec



Figura 13 - Ceremony, Claesson Koivisto Rune

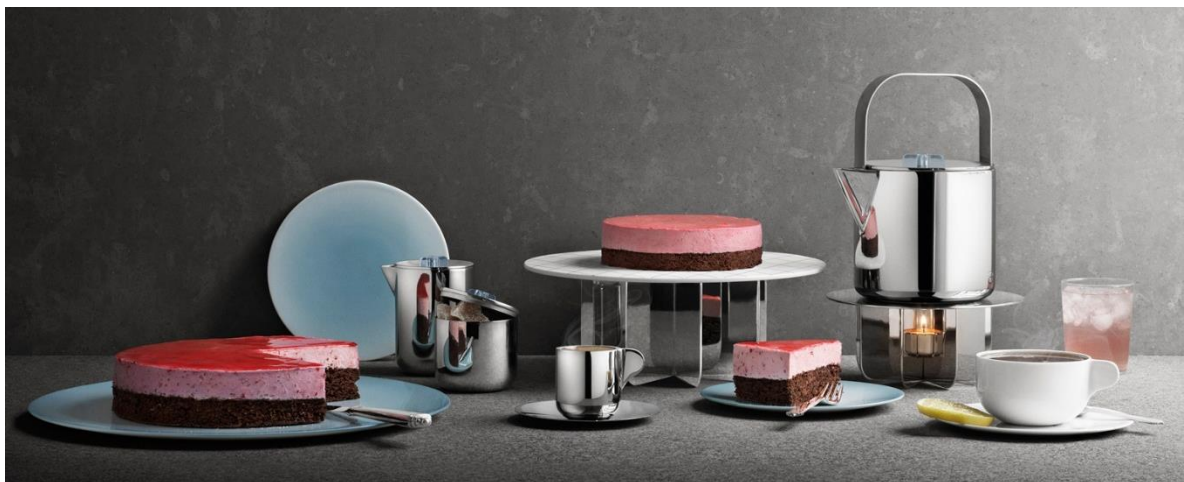


Figura 14 - Tea with Georg, Scholten & Baijings for Georg Jensen

Toda esta pesquisa demonstra uma clara tendência, onde são valorizadas questões que vão além da preocupação estética ou funcional. Existe uma preocupação no objeto além de objeto, uma chamada de atenção e consciencialização para o meio que engloba o objeto físico, uma valorização da bebida como um ritual e não apenas como uma necessidade. Em *Tea with Georg*, pretendia-se evidenciar a simbologia do momento, cuidando a forma das peças com alguma delicadeza, testando cores e materiais “*O ponto de partida para o processo de design é o valor simbólico que os japoneses atribuem à cerimónia do chá, bem como o seu amor pela estética, a valorização do artesanato tradicional e a beleza do material em geral.*”<sup>19</sup> Embora diferentes, estes três exemplos partilham em comum uma preocupação com a perpetuação de um ritual.

Da mesma forma, o objetivo é fazer um convite ao utilizador, numa tentativa de tornar cerimonial um dos rituais mais ancestrais. Na Suécia, chamam-lhe *Fika*, e definem-no como um conceito, um estado de espírito, uma atitude e uma parte fundamental da cultura sueca<sup>20</sup>. Este conceito simboliza, mais do que uma pausa para café, uma partilha de tempo com amigos, colegas ou familiares, uma curta cerimónia ajustada aos dias de hoje. Este conceito despertou bastante interesse, pois verbalizava o que se procurava alcançar.

## **Gesto**

E aos poucos, foram tomadas as primeiras decisões formais.

Numa primeira fase, decidiu-se que a pega da chávena seria removida. Embora a mesma se relacione diretamente com o gesto de beber café, fazendo parte não só da memória gestual como também do arquétipo da própria chávena, ideia que se pretendia manter de forma a não corromper com a familiaridade do objeto, sentia-se que a mesma transmitia simultaneamente a ideia de pressa, de café a ferver, de máquinas de café industriais, sendo quase o oposto do que se procurava alcançar - a ideia de café fervido em casa e levado diretamente para a mesa.

---

<sup>19</sup> <https://pt.furniturehomewares.com/2013-04-17-tea-with-georg-tea-set-by-scholten-baijings> (05/06/22)

<sup>20</sup> <https://www.swedishfood.com/fika>



Figura 15 - Ilustração

Porque sendo o café feito em casa, o mesmo nunca atingirá uma temperatura tão elevada como numa máquina industrial e, por este motivo, a chávena não necessitaria de ter este elemento de proteção térmica, nomeadamente a pega. Assim, o contacto com a própria chávena acabaria por servir quase como um anúncio de que a bebida já não estava tão quente e que se encontrava pronta a ser consumida, tal como as antigas taças de chá metálicas chinesas anunciavam que o chá já poderia ser bebido a partir do momento em que se tornava possível tocar na taça sem queimar as mãos.

Relativamente ao pires, equacionava-se a hipótese de criar um prato maior que conseguisse transportar várias chávenas, enfatizando a ideia de partilha e de momento passado em companhia, podendo também servir para transportar bolos ou qualquer outro acompanhamento. Em casa, os movimentos são mais calmos e o transporte das chávenas não obriga a que exista tanta estabilidade e rapidez, pois a quantidade de pessoas é mais reduzida comparativamente a um café e não existem vários pedidos a serem atendidos em

simultâneo. A velocidade abranda. Por este motivo, considerou-se que a preocupação com o equilíbrio das peças e com o encaixe no prato não seria um problema, no entanto, por serem transportadas várias chávenas em simultâneo, sentia-se a necessidade de incluir também uma pequena ranhura no pires que acrescentaria alguma estabilidade extra às várias chávenas quando transportadas. Por último, tornou-se totalmente plana uma das partes da chávena. Este “corte” tem uma função prática na medida em que impede que as chávenas rebolem quando estão deitadas, impedindo que se partam acidentalmente com tanta facilidade. Simbolicamente, representam também uma pequena interrupção ao ciclo diário, representado pela forma circular da chávena quando vista de cima. Assim, é representada em linha reta uma pequena quebra, um momento de pausa, que é o que o próprio ritual simboliza.



Figura 16 – Estudos de forma

# ***Forma, Função e Affordance***

## **Forma segue a função**

A funcionalidade é um dos pilares que sustenta a criação de qualquer produto, e a maneira como os objetos são utilizados surge sempre em consequência da forma como os mesmos são projetados. Uma das principais preocupações de Fukasawa no seu processo criativo é precisamente a *affordance* dos objetos, característica visível ao longo de todos os seus projetos. Quando cria o CD player para a Muji<sup>21</sup> procura recuperar a intuitividade de utilização ao acrescentar-lhe um fio que direciona para uma ação já presente na nossa memória – puxar o fio - enquanto nos transporta simultaneamente para a familiaridade da ventoinha de cozinha através da sua forma e funcionamento (Borges, 2014, p.79). Através da observação da forma como as pessoas se relacionam com os produtos, o designer direciona a interpretação do utilizador para uma resposta mais intuitiva, sendo a sua reação e relação com o objeto consequência de um conhecimento que o utilizador nem sabia que existia, estimulado de forma inconsciente pela habituação e convivência com um determinado tipo de objetos.

*“Fukasawa wanted to design an object that would trigger an instinctive or unconscious response in its user. He described this instinctive response as ‘Without Thought’, arguing that products should not need an instruction manual, that their functionality should be evident instinctively.”*<sup>22</sup>

Aqui, Fukasawa revela o seu desejo de existir num mundo onde não são precisos manuais de utilização para uma compreensão integral dos objetos, defendendo que para isso a forma dos produtos deve ser intuitiva e autoexplicativa o suficiente.

Um dos produtos que melhor reflete esta consciencialização é *Teabag*, que criou para o projeto *Re-Design* em 2000. Este anel, preso na ponta do fio da saqueta de chá, “*parece aproximar-se um pouco mais da sinalização consciente.*” (Borges, 2014, p.123). O designer adiciona este anel colorido com o objetivo de alertar o utilizador, oferecendo ao mesmo a possibilidade de obter um conhecimento integral no processo na confeção da bebida (Borges, 2014, p.107) “*Explica como o anel não pretende instruir, mas criar no utilizador as condições para o crescimento da consciência da relação entre a cor do anel e do chá (Hara, 2007)*” (Borges, 2014, p.123).

---

<sup>21</sup> <https://medium.com/@thoughtbottler/affordance-the-indicator-of-good-design-1977362f4ea9>

<sup>22</sup> idem

Esta característica estende-se ao longo da sua forma de projetar, sendo inevitavelmente a assinatura do designer que é conhecido por observar o comportamento e as necessidades inconscientes do utilizador, projetando sempre para aí, “*Finding ideas in people’s spontaneous behavior and realizing these ideas in design*” (Xu, 2013, p.2).

Em *Umbrella Stand*, o designer convida o utilizador a encostar o guarda-chuva à parede de uma forma quase involuntária, criando uma simples ranhura no chão que premedita uma ação involuntária, ou como Jane Fulton Suri lhe chamaria, um “*thoughtless act*”. Assim, o designer apropria-se de um comportamento que já é natural e cria as condições ideais para que o mesmo aconteça.



Figura 17 - Tea Bag + Ring, Naoto Fukasawa

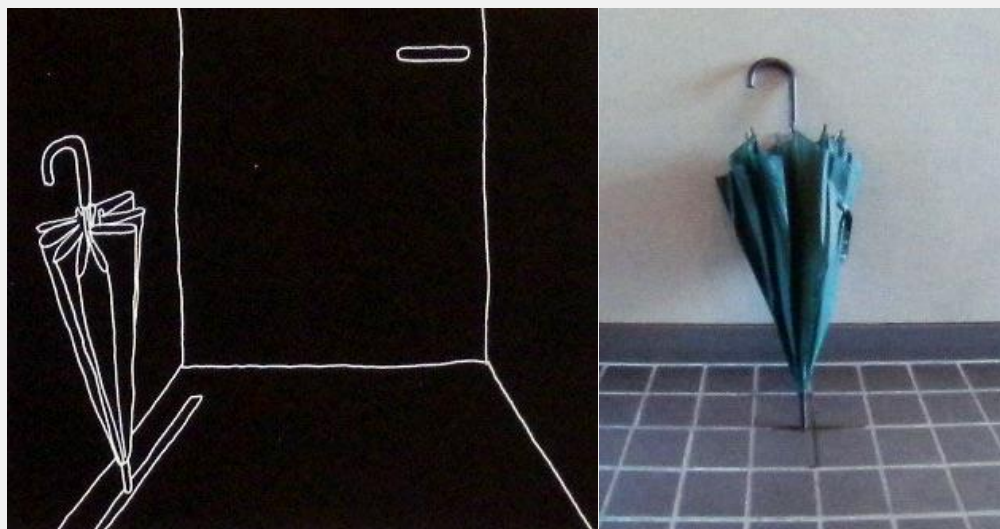


Figura 18 - Umbrella Stand, Naoto Fukasawa

## Gesto

O conceito anterior foi abandonado, pois sentia-se que era um conceito mais emocional que prático, podendo causar alguma dificuldade toda a questão de existir um pires único para transportar todas as chávenas. Tentou adequar-se um pouco mais a forma à função. Para isso, o objetivo foi tentar compreender a forma como as pessoas bebem café, a forma como se comportam, como se relacionam com cada um dos objetos à mesa, tentando analisar e observar para desta forma antecipar uma qualquer possível necessidade “*Design demands observation*” (Böhm, et al., 2014). Uma das primeiras observações feita foi que o café em Portugal é consumido sempre da mesma forma. Este comportamento é cultural, existindo aqui a tendência de ser pedido sempre um café expresso ao contrário de outros países em que o café é bebido de uma forma diferente. Considerou-se que esta peculiaridade poderia ser um bom ponto de partida para o desenvolvimento do projeto.

Embora a chávena em que são servidos tenha, por norma, sempre a mesma capacidade, o café expresso costuma variar entre o café curto (cerca de 25 ml), médio (35ml) ou até longo (50ml). Surgiu assim a ideia de criar três modelos diferentes num mesmo conjunto, de forma a realçar esta distinção. Cada chávena estaria adaptada ao tamanho do café que se pretendia beber, diretamente relacionada com um aspeto mais funcional do projeto, mas em simultâneo evidenciando a diversidade dos consumidores. E, sendo cada chávena diferente, cada utilizador poderia relacionar-se de uma forma mais pessoal com uma determinada peça do conjunto, como se aquela se tornasse “a sua chávena”. Esta distinção seria feita de acordo com o tipo de café desejado. Seria construída quase uma analogia, onde seria associado o café longo ao beber café de uma forma relaxada, o normal que o degusta naturalmente e o apressado, que pede o seu café sempre curto. Mas a verdadeira graciosidade deste projeto estaria na sua composição como um todo, criando uma dinâmica na mesa através de peças com tamanhos diferentes, com capacidades distintas, tornando a sua composição interessante e única e tentando recuperar um pouco do espírito *Ovale*.



Figura 19 – Gesto, estudos de altura

Aqui, procurava-se que a forma resultasse como consequência da própria forma dos objetos serem utilizados.

Achille Castiglioni refere, na criação do assento *Sella* para uma cabine telefônica, feito através da junção de um selim, um tubo de metal e uma base arredondada em metal, que a sua forma foi inspirada no seu próprio comportamento quando utiliza um telefone de cabine “*When I use a pay phone,*” says the designer, “*I like to move around, but I also would like to sit, but not completely.*”<sup>23</sup> Assim, atribuindo ao banco um formato que permite adaptar-se e antecipar os desejos do utilizador, a sua forma ganha, por consequência, uma validação por parte deste “... *a deeper and more meaningful consequence of an object’s combined form and function.*” (Vitra, et al., 2014, p. 10). Esta análise comportamental do utilizador, acrescenta-lhe valor pois o utilizador identifica-se com o que reconhece. Procurava-se um resultado semelhante, uma forma que resultasse de uma consequência comportamental do utilizador, mas que não fosse limitativa.



Figura 20 - Sella, Achille Castiglioni

---

<sup>23</sup> <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/1997/castiglioni/sella.html>

# ***Emoção***

## **Poesia no design**

Todas estas escolhas e referências foram direcionando o percurso do projeto para um lado mais poético do design.

Sabemos que o design é um conceito vasto e complexo, e um dos primeiros valores que lhe é associado relaciona-se com a questão da funcionalidade, sendo defendido que uma das principais missões do design é a de cumprir o seu dever de melhorar a função e a usabilidade de determinado produto. Dieter Rams, nome fundamental do funcionalismo (Borges, 2014, p.30) defende que o designer que procura realmente fazer bom design não se deve encarar como um artista que, refém da estética e do gosto, se limita a adornar um produto (Rams, 1976, p.1), sendo por isso defendida a ideia de que deve servir um propósito mais profundo e relacionado com uma melhoria contínua e menos com uma melhoria meramente visual. Assim, os dois conceitos devem estar intimamente relacionados, cingindo um objeto não apenas – entenda-se o *apenas* no sentido quantitativo e não depreciativo - a uma resposta funcional, algo que deve estar implícito em qualquer objeto, mas também a um lado mais emocional, mais focado no relacionamento entre o utilizador e o utilizado, que neste caso será o próprio objeto. Esta preocupação intencionalmente cuidada não é o que nos auxilia na compreensão das necessidades técnicas e materiais de determinado produto, mas permite cuidar dos seus utilizadores de uma forma mais profunda, menos imediata. Charles Eames descreve o papel do designer como um atencioso *host* que, preocupado com o bem-estar dos seus hóspedes, tenta antecipar qualquer necessidade que possam ter (Burbidge, Charles & Ray Eames, p.1).

Numa constante procura de significados, de um equilíbrio entre termos como a funcionalidade e a emoção, a extravagância e a relevância ou o ego e as vendas, nascem conceitos como Super Normal. Com *Super Normal*, Naoto Fukasawa e Jasper Morrison procuravam valorizar o estatuto de normalidade através desta procura de um significado mais profundo para os produtos do que o marketing, “*livres do ego dos seus criadores*” (Morrison, 2017) e que mantivessem uma relação útil, oposto do que os designers consideram que tem vindo a acontecer, acreditando que mais que nunca os objetos são projetados num ambiente constantemente focado nas suas vendas “*the experience of living with an objects seems to have cheapened.*” (Morrison, 2017, p.43).

Os ideais defendidos pelos designers verbalizavam o que se procurava, dissipação e normalidade, uma relação mais próxima e natural com os objetos em vez da criação de um conjunto que chamasse demasiado a atenção pelos motivos errados, *“I realized that certain less noticeable objects could over time become the object of daily choice by virtue of charm, stealth and efficiency. In the long term they just had more character for the job than others of the same class.”* (Morrison, 2006), procurando uma relação duradoura em vez de um interesse esporádico que corria o risco de perder gradualmente a relevância.

Assim, foi procurado um caminho que fosse ao encontro da corrente de pensamento que rege o movimento Super Normal, menos preocupado com a aparência visual e mais focado em criar elementos aparentemente banais, mas memoráveis no nosso quotidiano (Fukasawa, et al., 2007, p.21).

Este conceito e esta relação entre o utilizador e o objeto vai além do papel dito fundamental do design. Aqui, o design tem uma função além da função, e o objeto ganha uma presença e um significado, *“... an object with a soul”* (Alessi, 2017), adquirindo a sua própria identidade e contando uma história que já lhe pertence. É defendida que uma das características mais nobres do design é precisamente a de melhorar o quotidiano do utilizador, sendo certamente um ato nobre quando um objeto tem a capacidade de alterar as emoções de alguém e de transmitir alegria ao mundo (Olivares, 2016, p.54).

*“Special items all evoked stories.”* Donald Norman (2004)

Assim, alguns designers têm um tipo de abordagem mais lírico, acreditando que esta ideia poética acrescenta um valor inestimável aos objetos e fazendo referência, em alguns casos, a valores e memórias antigas, criando em simultâneo uma ponte entre uma noção de presente e uma consciencialização profunda do passado (Jongerius, et al., 2015, p.3)-

Erwan e Ronan Bouroullec são conhecidos pela sua abordagem subtil e delicada, pela sua forma de projetar através da poesia e da delicadeza das formas, criando objetos que se relacionam com o utilizador e que permanecem no tempo, como comenta Eugenio Perazza, fundador e presidente da empresa italiana Magis *“They are not designers who produce throw-away designs. They go beyond trend aiming to create a design that will last in time, always looking to the future.”*<sup>24</sup>. A linguagem e o traço dos dois irmãos franceses é facilmente reconhecida e valorizada e os seus objetos são sempre uma combinação de linhas

---

<sup>24</sup> <https://www.dezeen.com/2015/04/08/bouroullec-brothers-wrought-iron-frames-officina-furniture-collection-magis-chairs-tables-milan-2015/> (07/2021)

suaves, elegantes e intemporais, projetando sempre para um presente mas com o futuro em vista (Bouroullec, et al., 2015). A cadeira *Stampa*, produzida pela empresa *Kettal*, é um reflexo disso. Através de uma técnica de produção contemporânea e tecnologicamente evoluída, permite uma redução da quantidade de material utilizado - o alumínio, através do gradeamento das costas, bem como uma redução na dimensão das pernas da cadeira, utilizando a própria estrutura como forma de pressionar e estruturar as pernas com o restante corpo. Esta cadeira, através da sua forma moderna, dos seus acabamentos suaves e do gradeamento fino, enquadra-se em qualquer tipo de paisagem e cenário, independentemente do tipo de configuração que exista ao seu redor e permitindo ainda, de acordo com os designers, observar sempre através do próprio objeto.



Figura 21 - Stampa Chair, Ronan & Erwan Bouroullec

## Imperfeição

Assim, o terceiro conceito surge da procura de transpor um lado mais emocional aos objetos.

A criação de elementos distintos dentro de um mesmo conjunto cria uma ideia de proximidade com quem utiliza, recuperando uma ideia de trabalho artesanal e manual, de imperfeição e singularidade provocada pelo homem, e por esse motivo uma percepção de que o objeto foi feito e pensado para aquela pessoa em concreto, meticulosamente trabalhado, afastando-se da ideia de produção em série com pouca ou nenhuma intervenção humana e de perfeição que a designer Hella Jongerius descreve como *macho*, como entediante, afirmando que gosta de ver a mão do artesão (2011).

Também a procura de objetos com alguma imperfeição é uma tendência cada vez mais presente nos dias de hoje, fazendo uma ligação ao antigo e ao pessoal. Esta valorização surge como recuperação de valores antigos, em resposta à obsolescência programada que atualmente faz nascer objetos já com data de validade. Assim, a perfeição tem vindo a ser associada ao trabalho das máquinas, à produção massificada sem preocupação emocional, mas bastante rigorosa. Os irmãos Bouroullec referem-se à perfeição como *boring*, tal como Oki Sato realça que no fim de tudo, é a perfeição que torna as coisas aborrecidas (Sato, 2019) talvez pela nostalgia dos tempos, projetando na imperfeição a recordação de um período menos manipulado por máquinas e *robots* e mais focado na intervenção humana, menos tecnológica “... *technology is about making things flat and smooth and making things perfect and what makes people interesting is that people are not perfect.*” (Sato, 2019).

EM *B-set*, Hella Jongerius utiliza o processo de produção para garantir que cada peça é única, através da aplicação de cozeduras a temperaturas diferentes. Esta característica torna cada uma das peças do serviço ligeiramente diferente da outra, mas a uma escala industrial, conseguida através de máquinas. Neste conjunto, cada peça é única, cada pessoa pode relacionar-se mais com uma delas, afeiçoando-se à peça e apelidando-a como sua. O lado humano torna-se imperativo e a sua relação uma consequência da própria forma. E isto reflete-se na composição da mesa que ganha diferentes interpretações, pois a dinâmica das peças nunca é a mesma.



Figura 22 - B-set, Hella Jongerius

## **Personalidades**

Com esta perspetiva em mente, surgem novos esboços.

A ideia de estar numa mesa que é composta por peças diferentes recuperava um lado mais pessoal e aproximava os objetos de uma ideia romantizada do antigamente, onde raramente os mesmos se mantinham idênticos, não só pela autenticidade da produção manual, como também pelo facto de se irem perdendo ao longo dos anos e sendo sucessivamente substituídos por novos, até que toda a coleção se tornasse num aglomerado de peças diferentes.

Da mesma forma, pensava-se na mesa como um cenário que reunia variadas pessoas, com diferentes características, personalidades, que partilham as suas histórias, diferentes entre si. Por esse motivo, considerou-se interessante a ideia de recriar personalidades distintas nas várias chávenas, simbolizando as variadas pessoas que passam e contam as suas histórias. Estamos rodeados por diferentes tipos de pessoas. Conhecemos pessoas que são naturalmente leves, e que procuram olhar para o mundo de uma forma simples e alegre. Da mesma forma, existem pessoas que tendem a encarar o que as rodeia de uma forma mais cómica, ou alguém que é menos tolerante e que impõe limites com mais facilidade. O exercício acabava por ser quase a criação de *personas* que ilustrassem uma hipotética mesa de amigos e família de uma forma genérica. Este processo, aparentemente simples pois

tinha como base a ilustração do meio que nos é familiar e que nos rodeia, demonstrava uma dificuldade acrescida que se prendia ao facto de ser difícil quantificar uma pessoa que, dentro dela, é muita coisa ao mesmo tempo.

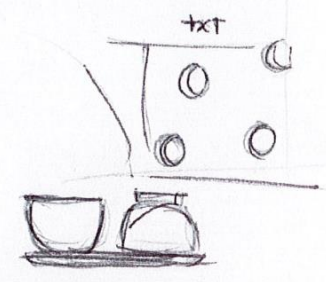
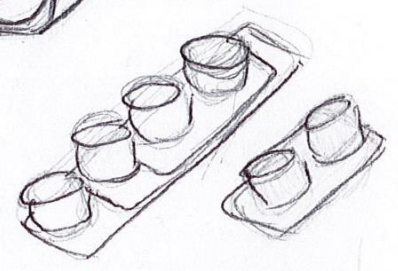
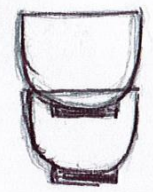
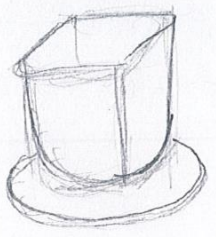
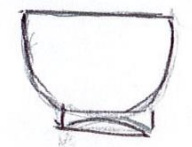
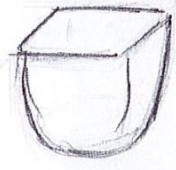
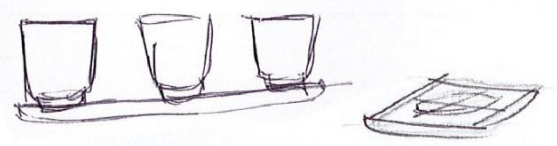
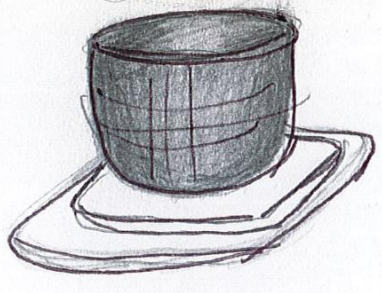
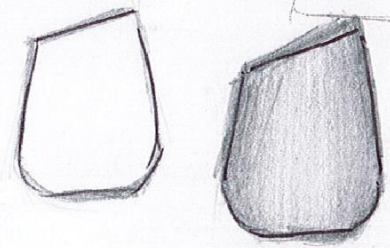
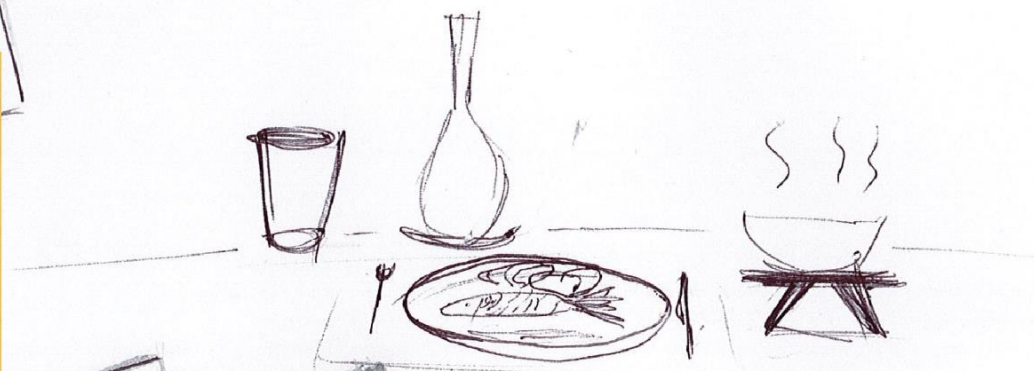
Inicialmente foram interpretadas várias expressões faciais que refletissem diferentes estados de espírito das pessoas, tentando utilizar essas mesmas linhas ao longo das peças. Esta tentativa de interpretar pessoas de uma forma quase matemática levou a uma aproximação, de uma forma bastante redutora, não de personalidades, mas sim de emoções e sentimentos, isto porque qualquer pessoa naturalmente alegre tem também dentro dela um pouco de todas estas emoções, o que dificultava todo o processo de criação de *personas* pois sentia-se que se estava sempre a reduzir determinada pessoa a apenas uma das suas características. Tentou-se assim recriar uma relação entre elementos que fossem comuns a todas as pessoas - procurando uma espécie de inclusividade no processo. A lógica passava pela ideia de que mais facilmente alguém se identificaria com os elementos do conjunto se já tivesse experienciado em algum momento, parte dessa representação. Por esse motivo, decidiu optar-se por uma condição que fosse comum a qualquer pessoa, e por esse motivo *relatable*.

Foram escolhidas as emoções primárias, emoções que toda a gente sente e aprende instintivamente, sendo elas a alegria, tristeza, raiva, espanto, aversão e medo, passando estas a ser a ideia a comunicar nas chávenas, por serem pontos em comum entre todas as pessoas.

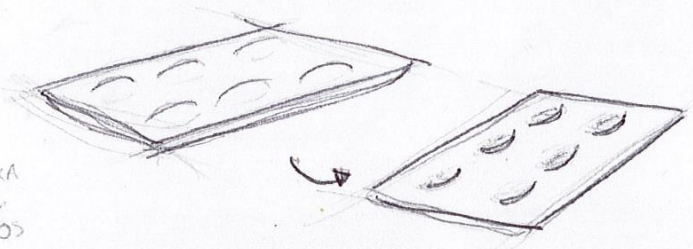
# EMOÇÃO

..cheiro a café feito em casa ...

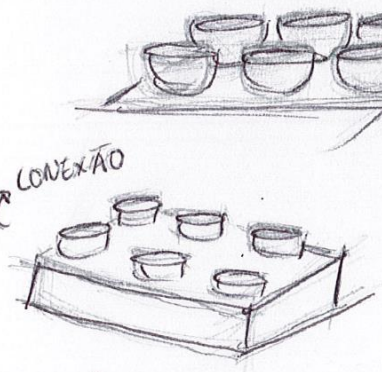
..textura, toque, cor, aspetos visuais da memória



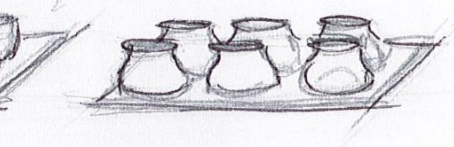
CAIXA DE OVOS



CONEXÃO



GEOMETRIA  
FORMAS GEOMÉTRICAS



PLÁSTICO  
GLOSS/MATTE

ENCAIXES

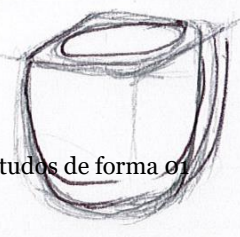


Figura 23 - Emoção, estudos de forma 01

OBJETIVOS



Figura 24 - Emoção, estudos de forma 02

A forma de relacionar cada uma das chávenas com as emoções era pensada, inicialmente, para ser feita através de vários fatores: a silhueta e o tamanho das chávenas seria idêntico, para que existisse alguma coerência formal entre as peças, funcionando enquanto conjunto, mas a sua cor, pega (no caso de existir) e textura seriam diferentes de peça para peça. Esta atribuição de diferentes relevos pretendia personificar cada uma destas mesmas emoções. A primeira chávena, em tons de cinza e com vários relevos pretendia representar o sentimento de medo, de insegurança, simulando uma ideia de movimento, de tremor que é característico quando sentimos medo de algo. Na segunda chávena, foi escolhido um tom avermelhado pela sua conexão a emoções fortes. A sua forma facetada reflete uma ideia de uma forma mais brusca e sem fluidez, pretendendo refletir o sentimento de raiva. A terceira chávena possui uma cor neutra e uma forma fluida e suave, agradável ao toque, refletindo um sentimento positivo, de alegria. Por último a quarta chávena, representada em tons de azul que frequentemente se associam a sentimentos de tristeza. Nesta chávena, foram inseridas várias reentrâncias que pretendem refletir o sentimento de tristeza, de forma incompleta, ou da ausência de algo.



Figura 25 - Emoção, estudos de forma 03



Figura 26 - Emoção, estudos de forma 04

No conjunto *Circus* de Marcel Wanders para a coleção “*Officina di Alessi*”, o designer pretendia invocar o conceito de memória através da criação de uma analogia quase instantânea ao circo e à mística fantasiosa que existe em seu redor. Através de cores vivas, referências formais imponentes e facilmente reconhecíveis, bem como boleados e linhas douradas, o objetivo da coleção era invocar sentimentos, provocar e seduzir através de uma nostalgia em torno de todo o misticismo que conhecemos do circo *"The circus is a sensory experience that never leaves you. It's magical. It's mystical. It's larger than life."*<sup>25</sup> Nesta coleção, cada elemento do circo era representado em cada uma das peças do conjunto, e cada pessoa conseguia facilmente reconhecer essa relação.



Figura 27 - Circus collection, Marcel Wanders

<sup>25</sup> [https://www.archiproducts.com/pt/produtos/alessi/prato-tabuleiro-de-aco-inox-mw33-tabuleiro\\_277398](https://www.archiproducts.com/pt/produtos/alessi/prato-tabuleiro-de-aco-inox-mw33-tabuleiro_277398) (10/2021)

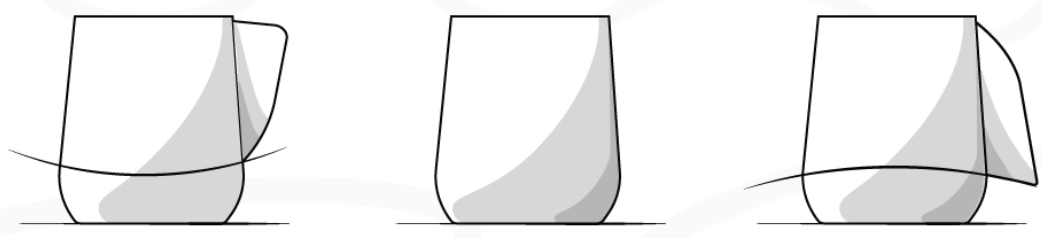
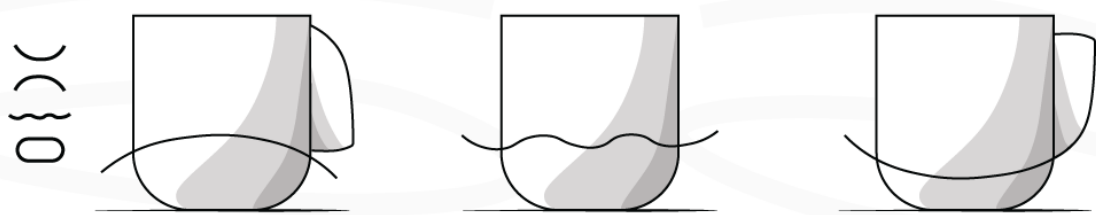
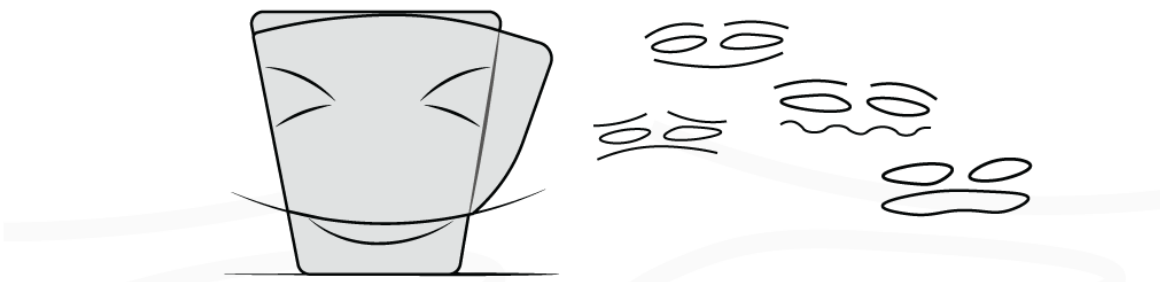


Figura 28 - Emoção, estudos de forma 05

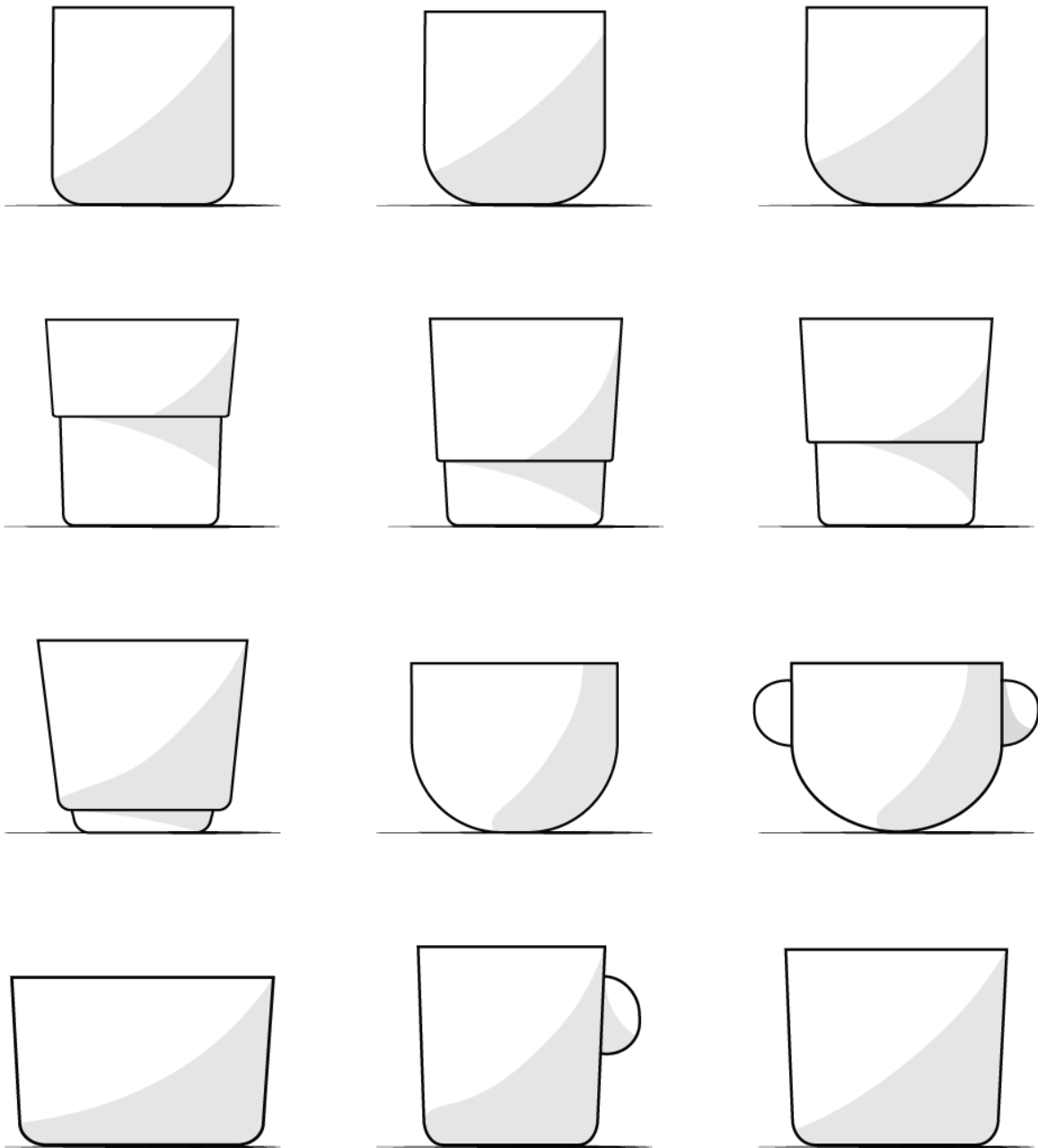


Figura 29 - Emoção, estudos de forma 06

Mas ao longo do desenvolvimento do projeto, sentia-se que a linha que se seguia era demasiado literal, de certa forma até invasiva, o que criou alguma dúvida. Assim, começou a tentar suavizar-se a forma, tornando-a menos explícita e mantendo uma presença mais normalizada, dividindo algum peso com o próprio ambiente e no espaço. Mas embora a forma já fosse desprovida de elementos demasiado literais, o próprio conceito, matriz de toda esta construção era por si só demasiado literal, quase numa tentativa de quantificar e matematizar o lado humano e emocional, materializá-lo em objetos, o que não estava de acordo com o que se pretendia. A ideia de *Circus* parecia agora simultaneamente atraente e exagerada, pois se para um conjunto comemorativo está totalmente ajustado à linguagem ousada e algo excêntrica, perde toda a credibilidade quando colocada no contexto diário e do quotidiano, numa perspetiva oposta ao que se procurava criar.

Após variadas tentativas, sentiu-se a necessidade de repensar o conceito e de retirar destaque da mesa e da mensagem, sentindo que a presença dos objetos se mantinha demasiado presente e desajustada ao tipo de utilidade para que estava a ser pensada.

*“(...) um dos conceitos fundamentais é o de uma abordagem não interventiva, evolutiva, em que cada produto nasce e altera pouco os existentes, não atribuindo ao objecto uma personalidade demasiado forte (...)”*

Afonso Borges (2014, p. 67)

# Memória e Design Evolutivo

## História do objeto

A memória é um tema que se relaciona com o lado mais emocional do produto, procurando uma relação mais profunda entre o objeto e o utilizador e refletindo-se muitas vezes na busca de uma recuperação de memórias antigas ou de objetos que pertencem ao passado. A memória cria-se pela habituação, pela presença continuada do objeto no nosso quotidiano, que gradualmente se torna parte do cenário. A cafeteira *Moka*, vulgarmente conhecida como *Bialetti*, patenteada no ano 1933<sup>26</sup> torna-se uma forte referência de um objeto que já faz parte de qualquer cozinha. Esta cafeteira representa uma revolução na forma de beber café em casa, mas mais que isso é símbolo do desejo de alcançar o modernismo através da junção do café e do alumínio, símbolos de “*leveza, velocidade e mobilidade...*”<sup>27</sup>. *Moka* ganhou assim presença em qualquer cozinha, e a verdade é que todos a têm. Passada quase em tom de herança, cultural pelo menos, a sua imagem está presente na memória de cafeteira pela sua presença diária e disseminada, motivo que lhe concede uma entrada na categoria de objetos Super Normal, “*The Super Normal object is the result of a long tradition of evolutionary advancement in the shape of everyday things, not attempting to break with the history of form but rather trying to summarise it, knowing its place in the society of things.*” (Morrison, et al., 2006, p.29). Estas memórias podem fazer parte do nosso subconsciente, resultado de uma habituação que nem sempre é consciente ou premeditada. Naoto Fukasawa recupera um gesto que pertence à memória comum na criação do *Wall Mounted CD Player*, causando zero estranheza ou dificuldade em compreender a sua utilização através do recurso a um gesto que faz parte do nosso instinto, nomeadamente puxar um fio para ativar algo.

A garrafa de vidro para o leite que Jasper Morrison e Naoto Fukasawa escolhem como elemento da pequena amostra de objetos colecionados para a exposição Super Normal é outro exemplo de recuperação de memórias. Esta garrafa, que pouco evoluiu formalmente, remete o utilizador para a memória do senhor que entregava as garrafas de leite, juntamente com o jornal, todas as manhãs, representando mais que um objeto, uma agradável viagem ao passado. A sua forma amigável e sem grande noção de precisão tornam a sensação de garrafa o mais normal possível para uma garrafa de leite. (Fukasawa, et al., 2007)

---

<sup>26</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cafeteira\\_moka](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cafeteira_moka) (05/06/2022)

<sup>27</sup> <https://inedcoffee.com/the-story-of-the-bialetti-moka-express/> (05/06/2022)

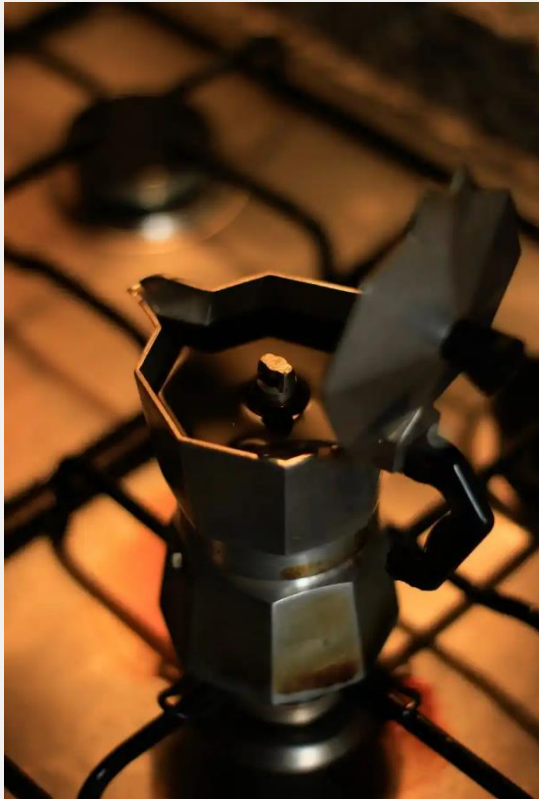


Figura 30 - Moka express, Alfonso Bialetti



Figura 31 - Milk bottle, Super Normal



Figura 32 - Wall mounted CD player, Naoto Fukasawa



Figura 33- Coban, Richard Sapper

Já na máquina de café *Coban* de Richard Sapper, a memória é recuperada através do gesto, mantendo o movimento de tirar café das máquinas mais antigas, mas acompanhando a tendência e a atualidade das máquinas modernas. O gesto não precisa de ser ensinado pois já está presente numa memória que pertence simultaneamente ao passado e ao presente. Além de poder contribuir para uma relação mais fácil entre o utilizador e o objeto, pois são reconhecidos comportamentos que já fazem parte do seu subconsciente, a memória traz consigo um sentimento melancólico, muitas vezes associado à saudade, que pode criar uma certa proximidade entre o utilizador e o objeto por essa (falsa) sensação de reconhecimento. *Coban* e *Wall Mounted CD Player*, evocam a memória através do gesto que já nos é familiar de alguma forma, já a *Bialletti* e a *Milk bottle* são-nos familiares pela ideia de habituação e de repetição no nosso quotidiano, fazem parte da história e do que vemos dela.

Assim, procuravam-se referências em objetos antigos, que integrassem as cozinhas das nossas avós e que fizessem esta ligação ao passado e ao que faz parte da nossa cultura e do nosso quotidiano. Uma das memórias que estavam mais presentes era a forma como por vezes se penduravam determinados objetos como pratos, frigideiras ou colheres na parede. Estes objetos possuíam muitas vezes uma ranhura que convidava o utilizador a pousá-los cuidadosamente no prego que já estava preso à parede. Várias vezes estes eram deixados como ferramentas meramente decorativas, muitas outras vezes eram ali colocados por falta de espaço ou para uma secagem mais fácil, permanecendo lá esquecidos, durante dias, até esse se tornar o seu novo destino. Este hábito, que se mantém até aos dias de hoje, recupera a memória de cozinha antiga, de infância e de família, num ato apressado de arrumar a cozinha após um dia caótico.

Jasper Morrison cria em 2001 a coleção para a marca italiana *Alessi*, onde faz esta mesma referência através da criação de objetos com uma linguagem simples e clássica, que possibilitam o utilizador de os pendurar na parede através do recurso a um fio.

Também a cadeira *Rope*, feita para a *Artek* pelos irmãos Bouroullec deu um novo significado à utilização da corda como elemento estrutural. Através da união das quatro pernas em tubos de aço feita de corda, a cadeira cria uma estrutura que permite moldar-se ao utilizador, em vez de criar uma condição rígida e invariável como a maioria das cadeiras <sup>28</sup> (Hahn, 2020).

Simultaneamente, oferece a possibilidade de ser fixada na parede.

---

<sup>28</sup> <https://www.dezeen.com/2020/02/18/rope-chair-bouroullec-brothers-stockholm/#> (08/2021)



Figura 34 - Utensil family, Jasper Morrison



Figura 35 - Rope, Ronan & Erwan Bouroullec

## ***Thoughtless acts?***

Jane Fulton Suri refere, no conceituado livro *Thoughtless Acts?* uma inúmera quantidade de casos em que os utilizadores, de forma algo consciente ou não, daí o “?” (Suri, 2013), utilizam os objetos de forma diferente do esperado, ou com um propósito distinto ou que o designer nunca contemplou na fase projetual – dá como exemplo o copo de café pousado no tejadilho do carro. Embora o tejadilho do carro não tenha sido projetado com esse propósito, a sua forma plana e a sua posição relativamente à do utilizador quando o mesmo se encontra em pé convida-o involuntariamente a satisfazer aquela necessidade que ele tem, talvez de forma inconsciente, nomeadamente a de libertar as suas mãos do copo de café que as ocupa. Sendo uma das sete categorias em que Fulton Suri divide estes *thoughtless acts*, identifica esta categoria como *Reacting*, referindo-se à interação inconsciente e automática que o utilizador estabelece com os objetos e com o próprio espaço, sem uma intenção concreta, reagindo simplesmente ao envolvente (Borges, 2014, p.124). Estes atos, que acontecem de uma forma inconsciente, ainda que talvez não na sua totalidade, reúnem um conhecimento adquirido da experiência e da habituação ao meio e aos objetos, que nos permitem saber de antemão que a alternativa a que vamos recorrer também resulta. De forma pouco ponderada esta análise, baseada no nosso conhecimento empírico, na nossa memória e experiência coletivas, permite-nos saber antes de pousar o copo de café no tejadilho, que o mesmo se vai manter equilibrado, e que não corremos o risco de verter toda a bebida. Entenda-se assim como memória a “*função geral de conservação de experiência anterior, que se manifesta por hábitos ou por lembranças; tomada de consciência do passado como tal*”<sup>29</sup>.

Num misto de conceitos que, como linhas paralelas em perspetiva se tocam num ponto distante, *thoughtless acts* e memória ajudam a direcionar o projeto para a tipologia das cozinhas antigas, procurando referências na forma involuntária como os objetos eram utilizados de uma forma por vezes pouco pensada, inocente.

---

<sup>29</sup> <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/mem%C3%B3ria> (07/08/2021)

## Memória

A imagem da cadeira *Rope* presa à parede influenciou a criação de um novo conceito. Disposta na parede, tal como a loiça antiga que existia na casa das nossas avós, começou a imaginar-se a possibilidade de adicionar um elemento extra às chávenas, ou incluir algum elemento estrutural ao longo da sua forma para que as mesmas se pudessem também fixar na parede. Algumas das opções contempladas passavam pela adição de um elemento em corda, mantendo alguma tradição, ou ainda em borracha, facilitando a lavagem e preservando a degradação da peça, que se prenderia através de uma pequena ranhura feita nas peças.



Figura 36 – Memória, estudos de forma 01

Parte do processo passou precisamente por esta constante transição entre conceitos, por vezes dando dois passos para trás para dar um em frente. De acordo com Grcic, o processo não é um mistério nem composto por fórmulas, mas sim uma viagem da qual se desconhece o fim (Borges, 2014, p. 316). Assim, por mais que o processo seja controlado, são as pequenas escolhas e acasos que vão alterando e definindo o caminho do projeto (Borges, 2014, p.316), num constante avanço e recuo de ideias até atingir um resultado.

A adição de um elemento extra começou a tornar-se num problema na medida em que, ao adicionarmos um corte ou um furo onde fossem presas a corda ou a borracha, seria criado um ponto de fragilidade nas peças. E, sendo as peças finas e com a finalidade de serem utilizadas de forma repetida, pensadas para uma utilização e lavagem frequentes, suspeitou-se que esta característica pudesse comprometer diretamente a sua função, criando um elemento sensível no próprio material. Da mesma forma, o formato circular das chávenas também não abonava a favor desta solução, pois não existia uma superfície plana que pudesse tocar na parede evitando constantes confrontos entre a própria parede e os objetos de cerâmica, o que desgastaria o material a longo prazo. E a forma circular da chávena era uma opção que se procurava manter, na medida em que a mesma remetia para a forma que conhecemos de chávena, pelo que mudar totalmente a sua configuração não se colocou como uma opção. Além de uma perspetiva focada no objeto, e sendo a maioria das cozinhas atualmente modernas, criar um elemento extra para uma utilização que estaria dependente da existência de, por exemplo, um prego na parede, ou de qualquer outro elemento que permitisse fixar o produto, começou a tornar-se um entrave ao conceito pois só faria sentido em alguns casos e em algumas cozinhas com determinadas características. Existiria uma possível fragilidade em cada uma das soluções, sendo esta fragilidade totalmente dependente da existência de condições no espaço que permitisse a sua utilização.

Assim, chegou-se à conclusão de que este não seria o melhor caminho a seguir, não sendo viável nem consistente o suficiente.

# *Haptic*

## O design das sensações



Figura 37 – Haptic, Kenya Hara

*“The growing importance of other design qualities - whether they are haptic, functional, or ethical - should challenge these stereotypes and encourage more people to develop an increasingly eclectic and sophisticated understanding of design and its potential to make our lives more desirable in so many respects – not least by consuming less rubbish, tasteful or otherwise.”*

Alice Rawsthorn (2018)

O ato de beber café é por si só uma experiência multissensorial em que são estimulados todos os sentidos do ser humano. Numa primeira fase, o olfato dá sinal, anunciando a preparação desta deliciosa bebida quente que se aproxima. Depois, segue-se a visão que denuncia a chegada desta bebida até à mesa, onde através do toque nos vamos relacionando com ela, envolvendo-a com a colher que gentilmente mexe a bebida até que a mesma se despede agitadamente contra a chávena fazendo um barulho, quase como o toque que anuncia que a mesma está pronta a ser saboreada. Por último, o paladar sacia-se com o seu sabor. Sendo uma experiência que já é, por si só completa no que se refere às sensações, o objetivo era exponenciar ao máximo toda a experiência, tornando-a o mais relacionável possível. Na exposição “*HAPTIC: AWAKENING OF SENCES*”, que Kenya Hara refere no livro *Designing Design*, é explorada esta abordagem que se relaciona com outra forma de compreender os objetos além dos seus aspetos visuais, focando-se na forma como os mesmos são sentidos, procurando descobrir que tipo de objetos surgem quando nos focamos na forma como os objetos são sentidos e não nos fatores externos como cor, forma ou textura.<sup>30</sup>

Em *W11K*, Naoto Fukasawa procura recuperar uma lembrança reconhecível pela grande maioria das pessoas, inspirando-se na forma como as batatas eram descascadas pela sua mãe, criando uma ponte entre as características físicas do objeto e a familiaridade, e por consequência, identificação “*recorre à memória táctil e não à acção, sendo mais emocional e próximo da familiaridade do que inconsciente e próximo da Affordance.*” (Borges, 2014, p.117). O reconhecimento pode ser imediato, ou em oposição mais demorado, mas a forma torna-se facilmente reconhecível não apenas pelo olhar mas através do toque, ainda que a sua referência possa não surgir de forma imediata. Fukasawa refere que o seu objetivo foi criar uma interação real entre o utilizador e o objeto, tornando-o apelativo e até tentador de agarrar entre as mãos e brincar, ao contrário dos outros telefones que o designer considera serem desconfortáveis. (Rawsthorn, 2007)

Fukasawa é conhecido pelo seu design *sharp*, focado nas relações existentes entre um objeto e o que o rodeia. Na Conferência Design Indaba de 2014, fala do seu processo, definindo termos como a estética de um produto como nada mais que a beleza das próprias relações. Destaca também a importância de considerar o meio como elemento na criação de um produto, afirmando que o mesmo deve ser o ponto de partida e não uma variável a ser considerada quando o design já está concluído. Refere ainda a importância de um objeto fácil de compreender e utilizar, procurando dar respostas na forma intuitiva como nos relacionamos com o que nos rodeia, sendo esse um dos traços que mais o define e que deu

---

<sup>30</sup> <https://www.ndc.co.jp/hara/en/books/2011/05/haptic.html> (08/08/21)

nome ao seu workshop *Without Thoughts*. Deste modo, acredita que a beleza de um objeto é observada não apenas pela aparência de determinado produto, mas sim pela sua carga simbólica, “*people recognise common experiences, behaviours, situations and environments.*” (Fukasawa, 2014). A sua assinatura nos produtos procura assim contemplar estas características, transformando os seus objetos numa viagem à memória e resultando em produtos únicos, tornando o complexo em algo simples, o feio em algo bonito e o antigo em algo contemporâneo, segundo Grcic.<sup>31</sup> (Rawthorn, 2014).

Na coleção *Officina*, Ronan e Erwan Bouroullec constroem um conjunto de mesas e cadeiras utilizando plástico injetado como processo, procurando recuperar uma aparência quase artesanal, mas com um toque industrial e simultaneamente elegante e refinado através do acabamento das peças (Rawthorn, 2007). Neste projeto, os designers procuram recuperar a construção industrial e “*rough*” através de uma aparência martelada na estrutura metálica das peças, fazendo uma ligação entre uma nova linguagem moderna, mas que recupera um processo de fabricação ancestral como a forja<sup>32</sup> através do acabamento do próprio material.

Já na cafeteria *Plissé*, que se traduz como *Plissado*, Michele De Lucchi<sup>33</sup> procura aliar ao aspeto funcional um design único que denuncia em simultâneo a sua paixão pelas artes manuais e pela escultura, e a sua experiência em arquitetura, fazendo referência ao tecido que através da sua sobreposição cria uma tridimensionalidade, *como um vestido que é esculpido por um designer de moda.*<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> <https://www.nytimes.com/2007/06/08/style/08iht-design11.1.6062009.html> (07/2021)

<sup>32</sup> [https://www.archiproducts.com/pt/produtos/magis/cabide-de-pe-de-ferro-officina-cabide-de-pe\\_243984](https://www.archiproducts.com/pt/produtos/magis/cabide-de-pe-de-ferro-officina-cabide-de-pe_243984) (07/2021)

<sup>33</sup> Arquiteto e designer italiano

<sup>34</sup> <https://www.mimocook.com/en/alessi-plisse-electric-water-kettle-black-4294.html> (07/2021)



Figura 38 – W11K, Naoto Fukasawa



Figura 39 - Plissé, Michele De Lucchi



Figura 40 - Oficina, Ronan & Erwan Bouroullec

## Cidades

Procurou-se criar uma ligação mais pessoal através da utilização de outros elementos como forma de comunicação, interação e correlação entre o utilizador e o objeto. Na procura de criar elementos identificativos, mas que não fossem exclusivos e sim reconhecíveis e até relacionáveis de pessoa para pessoa, considerou-se a hipótese de, tendo em conta que seria um conjunto português e para Portugal, fazer referência a regiões do país que me eram emocionalmente próximas, isto por ser, acima de tudo, um projeto pessoal, mas também procurando criar uma relação de reconhecimento e de empatia por parte de qualquer outra pessoa.

Numa primeira fase, foram escolhidas três cidades distintas, por diferentes motivos: Moura, no Alentejo, sendo a cidade onde cresci e com a qual tenho uma forte ligação; Covilhã, cidade onde me formei e onde passei uma etapa fundamental da minha vida, culminando na execução deste trabalho; e ainda Aveiro, local onde resido e que marcou a minha primeira experiência profissional enquanto designer.

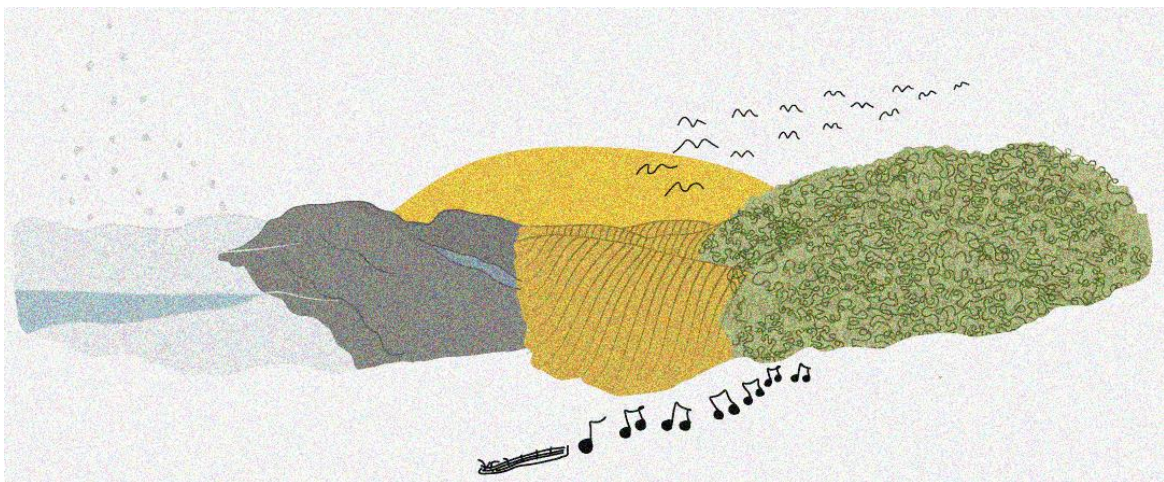


Figura 41 – Cidades, ilustração

Todas estas cidades são emocionalmente relacionáveis, tendo um papel fundamental no meu desenvolvimento e percurso. Assim, foram recolhidas amostras de cada um dos locais, na procura de diferentes formas de referenciar cada uma das cidades nas várias peças do conjunto.

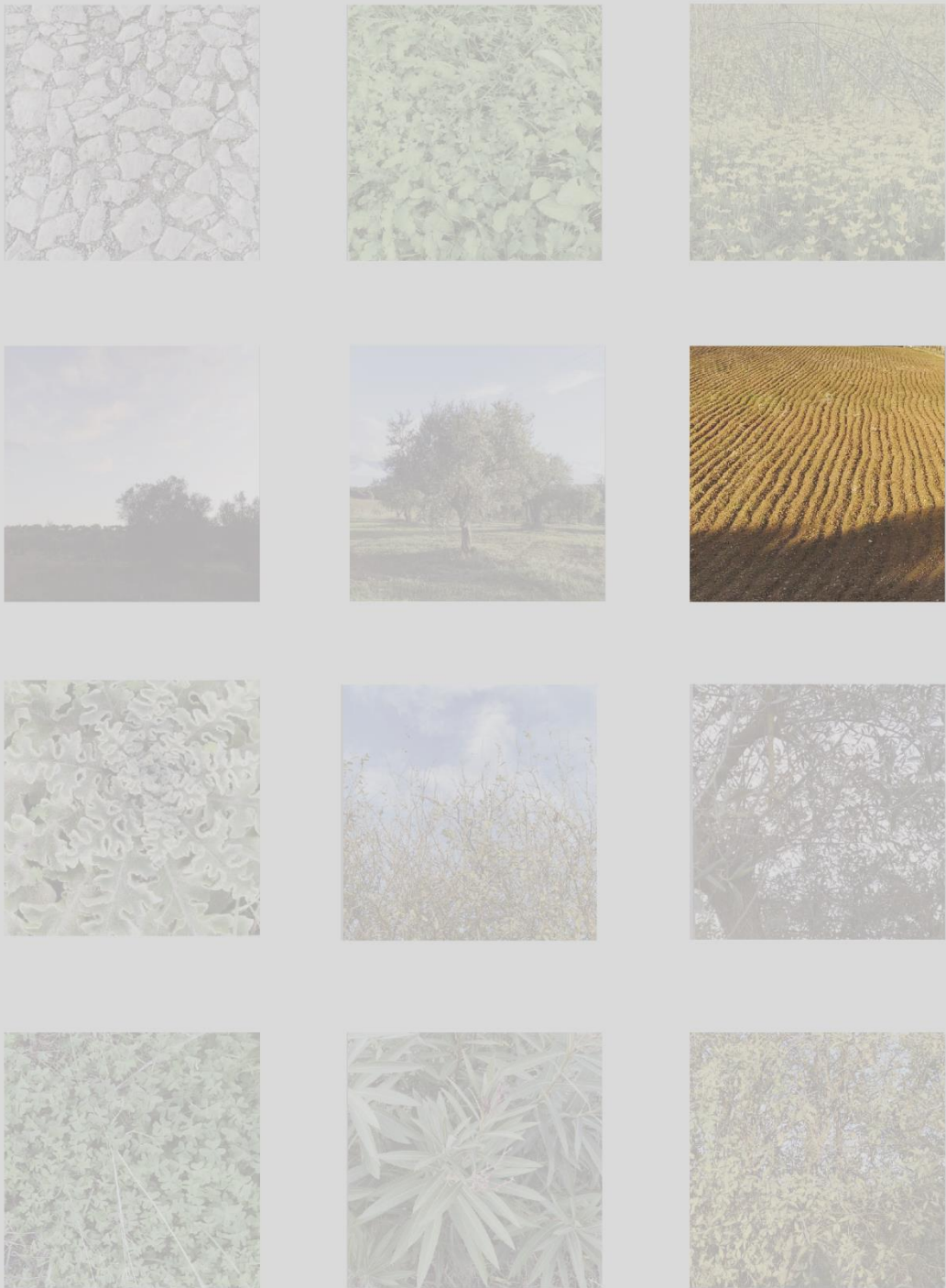


Figura 42 - Referências fotográficas - Moura

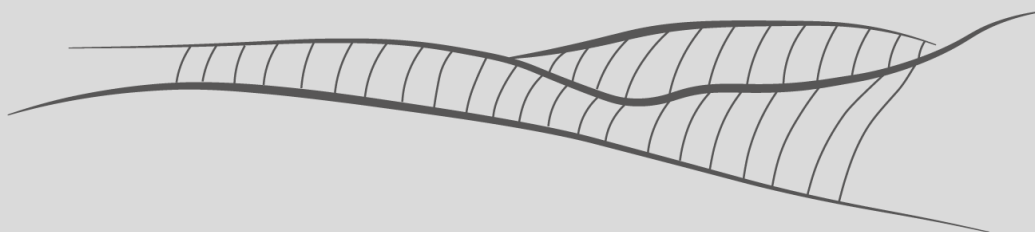


Figura 43 - Referência ilustrativa - Moura

Para referenciar Moura, cidade alentejana, a inspiração provém das linhas existentes nos solos alentejanos devido ao tipo de agricultura lá praticada, da sua típica aparência que facilmente é reconhecida em qualquer lado como um solo alentejano. Numa primeira fase, foram recolhidas amostras fotográficas de diferentes zonas, padrões, como futuras possíveis referências para a criação dos relevos nas peças.



Figura 44 - Referência fotográfica - Aveiro



Figura 45 - Referência ilustrativa - Aveiro

Em Aveiro, cidade à beira-mar plantada, procurou-se fazer uma referência à praia, devido à forte ligação da cidade à costa e ao mar. Neste caso, procuravam-se padrões e formas que se focassem maioritariamente em elementos presentes na praia, no mar, na ondulação da maré ou nos relevos do areal da praia, deixados pelo vento e pelo próprio mar.



Figura 46 - Referência fotográfica - Covilhã

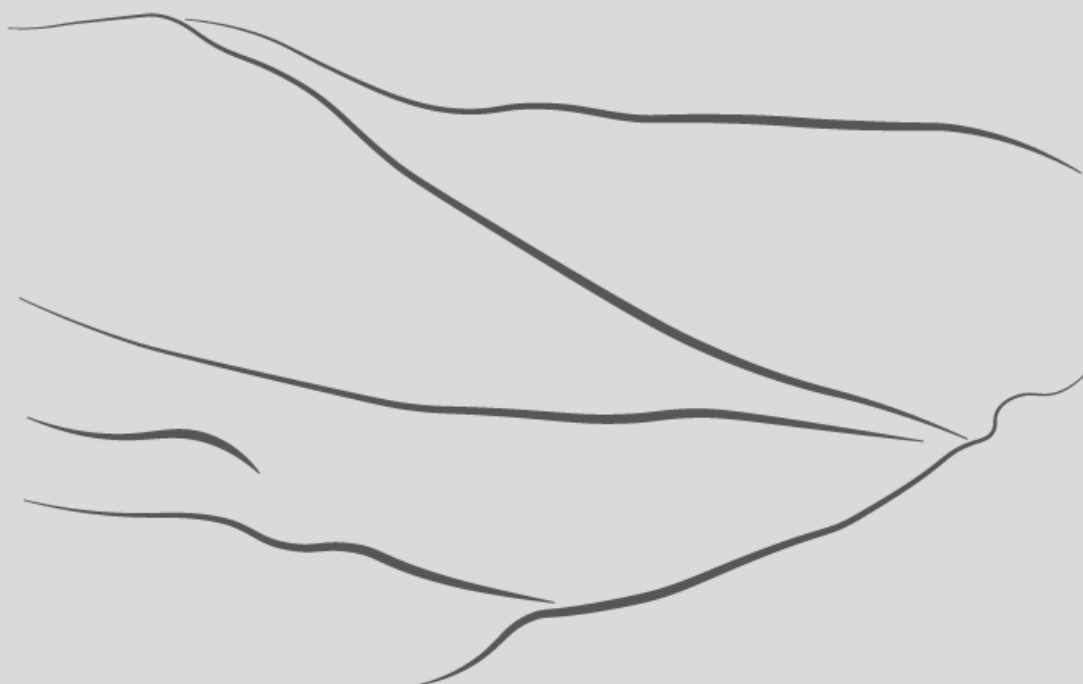


Figura 47 - Referência ilustrativa - Covilhã

Já na Covilhã, cidade tipicamente reconhecível pela sua proximidade da serra e pelas suas ruelas íngremes e históricas, foi automática a ideia de referenciá-la através da própria serra, da sobreposição das montanhas, sendo essa a paisagem que rodeia toda a cidade. A sua silhueta constituída por uma linha irregular torna-se facilmente reconhecível para quem a visualiza, sendo sem dúvida um dos aspetos mais evidentes da zona.

Numa primeira fase, foram fotografados todos estes padrões, sendo feita uma enorme recolha que exigiu uma filtragem exigente para escolher apenas alguns dos padrões. A escolha foi reduzida a três. Assim, as primeiras tentativas focaram-se na ideia de referenciar as diferentes zonas através do toque, mantendo sempre a silhueta das chávenas idêntica, para que a ligação entre elas se mantivesse óbvia, ainda que com diferentes texturas ou características.

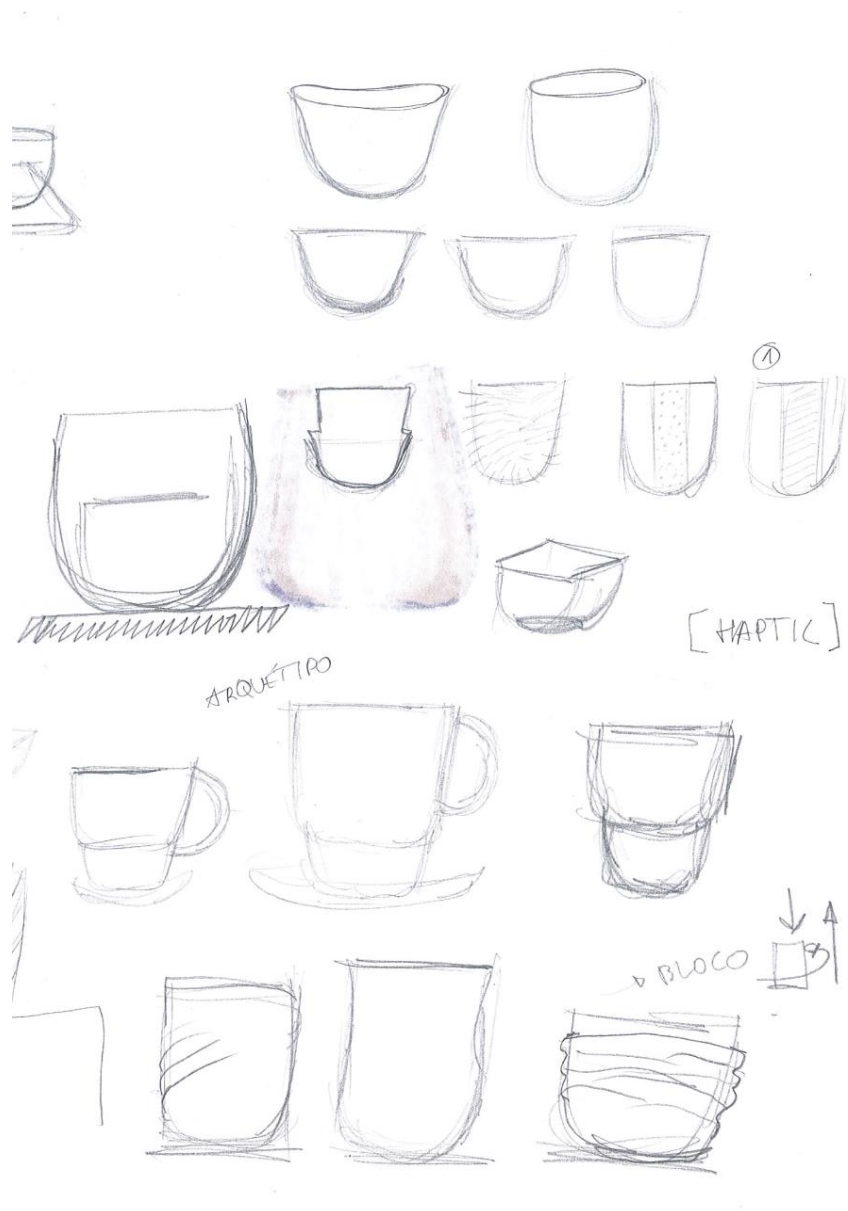


Figura 48 - Cidades, estudos de forma

Nesta fase, as fotografias foram tratadas e aplicadas diretamente nos produtos através do auxílio a programas de renderização 3D, sendo uma forma prática e eficaz de obter uma visualização imediata dos objetos. As chávenas ganhavam uma aparência interessante pois os elementos, por serem diretamente retirados da natureza, replicavam formas difíceis de conseguir através da criação manual, no entanto, houve algum receio de que o conceito fosse

demasiado vago, correndo o risco de os padrões serem confundidos com uma mera opção estética para embelezar as chávenas, o que não era o pretendido. Assim, uma segunda opção passou por tentar criar elementos inspirados nestas mesmas fotografias, mas que fossem criados manualmente e que fizessem não só uma referência mais direta aos locais, como também à própria ligação entre elementos.

Os resultados a que se estava a chegar tornavam-se gradualmente desinteressantes, demasiado computacionais e com pouca fluidez, e a referência ao conceito perdia-se na procura de transmitir demasiadas informações nas peças.

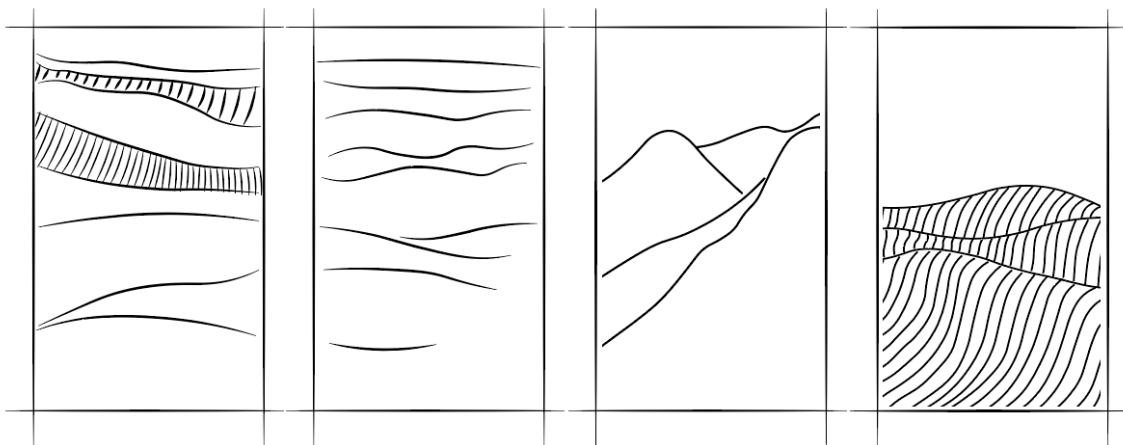


Figura 49 - Cidades, estudos de padrões

E como resultado de uma perspetiva evolutiva, também o processo criativo deste projeto evoluiu consoante as escolhas feitas, retirando o melhor de cada etapa. Desta forma, o resultado definiu-se não por um conjunto de caminhos recusados, mas sim num aglomerado de ideias expostas ao longo do documento, e que direcionaram o percurso até à etapa atual. Assim, foi procurada a utilização de outros sentidos além da visão para captar a atenção do utilizador. Ainda, criar uma relação entre os objetos, projetar para o espaço, pensar na mesa como o meio e como o próprio palco das peças. Procurava-se retirar a asa da chávina para promover um contacto mais direto e cerimonial com a mesma. Procurava-se também criar algum movimento e alguma dinâmica na mesa, através duma relação complexa e ousada entre as várias peças.

Desta forma, e sentindo que vários dos conceitos apresentados tinham componentes interessantes, decidiu-se trabalhá-los e retirar o melhor de cada parte, aglomerando pequenas partes de cada ideia de uma forma equilibrada e consistente.

Nesta altura, seguiu-se uma longa fase de sketch para afinar as formas de acordo com o que se pretendia, e uma ainda maior fase de maquetagem, testando novamente formas, proporções e a própria aparência dos produtos a uma escala real.

É no papel que surgem os primeiros vislumbres do que será o produto final, mas só na fase de maquetagem se consegue ter uma visão mais realista do resultado tão desejado. Com as peças na mão, podem ser revistos todos os detalhes, podem e devem ser afinadas as formas, testadas as proporções dos objetos, e acima de tudo ganha-se uma noção real do seu enquadramento no ambiente para o qual são idealizados. É um processo pouco preciso, na medida em que a sua duração pode ser de apenas algumas semanas, ou em muitos outros casos de vários anos até a forma estar completamente fechada. Um exemplo disso é *Vegetal Chair (Blooming)*, cadeira desenhada para a Vitra em 2008 pelos irmãos Bouroullec. Estes, (Naidoo, 2009)<sup>35</sup> que procuravam criar um modelo que fosse universal quer para o interior quer para o exterior e com uma aparência que se fundisse com a natureza, sentiram a necessidade de criar várias maquetes, modelos e desenhos aperfeiçoando a forma ao máximo até finalmente atingirem o resultado desejado, demorando 4 anos até desenvolverem a maquete final. *Vegetal Chair* resulta assim de um processo longo, contínuo e evolutivo, mas acima de tudo muito experimental e palpável.

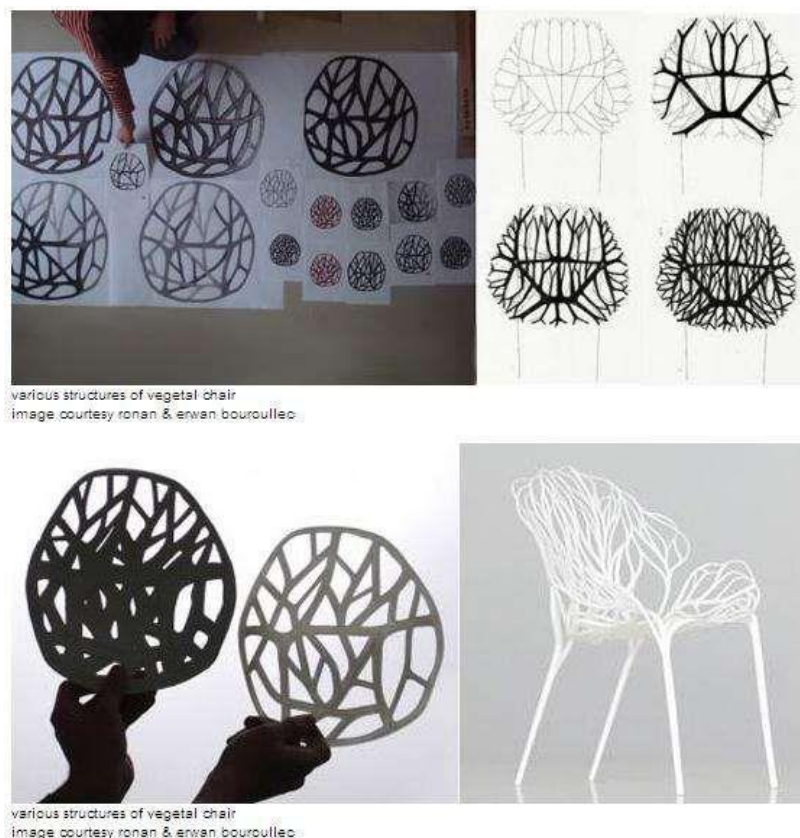


Figura 50 - Vegetal chair (blooming) - Ronan & Erwan Bouroullec

<sup>35</sup> <https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-vegetal-chair-for-vitra/> (25/09/2022)

Assim, também uma boa parte da realização deste projeto passou por tentar replicar os modelos em diversos materiais. Numa primeira fase, foram desenvolvidas algumas formas em papel e cartão, apenas para ter uma breve visualização além do desenho, tentando compreender aspetos que ficavam aquém da folha como a altura das peças. Seguiram-se várias tentativas em *roofmate*, onde foram afinados aspetos como a volumetria, o tamanho das peças, a espessura ideal, a relação e a harmonia entre elas e qualquer detalhe que se pretendesse incluir ou afinar.

## **Orgânico**

Decidiu-se recuperar a ideia da criação de chávenas com alturas diferentes, fazendo referência às sobreposições e irregularidades da própria serra. Esta filosofia, que procura referenciar-se no que está disponível na própria natureza, acrescenta uma certa naturalidade aos objetos, transportando características que estão disponíveis na natureza, sem qualquer intervenção do Homem, para objetos totalmente intervencionados pelo Homem, fundindo estas duas sensações opostas em significado. *Savoy Vase*, produzido para o concurso *Karhula Iittala Glass Design Competition* por Alvar Aalto<sup>36</sup> em 1936 procura inspiração no que se acredita ter sido nos rios da Finlândia para dar forma a um vaso que procura ser tão agradável com flores, como sem elas, assegurando também, através da sua forma irregular, que quando o mesmo está ocupado por flores, estas estarão a apontar para todas as direções<sup>37</sup>. Fazendo parte do nosso quotidiano, o design encontra-se presente em tudo o que nos rodeia, procurando não só melhorar a nossa vida como também alegrá-la. Assim, procurando inspiração em tudo o que nos rodeia, os objetos tornam-se quase naturais, fundem-se com o espaço, ambientam-se. E alguns movimentos estilísticos passam por recuperar modelos da natureza, formas que já foram inventadas, precisamente pela consciência de que estes modelos naturalmente funcionam, sendo parte do desafio aplicá-los em diferentes contextos e adaptá-los ao enquadramento certo. E, como elementos que se criaram de forma autónoma e sem intervenção do homem, a sua existência por si só sustenta a ideia de que resultam. Por esse mesmo motivo, a natureza serve de inspiração, procurando replicar modelos que possuem uma estrutura desejável, ou prestando homenagens a modelos considerados dignos de admiração. A tipologia do design japonês ilustra esta perspetiva, pois se por um lado é sinónimo de desenvolvimento técnico e tecnológico, por outro lado recupera a suavidade e a simplicidade dos elementos da

---

<sup>36</sup> Designer e arquiteto finlandês

<sup>37</sup> <https://www.irishtimes.com/life-and-style/homes-and-property/interiors/design-moment-savoy-vase-by-alvar-aalto-c-1936-1.2567842> (25/09/2022)

natureza, num constante ato de contemplação e admiração pelo que a mesma oferece, ou ainda o design escandinavo, que através de uma escolha cuidada dos materiais se associa cada vez mais “... ao equilíbrio entre o homem e a preservação da natureza, assim como às questões de equilíbrio social.” (Borges, 2008, p.52).



Figura 51 - Savoy vase, Alvar Aalto

Alvar Aalto foi assim um dos nomes mais influentes no que toca à utilização da natureza como elemento de inspiração, procurando aproveitar muito do que já existia como uma parte importante ao longo do seu processo criativo. Utilizando numa primeira fase materiais como elemento de referência a um tipo de design mais orgânico, “e que segundo os cânones da época melhor respondiam e se aproximavam das necessidades funcionais e psicológicas do consumidor ou utilizador.” (Borges, 2008, p.52), foi mais tarde que o designer se aproximou formalmente de uma linguagem mais natural através de formas mais naturais e delicadas.

Em *A331*, vulgarmente conhecido por *BEEHIVE*, o designer procurou criar “... uma luz quente e difusa”<sup>38</sup> através da criação de um candeeiro pendente que é constituído por vários anéis de aço, procurando inspiração na estrutura de uma colmeia como principal referência e transformando o alumínio num elemento quase natural.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> <https://www.artek.fi/en/products/pendant-light-a331-beehive> (07/02/2022)

<sup>39</sup> [https://www.archiproducts.com/en/products/artek/aluminium-pendant-lamp-a331-beehive-pendant-lamp\\_32543](https://www.archiproducts.com/en/products/artek/aluminium-pendant-lamp-a331-beehive-pendant-lamp_32543) (07/02/2022)

Numa abordagem diferente, Hella Jongerius procurava fazer uma referência ao território característico dos Países Baixos na criação de *Polder Sofa* “... como longas planícies criadas por diques e canais (Vitra, 2005)” (Borges, 2014, p.338) através da criação de um sofá em que cada peça é fabricada de forma diferente, em fábricas distintas, mantendo uma distinção visual bastante notória através de cores e tecidos assumidamente diferentes, numa forma que simultaneamente nos remetia “... para os sofás antigos e para o conforto que nos lembram.”. (Borges, 2014, p.338)



Figura 52 - A331 (Beehive), Alvar Aalto

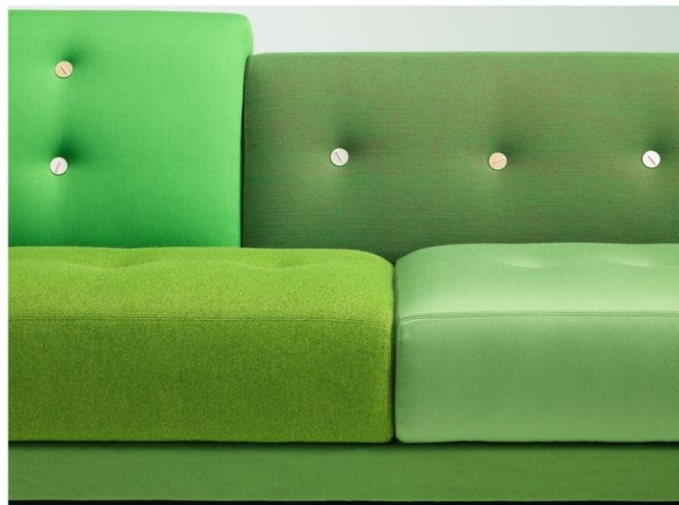


Figura 53 - Polder Sofa, Hella Jongerius

Esta criação de elementos diferentes dentro de uma mesma composição foi uma forte referência, pois tal como os solos são naturalmente irregulares e preenchidos por várias cores, sombras e padrões, também o sofá de Hella Jongerius nos transmitia essa aparência de uma forma natural, assumindo as diferenças entre as peças como uma característica fundamental.

Procurar inspiração num lado mais orgânico pareceu um caminho natural a percorrer, de forma a ir ao encontro do tipo de linguagem que se pretendia transpor. Mas para isso, procurava-se simplificar a quantidade de referências que se tomavam como base, pois temia-se que a mensagem se pudesse tornar demasiado confusa e perdesse força por se quererem representar várias coisas em simultâneo. Assim, reduziram-se todas as escolhas de locais que anteriormente se equacionavam a apenas um, de forma a criar uma linguagem mais consistente e focada num único propósito. Foi escolhida a Covilhã como referência não só por toda a proximidade, mas também pela própria circunstância que parecia enquadrar-se na perfeição com o projeto, quase em tom de homenagem. Criando uma distinção inicial através de diferentes linhas de altura, simulando proximidades distintas entre as várias peças, e adicionando detalhes subtis em vez de uma interpretação literal da paisagem, procurando uma linguagem simples, mas conceptualmente profunda.

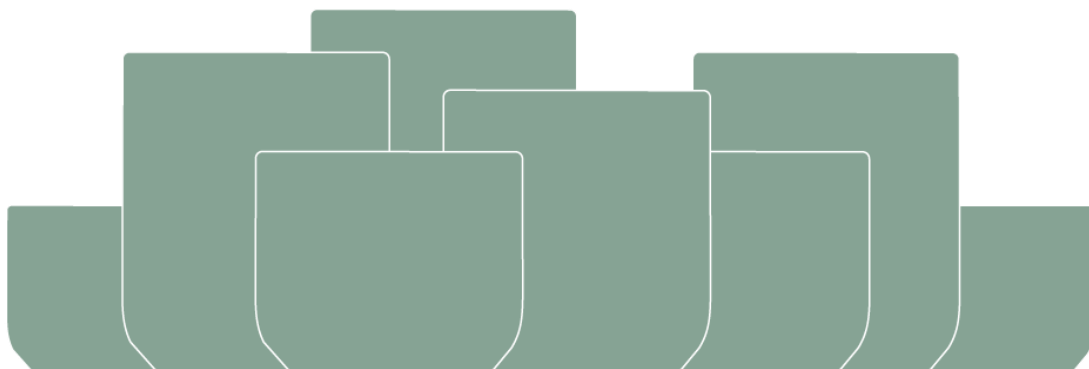


Figura 54 – Covilhã, estudos de forma 01

Esta noção de tridimensionalidade criava uma dinâmica interessante ao conjunto que variava consoante a forma como as peças eram posicionadas e de acordo com a perspetiva em que eram observadas, e por esse motivo foi decidido que se manteriam diferentes alturas entre as várias peças, mantendo a base idêntica entre todas para que existisse um ponto comum e uma maior coerência formal entre elas.

A próxima fase, na tentativa de aproximar um pouco mais a aparência formal das peças à silhueta da serra, foi adicionar cortes subtis que replicavam, de uma forma quase literal, a própria silhueta da serra, enfatizando e evidenciando a referência do produto, e possibilitando infindáveis configurações visuais, que resultavam de uma forma mais interessante, dando origem a uma ligação muito mais suave e pessoal, variando de uma tipologia de mesa para outra, mas também da própria perspectiva em que as peças eram observadas por cada interveniente.

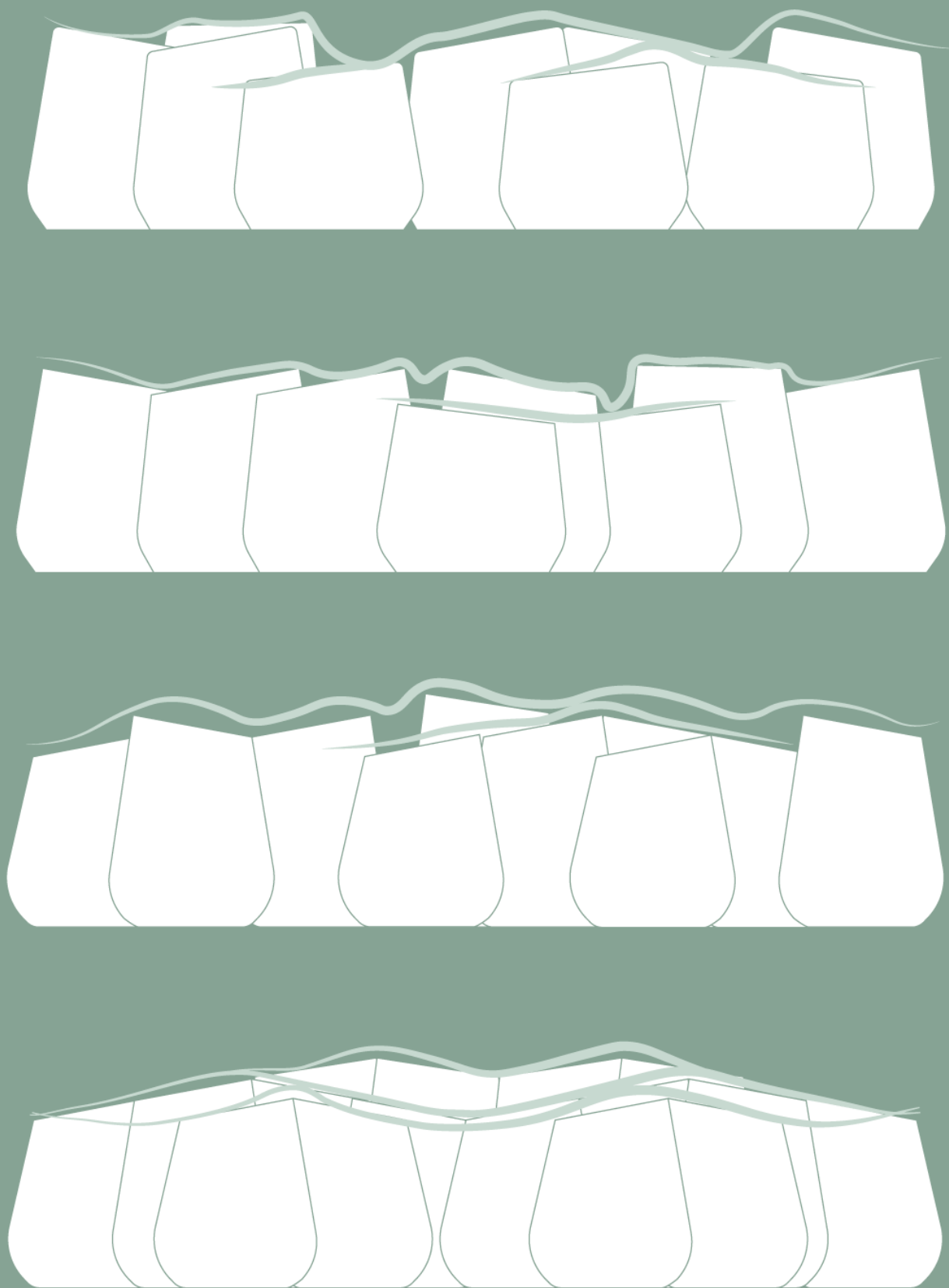


Figura 55 – Covilhã, diferentes composições

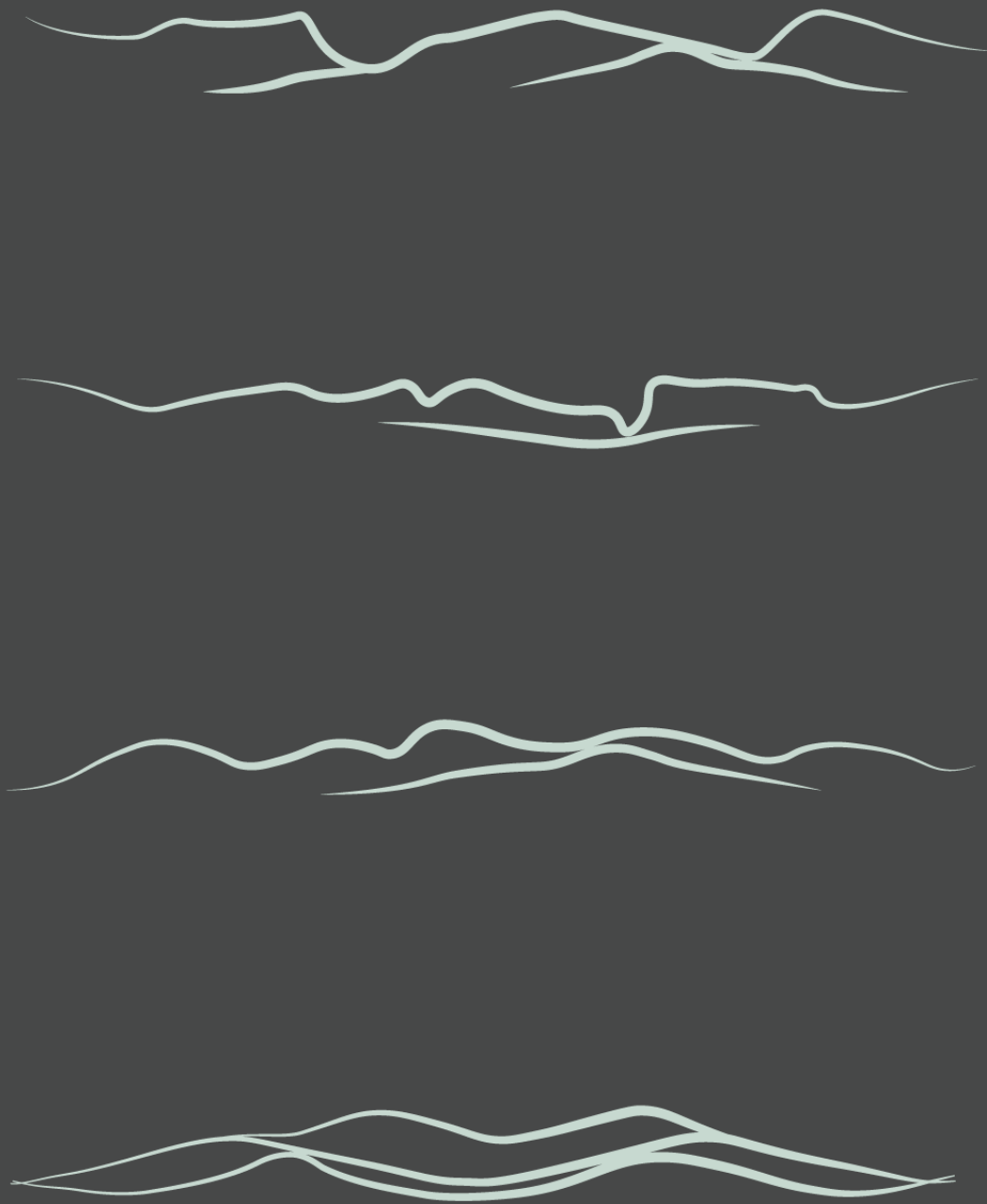


Figura 56 – Covilhã, linhas de composições

Foi assim acrescentado um corte diagonal no topo de cada uma das chávenas, como referência à silhueta das montanhas que nunca são em linha reta, mas sim um conjunto de sucessivas linhas com diferentes ângulos que se vão sobrepondo de forma desordenada. Como a altura também é diferente de peça para peça, as variações da composição quando as chávenas são utilizadas como conjunto são infinitas. Essa característica torna a forma de cada uma das chávenas mais cativante, no entanto, é em conjunto que elas realmente se destacam. A referência tornava-se subtil, mas ao mesmo tempo quase óbvia, neste jogo de variações de acordo com a forma como são dispostas.



Figura 57 – Covilhã, estudos de forma 02

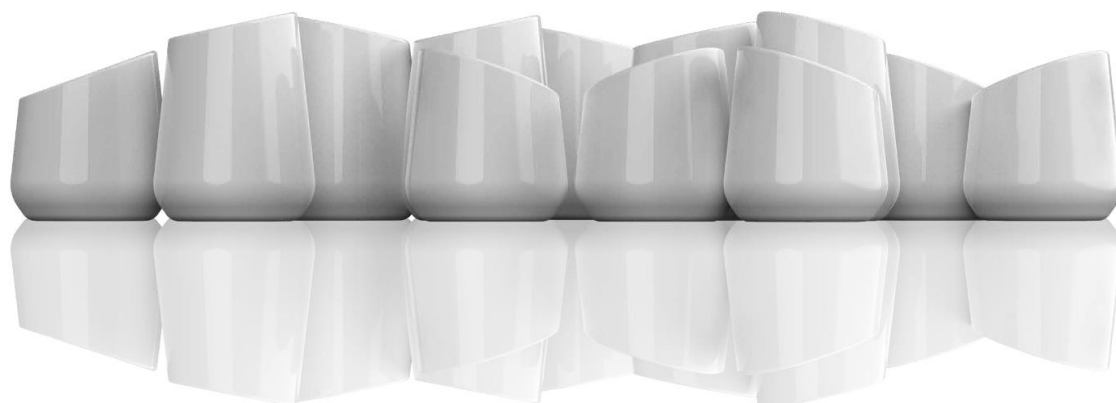


Figura 58 – Covilhã, render 01

Mas além do aspeto visual, procurava-se também cativar outros sentidos. Pretendia-se que esse elemento fosse notado quando se tocasse em cada uma das peças, colocando ainda mais destaque na ideia de irregularidade e assimetria, mas de uma forma pouco visível. Assim, foi introduzida uma segunda linha através de um relevo que acompanhava o próprio corte das chávenas. Este corte procurava evidenciar a referência à serra através da sobreposição de linhas, criando uma geometria menos regular e matemática, e sim mais orgânica. Este pequeno relevo criava uma segunda linha de ligação entre os vários elementos, acrescentando-lhe uma tridimensionalidade ainda mais reforçada na criação de uma linha contínua entre as várias peças. E é esta pequena saliência que permite criar uma ligação entre todas as peças, incluindo o prato de cada chávena. Embora o maior destaque do conjunto seja inevitavelmente atribuído às chávenas, que sendo as peças essenciais para o ato de beber café são ainda o primeiro contacto visual que se estabelece quando em contacto com o conjunto, o prato também possui um lugar de destaque e é parte essencial das peças, sendo por esse motivo importante manter a coerência entre o mesmo e as chávenas.

Assim, procurava-se projetar cada uma das peças com uma identidade pessoal, mas que comunicassem numa linguagem única e universal, sendo fáceis de reconhecer enquanto conjunto mas não estando dependentes disso para o seu funcionamento individual.



Figura 59 - Covilhã, render 02



Figura 60 - Covilhã, render 03



Figura 61 - Covilhã, render 04

Em *Plumen 001*, conjunto de lâmpadas criadas pela marca Hulger, conseguimos reconhecer facilmente a ligação entre cada uma delas. Com o objetivo de reduzir a utilização de eletricidade através de um consumo mais eficiente, estas lâmpadas possuem uma forma diferente do comum, com mais presença.<sup>40</sup> É simultaneamente fácil de reconhecer enquanto coleção pela sua linguagem, que se relaciona de lâmpada para lâmpada. Este sentido de identidade era algo que se procurava manter também nas peças do conjunto, de forma que a ligação entre as chávenas e o pires fosse imediata, comunicando uma mesma linguagem. Por esse motivo, toda a sua aparência formal surgiu como consequência das decisões tomadas na forma das chávenas. E sendo as chávenas diferentes entre si, sentiu-se a necessidade de criar uma peça única para o pires, para acrescentar alguma uniformidade. No entanto, apesar da forma do prato ser sempre a mesma, pretendia-se criar o mesmo tipo de interatividade. Assim, foi-lhe atribuída uma forma irregular acentuando novamente a ideia de assimetria e de natural. Vistos de cima, dispostos de forma aleatória, podem quase dar-nos a sensação de pedras, como se observássemos diretamente o solo da região, criando uma composição muito mais interessante e uma ideia de diferença, apesar do modelo ser sempre o mesmo. Fugindo de uma ideia totalmente artesanal em que nenhuma peça é igual à anterior, e tentando facilitar um pouco o processo de produção, procurou-se criar uma ponte entre estes dois conceitos, artesanal e industrial. As chávenas são diferentes, mas oferecem-nos o rigor da produção industrial através das suas formas precisas e consistentes. Já os pratos, por outro lado, provêm todos de um único molde, mas através da sua assimetria criam a sensação de que cada um deles é diferente do anterior sendo apenas uma ilusão.

Tal como em *B-set Hella Jongerius* procurava, sem adicionar qualquer alteração formal direta, mostrar que todas as peças são ligeiramente diferentes, irregulares e únicas, trabalhando esta distinção no próprio processo produtivo cozendo as peças em diferentes temperaturas, neste caso o objetivo era semelhante, mas distinto no método, manipulando não o processo, mas a própria forma base que apenas simula uma diferença que não existe. Assim, parecem formalmente diferentes pela irregularidade da sua forma, mas são todos iguais, produzidos da mesma maneira, apenas observados sob perspetivas distintas. Seguindo a mesma linguagem suave, sóbria e elegante que as chávenas possuíam, todo o conjunto funciona em plena harmonia quando disposto sobre a mesa.

---

<sup>40</sup> <https://www.dezeen.com/2010/09/09/plumen-001-by-hulger/> (25/09/2022)



Figura 62 - Covilhã, render 05

## **Covilhã, cidade neve**

*Covilhã cidade neve*

*Fiandeira alegre e contente*

*És o gesto que descreve*

*O passado heróico e valente*

*És das beiras a rainha*

*O teu nome é nome de povo*

*És um beiral de andorinha*

*Covilhã tu és sangue novo*

*De manhã quando te levantas*

*Que briosa vais para o tear*

*E os hermínios que tu encantas*

*Vestem lã para te namorar*

*E o pastor nos montes vagueia*

*Dorme à noite em lençol de neve*

*Ao serão teces longa teia*

*Ao teu bem que de longe te escreve*

*Covilhã cidade flor*

*Corpo agreste de cantaria*

*Em ti mora o meu amor*

*E em ti nasce o novo dia*

*Covilhã és linda terra*

*És qual roca bailando ao vento*

*Em ti aura quando neva*

*Covilhã tu és novo tempo*

*De manhã quando te levantas*

*Que briosa vais para o tear*

*E os hermínios que tu encantas*

*Vestem lã para te namorar*

*E o pastor nos montes vagueia*

*Dorme à noite em lençol de neve*

*Ao serão teces longa teia*

*Ao tem bem que de longe te escreve*

## Amália

Toda a essência do projeto pretendia recuperar alguma “*saudade, palavra tipicamente portuguesa,*” (Simões, 2017, p.4), um sentimento de pertença e de recuperação. O sentimento de nostalgia, de desejo incontrolável de recuperar algo ganha forma e é verbalizado através desta palavra, que é tão portuguesa. Saudade, palavra diretamente relacionada com o Fado, com este estilo musical tão característico de Portugal, “*Geralmente lento e triste, sobretudo quando fala de amor ou de saudade,...*”.<sup>41</sup>

Procurava captar-se este sentimento de pertença e de ligação emocional, prestar uma homenagem à cidade que ensinou tanto. Por esse motivo, procurou-se um nome que recuperasse esta emoção. Amália Rodrigues, uma das mais célebres vozes de Portugal e que marcou, incomparavelmente, a história do Fado, foi referência na escolha do nome. Em “Covilhã, cidade neve”, “*tema imortalizado pela Amália Rodrigues com letra de Joaquim Pedro Gonçalves e música de Nóbrega e Sousa*”<sup>42</sup>, é cantada a Covilhã como saudade, como memória, como lar. E por sentir que o fado refletia este mesmo sentimento, em particular este fado cantado por Amália Rodrigues, o nome escolhido para representar o conjunto foi o seu próprio nome enquanto referência mundial do fado, sendo assim conhecida esta coleção como **Coleção Amália**. A escolha de um nome próprio para identificar o projeto acrescentava-lhe um caráter mais pessoal, criando uma ligação mais humana entre o utilizador e o produto português com um nome ainda mais português e homenageando, em simultâneo, a cidade e a fadista que eternizou para sempre este estilo musical e esta canção.

Em *Anna G*, Alessandro Mendini é inspirado por uma amiga na criação do saca-rolhas lançado numa edição especial pela Alessi, em 1994. Recuperando a imagem da sua mãe a abrir uma garrafa de vinho, que Mendini descreve numa entrevista ao *The Times* (2019) como uma espécie de ritual de *ballet* em que a cabeça desce, os braços mexem para cima e para baixo e a rolha faz um barulho característico ao sair da garrafa, considerando-a uma *good performance*,<sup>43</sup> decidiu recriar uma bailarina, que depois se apercebe que lhe parece nada mais que o retrato da sua amiga Anna. Por este motivo, decide batizar o produto com o seu nome, tornando-se num dos *best-sellers* da marca. Esta utilização estabelece uma relação de proximidade com o utilizador na medida em que o nome utilizado é um nome comum, que conhecemos e que nos permite criar uma imagem premeditada, ainda que variável de acordo com a experiência pessoal de cada um. Tornam-se um pouco mais

---

<sup>41</sup> <https://dicionario.priberam.org/fado>

<sup>42</sup> <https://memoriasdacovilha.blogs.sapo.pt/amalia-rodrigues-imortalizou-a-covilha-2330>

<sup>43</sup> <https://www.thetimes.co.uk/article/alessandro-mendini-obituary-3gt80srfm>

próximos do lado humano e menos do lado artificial e plástico. Foi a essa proximidade entre o utilizador e o objeto que se pretendeu chegar. Utilizando um nome, neste caso icónico sendo reconhecido por muitos, o objetivo foi criar um sentimento de reconhecimento e de familiaridade com os objetos que ainda não conhecemos, mas que já nos transmitem sensações, que já nos permitem imaginar alguma coisa ou ter um pequeno vislumbre de possíveis alternativas.

Amália tornou-se assim, sem qualquer hesitação, o nome da coleção de café feita, fazendo jus a uma das músicas mais emblemáticas onde a Covilhã é o centro de toda a ação.



Figura 63 – Amália, render 01

# White



Figura 64 – White, Kenya Hara

*“White in the real world is categorically soiled; it is merely the trace of the aspiration towards white.”*

Kenya Hara (2007)

*White* ganhava importância enquanto abordagem. Neste conceito, a ideia de invisibilidade provém de uma ausência de produto, de branco não apenas como cor, mas como atitude, de uma abordagem projetual menos visível e mais sutil e pura. Em *Designing Design*, Kenya Hara refere o conceito *White* como uma filosofia de branco como sinónimo de sentimento, uma representação de pureza e inocência, atingindo um estatuto de certa forma inalcançável.

*“Nesta obra ainda é discutida a delicadeza perdida nas linhas dos objetos dos dias de hoje e em como o “branco” num objeto pode provir apenas da familiaridade com o objeto empregando o uso da memória ou de se enquadrar no ambiente em que se insere tão naturalmente quanto possível.”*

(Simões, 2017, p.9)

Procurava-se transmitir a pureza do branco na cor do material, na forma simples e suave das peças, mas também na referência à memória e à familiaridade. Através da escolha de um material que faz parte da nossa memória de chávina, a porcelana possui não só um acabamento natural e brilhante, como também é agradável ao toque, ao olhar e à própria tipologia de chávina que se perpetua ao longo das décadas. Além das suas ótimas características para objetos de mesa como a impermeabilidade e a durabilidade, é também um material recorrentemente utilizado pela sua higiene e resistência. Também enquanto cor, a sua aparência branca transmite a ideia de objeto limpo e novo. Por ser uma cor tão facilmente manchada, a escolha do branco reforça a ideia de que os objetos se devem estimar e limpar regularmente para que a sua aparência se prolongue ao longo dos anos.

Na chaleira 9091, Richard Sapper demonstra o seu interesse em criar um produto que destaque a beleza de cuidar dos objetos, procurando dar-lhe um valor acrescentado quando a mesma está limpa. Descreve-a como brilhante e com uma aparência espetacular até, tornando-se quase um *reward* olhar para ela quando é cuidada (Olivares, 2016, p.80), relembrando os seus utilizadores de que a devem estimar. Considerou-se interessante despertar este desejo de consciencializar o utilizador, na medida em que são criadas as condições para que o mesmo deseje naturalmente cuidar do produto. Assim, procurou-se uma ideia semelhante na utilização da porcelana branca como material para o objeto. Essa mesma filosofia, destacando a beleza do seu material, demonstrando a delicadeza da cor e do brilho, a beleza do contacto com a sua superfície, o toque suave e natural, e ainda uma atenção com a cor refletiam uma ritualização dos objetos não só na sua utilização como também no cuidado com os mesmos.

Também no conjunto de cerâmica produzido por Masahiro Mori para a reconhecida marca sem marca *MUJI*, é lembrada a porcelana como um tipo de material com um valor simbólico muito elevado “... *Porcelain is cheap these days but it should be remembered that it was once more valued than gold, and it remains a remarkable and unrivalled material for tableware*”. (Fukasawa, et al., 2007, obj. 36)



Figura 65 - 9091 Tea Kettle, Richard Sapper



Figura 66 - Ceramics, Masahiro Mori

# Processo

“... *just making things and finding out by making*” (Grcic, 2014)

## Maquetagem

A fase de maquetagem é uma parte essencial do processo, pois permite-nos compreender o que muitas vezes no papel não é possível. Após toda a fase de desenvolvimento conceptual, começaram assim a surgir as questões técnicas como a preocupação com uma volumetria o mais fidedigna possível das peças e com a forma mais acessível de obter modelos reais do produto. Nesta fase, foram feitas diversas maquetes, para garantir não só que as peças mantinham a coerência entre elas, como também que as dimensões eram ajustadas ao propósito. Criadas numa fase mais rudimentar em *roofmate* e de uma forma mais bruta e menos detalhada, foram feitos diversos estudos formais, testadas as proporções ideais para a criação dos três modelos diferentes e ainda do prato.

Se o branco é sinónimo de simplicidade, de ausência de cor, simultaneamente remete para a natureza do material e para o tradicional.

*Tile Light*, criado por Naoto Fukasawa em 1998, representa *White* na ausência de forma que só existe pela sua função enquanto luz (Borges, 2014, p.120), mas também na escolha do material que é tão tradicional como o de qualquer outro azulejo. Sem forma, sem cor, a sua presença pretende ser o mais orgânica possível, sendo simultaneamente tradicional e moderna. Tradicional na ideologia, na clareza de objetivos, na forma como funciona. Moderna na forma como são projetados, pensados e idealizados, na interação com o utilizador e no meio.

Já em *Juice Fruit Package* de Naoto Fukasawa, a presença do produto faz-se notar pela forma assumida das embalagens. Assim, a compreensão dos sabores de cada embalagem provém de uma análise direta, numa primeira fase visual, sendo numa segunda fase reconhecível pela textura que se aproxima do fruto original. Desenvolvidas para a exposição *HAPTIC* em Tóquio, 2004, o objetivo era criar um efeito imediato, mas simultaneamente despertar outros sentidos que são estimulados pela fusão de elementos sensitivos como a visão e o toque.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> <https://beachpackagingdesign.com/boxvox/naoto-fukasawa-juicepeel-revisited> (26/08/2022)

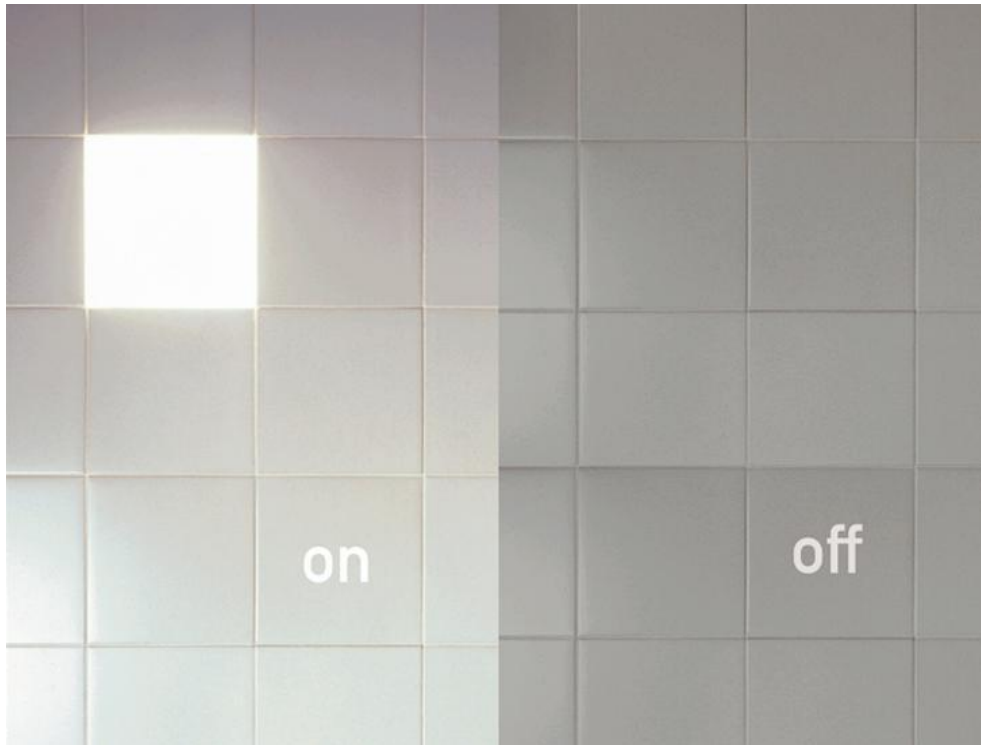


Figura 67 - Tile light, Naoto Fukasawa



Figura 68 - Juice fruit package, Naoto Fukasawa

Após todas as dimensões finais estarem completamente fechadas, e por falta de acesso ou conhecimento de algum artesão na zona que conseguisse produzir peças com toda esta

atenção ao detalhe e com a capacidade de se manter milimetricamente fiel à forma do produto, optou-se pela realização de protótipos através de uma impressora 3D que, criando um modelo em plástico, permite alcançar resultados bastante aproximados do pretendido.

Foram criados os modelos em computador com as dimensões desejadas. Para isso, foi utilizado o Solidworks como ferramenta de modelação 3d.

A forma base de cada peça era relativamente simples de realizar, no entanto, os relevos laterais que existiam em cada uma das peças criaram alguma dificuldade para atingir o resultado devido à sua forma mais orgânica e assimétrica, sendo necessários fazer vários testes diferentes até atingir o objetivo final.



Figura 69 - Amália, detalhe

A possibilidade de serem criadas maquetes físicas do produto possibilita que se aperfeiçoe a forma, obriga a corrigir e trabalhar o detalhe do que não está previsto numa fase inicial, “just making things and finding out by making” (Grcic, 2014)

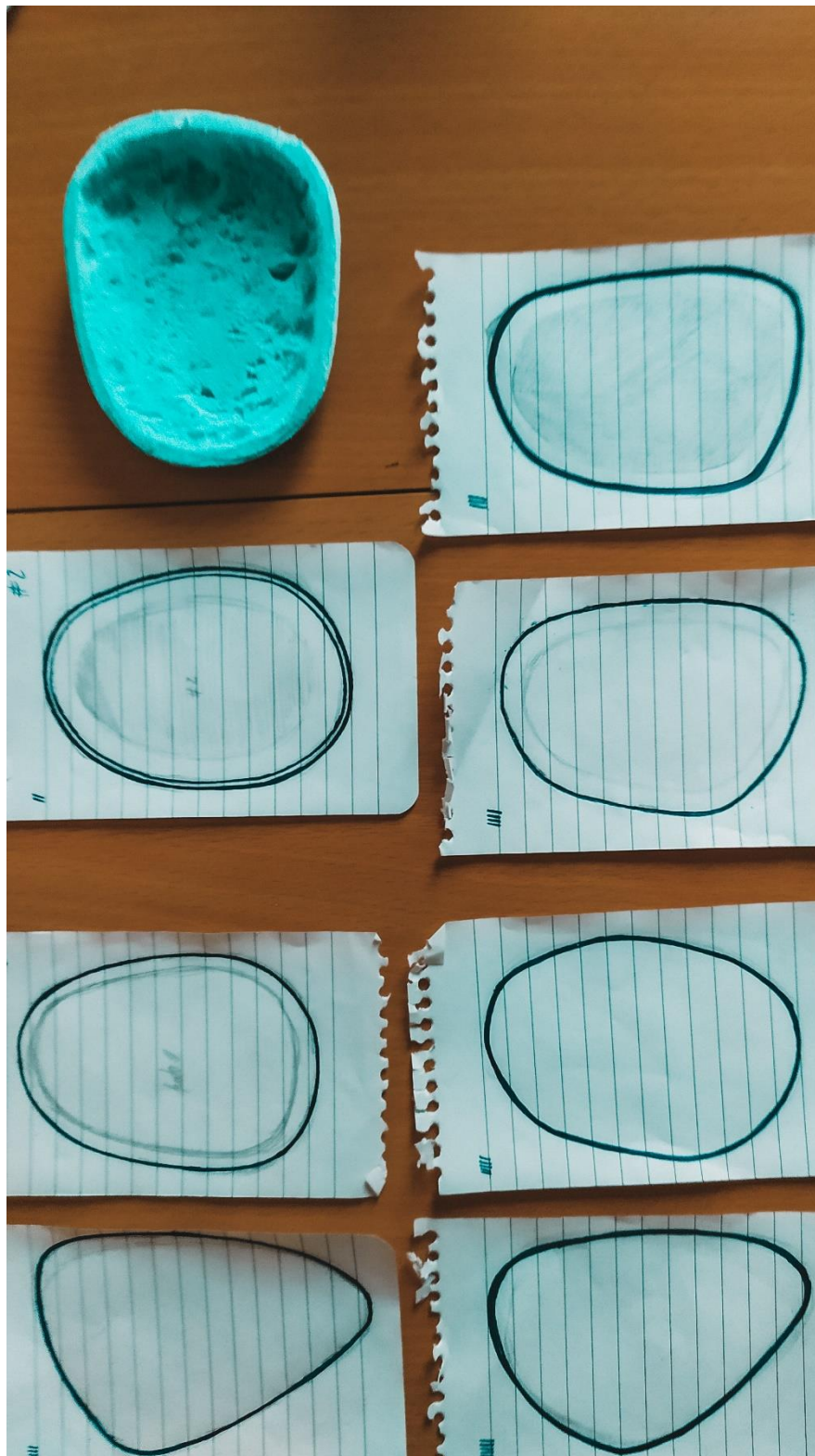


Figura 70 – Amália, maquetes 01

## Prototipagem

*"The simpler the sketches, the better the story is I think."* Oki Sato (2013)

Oki Sato admite numa entrevista à Dezeen que não faz bons desenhos, mas que considera o *sketch* como um primeiro passo para qualquer projeto (Sato, 2013). Não sendo a ferramenta que lhe permite ter uma visualização final do produto, é aquela que lhe dá a possibilidade de transpor as ideias para o papel de uma forma mais *rough* para depois analisá-las e filtrá-las para um formato mais concreto. Na mesma entrevista, Sato refere também a importância de passar para a realização de modelos, pois considera que observar o objeto fisicamente é essencial ao longo do processo. Esta considerou-se uma prioridade nesta fase, ter a visão o mais fidedigna possível do produto com todas as suas dimensões ajustadas, todos os detalhes trabalhados para ter o verdadeiro *look and feel*. Assim, após a criação de todos os modelos em 3D, as peças foram trabalhadas e ajustadas para impressão no software prusaslicer 2.4. Para produzir as peças, foram feitos diversos testes de espessura e de velocidade, para que fossem atingidos os resultados que se idealizaram inicialmente. Para a criação deste modelo, foram utilizados filamentos de PLA como matéria-prima, pois permitiam atingir a forma desejada com bastante detalhe e precisão, possuindo ainda alguma impermeabilidade que permite a introdução de líquidos nas peças, desde que os mesmos se encontrem abaixo dos 60 graus. Este material é uma das melhores escolhas quando se pretende trabalhar em impressoras 3d, devido à relação custo-qualidade. Foram definidos 0,16 mm para a *layer height*, 0,5 mm de espessura, 50mm/s de velocidade e uma percentagem de 90% de refrigeração da peça a partir da 3ª camada. A impressora utilizada tem uma configuração core-Xy com um extrusor e e3d hemera configurado como *direct drive*.

Foram assim feitos vários modelos de estudo até atingir a forma desejada, sendo um longo processo de afinamento do modelo 3D que sofreu diversas alterações até ao objetivo. Em geral, as peças apresentavam uma aparência próxima do que era pretendido, no entanto, existiam algumas irregularidades que pediam um certo cuidado manual. Por esse motivo, foram feitas algumas correções manualmente nas peças após a sua impressão. Para isso, foram utilizadas lixas de gramagens distintas, sendo uma delas para afinar irregularidades mais vincadas (500), e uma outra mais fina (1500), o que permitiu alisar completamente a superfície, dando-lhe um acabamento mais delicado e suave ao toque, na tentativa de replicar a textura plana da porcelana.



Figura 71 – Amália, maquetes 02



Figura 72 - Amália, maquetes 03

Após todas as irregularidades das peças serem afinadas tanto quanto possível, foi feito um tratamento em esmalte para tentar recriar uma aparência mais semelhante à da porcelana. Para isso, foi comprado um esmalte de água ecológico de cor branca e com brilho, de forma a recriar uma aparência brilhante e reflexiva. Este esmalte possui a qualidade de aderir a todas as superfícies, é inodoro, ultrarresistente e não possui dissolventes, podendo ser aplicado em diversas superfícies, incluindo filamentos de PLA. Sendo que o plástico utilizado era de cor preta ou vermelha, foram aplicadas diversas camadas de esmalte até que toda a superfície estivesse completamente preenchida de branco, sem que se notasse qualquer réstia de material por baixo.

Embora o processo de prototipagem tenha sido realizado desta forma, o produto é pensado para ser produzido em porcelana, por todas as suas características que a distinguem enquanto material cerâmico de eleição.

## **Material**

A porcelana é um dos tipos de cerâmica mais conhecido pelas suas características que a colocam em lugar de destaque. Constituída por uma mistura cuidadosa de matérias-primas argilosas, resulta numa pasta de aparência branca que é posteriormente moldada de acordo com o modelo desejado, sendo depois cozida para atingir a dureza e resistência que lhe são tão características. Sendo uma mistura de feldspato, caulino e quartzo, que conferem características distintas ao material, é na proporção da utilização de cada um dos seus compostos que se encontra o segredo para atingir diferentes resultados. O feldspato é o fundente da mistura ao longo de todo o processo de cozedura, facilitando a fusão dos seus constituintes. O caulino é o responsável pela translucidez e pela própria brancura da peça, sendo a sua utilização o que torna a peça final mais ou menos branca. Por último, o quartzo é o material que permite que todos estes materiais se relacionem e originem um corpo sólido. Sendo esta mistura variável de produtor para produtor, o seu resultado pode ser, em alguns casos, uma peça com maior percentagem de caulino, que resultará em produtos com uma coloração mais clara, o que inevitavelmente reduzirá a utilização dos restantes materiais, comprometendo as restantes características como a resistência ou a dureza. Por um lado, a cor branca da porcelana confere-lhe um acabamento suave e bonito, mantendo sempre uma aparência limpa e cuidada. Sendo também um material com um baixo nível de porosidade e de alta densidade, é muitas vezes a principal escolha na criação de produtos cerâmicos, principalmente quando em contacto direto com alimentos ou líquidos.

O processo de fabrico pensado para uma produção em série destas peças seria através da criação de um molde que permitisse utilizar a técnica de enchimento para dar origem às peças. A primeira etapa consiste na criação de um modelo fidedigno das peças completamente sólido, que permita criar um molde exterior exato das peças que se pretendem produzir. Para a criação deste contramolde, deve escolher-se o tipo de gesso de acordo com as especificidades da peça, sendo utilizado para uma peça com pouca complexidade tipicamente gesso de menor densidade, e no caso da peça apresentar bastante detalhe, deve optar-se por um gesso de maior densidade. O contramolde, como o próprio nome indica, será o espaço inverso do sólido que pretendemos criar. É criado um limite, tipicamente em madeira, onde será inserido o gesso líquido de forma a criar a limitação do contramolde. De seguida, é forrado o molde com um material (desmoldante) que permite que o mesmo se consiga remover do gesso sem colar. Depois de criado o contramolde, é feita uma pasta líquida de porcelana também conhecida como barbotina que é vertida para o contramolde, onde vai repousar até atingir a espessura desejada. Após ser atingida a espessura desejada, o excesso será vertido através de uma abertura feita no contramolde, deixando a barbotina em repouso até que seque. Quando seca, a peça é retirada do contramolde. Para que a peça seja removida do contramolde sem comprometer o resultado final, este contramolde deve ser dividido, neste caso em duas partes, sendo em alguns casos necessária a criação de contramoldes com divisões em várias partes, de acordo com a complexidade do modelo. De salientar que as dimensões para a realização das peças devem ser ampliadas pois devem contemplar a redução de tamanho que acontece no processo de cozedura. Esta retração deve ser estimada de acordo com o tipo de mistura e com as características do próprio material.

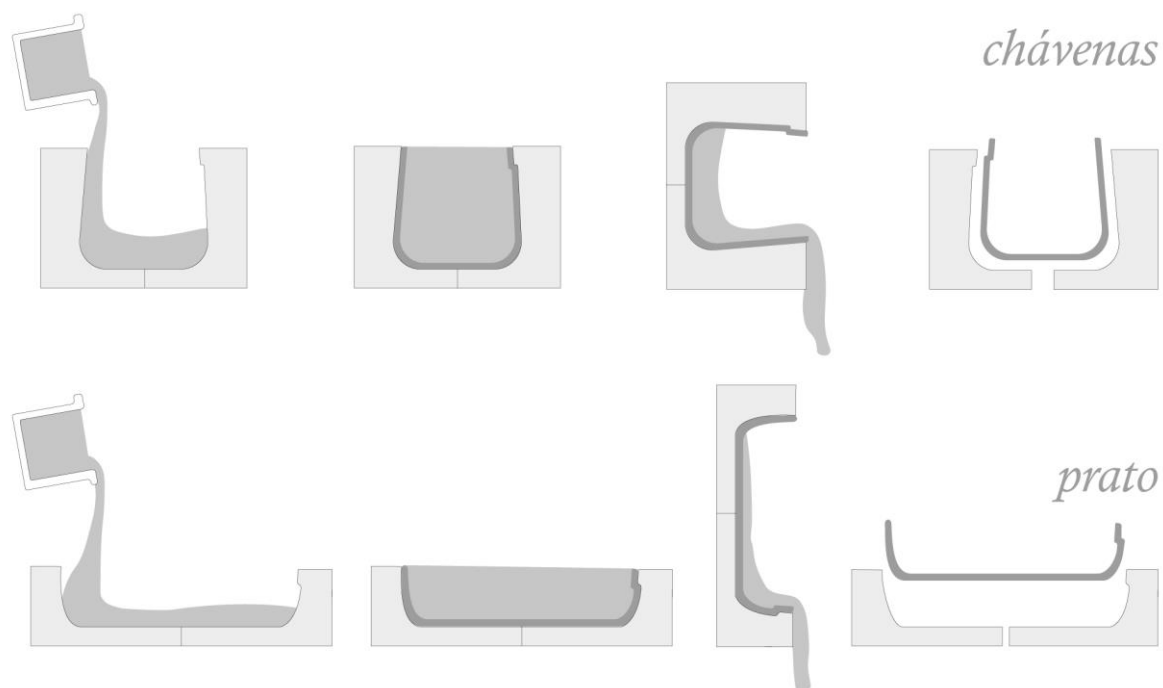


Figura 73 – Amália, processo de produção

## Molde

Após removidas do contramolde, as peças devem ser sujeitas a um período de secagem, para posteriormente serem cozidas pela primeira vez. São levadas a fornos onde a temperatura pode variar entre os 980°C a 1000°C (chacotagem). Após a primeira cozedura, que lhe permite uma aparência branca com um efeito *matte*, é feita uma segunda cozedura, no caso de ser pretendido adicionar um efeito vidrado às peças. É um processo complexo e demorado, sendo muitas das vezes à base de tentativa e erro. Muitas vezes as falhas não são visíveis numa primeira fase, sendo que em alguns casos, a própria peça pode formar bolhas de ar internas que mais tarde podem levar a que a mesma exploda ao ser levada ao forno. Por esse motivo, após o molde estar feito devem ser feitos vários modelos antes de fazer a primeira fornada, para que a probabilidade de que alguma peça fique de acordo com o esperado, aumente.



Figura 74 - Arita porcelain table of content

O acabamento da cerâmica é decisivo, podendo alterar completamente o projeto.

Para celebrar o 400º aniversário da cultura ceramista japonesa, foi criada uma coleção numa colaboração entre designers e ceramistas que exploraram, de formas totalmente distintas, o mesmo material. É interessante a forma como um mesmo material pode ser trabalhado e de que forma o seu acabamento pode diferir tanto de outros objetos com o mesmo material, mas com processos distintos.

A colaboração entre Kin'emon Toen & Kueng Caputo destaca o melhor da técnica de pintura de aerógrafos, chamada *Fukistuke*. Esta, permite que os gradientes suaves, quer de cor ou de textura sejam aplicados na própria superfície da porcelana. Além disso, criaram ainda uma ilusão ótica através de uma simulação de diferentes aplicações de luz e sombra, causando ao utilizador uma certa dúvida em relação à forma dos objetos. <sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> <https://cri-arita.com/2016/collections/kin-emon-toen-kueng-caputo.html> (26/08/2022)

Na parceria entre Hataman Touen & Leon Ransmeier o objetivo foi criar um conjunto que procurava manter a aparência tradicional das cerâmicas japonesas, mas invocando esta relação entre o conforto e o trabalho.<sup>46</sup> Neste conjunto, o toque nas peças é suave e a sua aparência é consequência de uma linguagem cuidada, simples e humilde. As peças mantêm a cor original do material – branco -, e são *matte*.

Também Hataman Touen, em parceria com Scholten & Baijings, explora a técnica de pintura manual, criando padrões contemporâneos com base em peças tradicionais da marca Arita. Cada prato é trabalhado de forma delicada e o resultado é fruto de uma mistura complexa e cuidadosa de padrões. Nesta coleção, os objetos são trabalhados como uma tela branca em que cuidadosamente são inseridas camadas, relevos e cor, criando uma sinergia interessante entre eles. Nesta coleção, procurava-se também fazer uma versão com a aparência vidrada da porcelana.<sup>47</sup>



Figura 75 - Hataman Touen & Scholten & Baijings

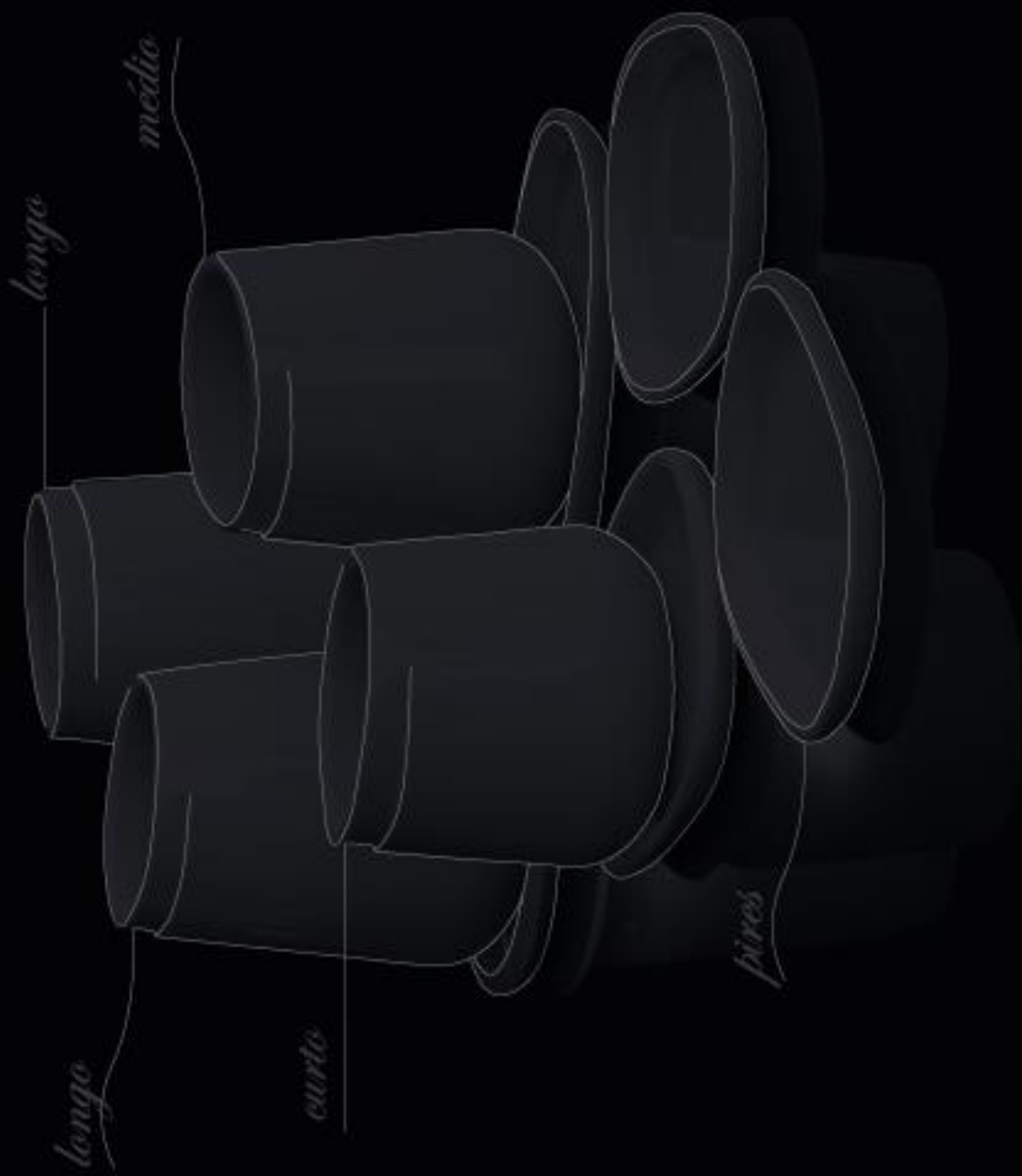


Figura 76 - Hataman Touen & Leon Ransmeier

Também na coleção Amália se procurava manter a aparência natural da porcelana, destacando a beleza das peças através da sua simplicidade e naturalidade, do seu toque suave e no brilho do acabamento da porcelana.

<sup>46</sup> <https://cri-arita.com/2016/collections/hataman-touen-leon-ransmeier.html> (26/08/2022)

<sup>47</sup> <https://cri-arita.com/2016/collections/hataman-touen-scholten-baijings.html> (26/08/2022)



*Coleção Amália*

Figura 77 – Amália, cartaz



Figura 78 – Amália, maquetes 04



Figura 79 – Amália, maquetes 05



Figura 80 – Amália, maquetes 06



Figura 81 – Amália, maquetes 07



Figura 82 – Amália, maquetes 08





# Conclusão

*“Quality Is about time, intensity and involvement, values created by profoundness and patience, a never-ending dialogue with the language of things that are shown here.”*

(Böhm, et al., 2014, p.2)

Numa sucessiva transição entre conceitos, o grande desafio deste projeto foi alcançar um resultado que se considerasse adequado à problemática que se relacionava com a sensação de falta de apreciação do tempo e dos próprios objetos que nos rodeiam diariamente. Na tentativa contínua de chegar a um conceito que é por si só demasiado vago para ser definido, foram percorridas diversas ideias.

Grcic defende que o objeto, ou a ideia a que pretendemos chegar não pode ser forçada, o que se por um lado torna o processo desafiante e misterioso, simultaneamente o torna imprevisível e impossível de descrever de uma forma única.

Assim, a primeira parte do projeto incidiu na recolha de informação e no desenvolvimento puro do conceito, do objeto que se trabalhava, o que incluiu toda uma fase de investigação, de sketch, maquetagem, modelação e renderização 3d e prototipagem, enquanto na segunda parte, desenvolvida em simultâneo, procurou documentar todo o processo, descrevê-lo de forma clara cruzando ligações de forma harmoniosa entre os vários conceitos e o produto que se desenvolvia, por um lado adaptando a linguagem do que se pretendia transparecer a um contexto real e material, mas ao mesmo tempo refletindo o desejo do que se idealizava para (oxalá) um futuro próximo.

Ao longo da criação deste projeto chegou-se à conclusão de que a duração do processo criativo não é matematicamente mensurável e que forçar um resultado pode não potencializar o resultado desejado. Da mesma forma, pode ser necessário tempo para repousar e repensar as ideias ou para procurar novas referências que possam introduzir *inputs* mais aproximados do ponto a que se pretende chegar, respeitando o *timing* e o conceito do projeto. E por referências, entenda-se a importância não só da própria história do design, que é reflexo da aprendizagem feita ao longo de sucessivos anos de criação, do pensamento de múltiplos influentes na área que constantemente procuram atualizar e melhorar a sua perspectiva do mundo que os rodeia, mas também de todos os estímulos que fazem parte do nosso quotidiano, que nos fazem sentir algo e que nos permitem saber e melhorar aspetos, ainda que insignificantes, do nosso quotidiano.

Percorrendo cada um dos conceitos explorados, foi feita uma introspeção da forma como cada um deles se refletiu no produto final e da sua relevância para o projeto:

A **consciencialização** da responsabilidade do designer enquanto responsável pela criação do que nos rodeia é o que dá origem ao *core* do projeto, à sua missão principal, à mensagem que se pretende transmitir. Compreendendo a verdadeira necessidade, evidencia a profundidade do plano em que se pretende trabalhar, direcionando-o para aí.

No segundo capítulo que incide na temática **influência e arquétipo**, são criadas as bases estruturais, os alicerces de qualquer projeto que necessita de uma base estrutural carregada de conhecimento do que já foi criado, do que já foi melhorado, de tudo o que torna possível melhorar um objeto – a existência de uma origem e de evolução.

A ideia de **funcionalidade** faz referência à imposição de uma distinção de tamanhos entre as chávenas, contemplando diversas formas de tomar a bebida quente de acordo com a quantidade pretendida, que varia consoante o gosto pessoal de cada utilizador, tentando recriar uma ideia de multiplicidade de escolhas. Admita-se que é uma ideia mais filosófica que funcional neste caso, onde o verdadeiro objetivo não é limitar, mas sim realçar este aspeto.

A **emoção** salienta o lado mais poético dos produtos, reforça a forma como nos podemos relacionar com algo material, estático, mas que pode estar carregado de significado e ainda assim ser dinâmico através das suas diferentes conjugações. Sendo essencial, a meu ver, na criação de um produto, é nesse ponto que se inicia a procura de uma referência mais pessoal e íntima, criando uma proximidade entre o utilizador e o objeto.

Diretamente relacionada, a **memória** procura reforçar a ligação da pessoa com o objeto, através de uma identificação que provém do conhecimento empírico e evolutivo, quer de materiais, quer de formas, ou da maneira como nos relacionamos com os produtos. Conhecimento que faz parte da nossa cultura, que está na raiz do nosso saber, de uma herança passada de geração para geração. Resultado da sucessão destes conceitos tão próximos, a ideia principal do produto decide-se aqui.

Em **Haptic**, conceito particularmente explorado por Kenya Hara ao longo das suas obras, destaca-se a importância de salientar outros estímulos nos objetos além da aparência visual. O designer destaca a importância deste fator como uma forma de criar uma relação mais intensa e até interessante entre o utilizador e o objeto em si. Com a exploração deste conceito, abriram-se portas para “brincar” com a forma da chávena, incluindo ainda um pequeno relevo que pretende não só intensificar o conceito através do reforço da ideia de irregularidade e assimetria, mas ainda criar um elemento interessante ao toque e à visão.

**Covilhã, cidade neve** compila todos os conceitos previamente mencionados e materializa-o num produto, procurando acrescentar-lhe alma e significado. Nesta fase, o conceito é decidido e começa a ser apurado, sendo a forma trabalhada em consequência disso.

**White** recorda-nos de uma forma breve o enquadramento natural do objeto com o meio, um *reminder* de como um objeto pode transmitir a pureza não só através da cor branca da porcelana ou da forma cuidada do objeto, mas também na familiaridade de um produto que está presente na memória desde sempre, sendo simultaneamente novo e antigo.

O último capítulo do documento, apelidado de **processo**, procura não apenas demonstrar e descrever os aspetos técnicos, justificando determinadas escolhas com base em questões mais funcionais, como também explora o desenvolvimento formal do conceito até à sua conclusão, descreve o processo de prototipagem, reflete sobre a importância do acabamento do material e detalha a forma como o processo de produção é idealmente pensado para este projeto.

Consciente de que nunca teremos uma visão total da forma como somos influenciados ao longo do processo, é interessante esta autoanálise que nos consciencializa de que tudo o que nos envolve tem influência e é simultaneamente influenciado por nós, direta ou indiretamente, culminando numa troca contínua de experiências e vivências. Da mesma forma que a maneira como idealizamos um projeto nunca será a mesma quer de pessoa para

pessoa, quer de projeto para projeto, existindo muitos fatores que condicionam inevitavelmente todo o percurso.

Charles Eames considera que tudo está relacionado, afirmando que a qualidade das relações é o que verdadeiramente as define enquanto boas ou más. Assim, na procura constante do lado mais poético do design, o objetivo foi sempre o de melhorar e otimizar a vida de quem utiliza os objetos, mantendo simultaneamente o lado mais humano do produto e as relações entre eles. O objetivo deste trabalho não foi assim defender um modelo único de processo criativo, mas pelo contrário promover a reflexão crítica, recuperando diversos conceitos e colocando novas questões num constante oscilar entre ideias, significados e objetivos, materializando todas estas ideias num projeto final.

Assim sendo, a **coleção Amália** tenta perpetuar valores que se consideram absolutamente essenciais ao processo de design, mas traz consigo um pouco de história e da cultura portuguesa.

# Lista de Figuras

Figura 1 – Valentina Typewriter, Ettore Sottsass (Fonte: <a href="https://www.moma.org/collection/works/4576">https://www.moma.org/collection/works/4576</a> )	4
Figura 2 – Anniversary Matches, Kaoru Mende's (Fonte: <a href="https://medium.com/@christabel.kwon/poetic-approaches-to-design-e6d5509d61d4">https://medium.com/@christabel.kwon/poetic-approaches-to-design-e6d5509d61d4</a> )	5
Figura 3 – Straw straw, Yuki Ida (Fonte: <a href="https://poeticdesignstudio.wordpress.com/2015/05/12/simply-go-back-to-the-original-straw-straw-by-yuki-iida/">https://poeticdesignstudio.wordpress.com/2015/05/12/simply-go-back-to-the-original-straw-straw-by-yuki-iida/</a> )	5
Figura 4 - Embroidered Tablecloth, Hella Jongerius (Fonte: <a href="http://www.jongeriuslab.com/work/embroidered-tablecloth">http://www.jongeriuslab.com/work/embroidered-tablecloth</a> )	10
Figura 5 - Seeking Confort in an Uncomfortable Chair, Bruno Munari (Fonte: <a href="https://zabriskie.de/en/product/poster-munari-seeking-comfort/">https://zabriskie.de/en/product/poster-munari-seeking-comfort/</a> )	10
Figura 6 - Parentesi, Achille Castiglioni (Fonte: <a href="https://loja.lxdesign.pt/product/parentesi-achille-castiglioni-and-pio-manzu-flos">https://loja.lxdesign.pt/product/parentesi-achille-castiglioni-and-pio-manzu-flos</a> )	18
Figura 7 - OK Lamp, Konstantin Grcic (Fonte: <a href="https://lamptwist.com/nl/product/flos-ok-pendant/">https://lamptwist.com/nl/product/flos-ok-pendant/</a> )	18
Figura 8 - Sofa, Jasper Morrison (Fonte: <a href="https://jaspermorrison.com/projects/sofas/vitra-sofa">https://jaspermorrison.com/projects/sofas/vitra-sofa</a> )	18
Figura 9 - SIWA, Naoto Fukasawa (Fonte: <a href="https://verygoods.co/product/348309/siwa-padded-paper-pouch-innovative-design-by-naoto-fukasawa">https://verygoods.co/product/348309/siwa-padded-paper-pouch-innovative-design-by-naoto-fukasawa</a> )	21
Figura 10 - <i>Thinking Man's Chair</i> , Jasper Morrison (Fonte: <a href="https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/jasper-morrison/">https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/jasper-morrison/</a> )	24
Figura 11 - Some New Items for the Home, Part I, Jasper Morrison (Fonte: <a href="https://jaspermorrison.com/exhibitions/1980-1989/some-new-items-for-the-home-part-i">https://jaspermorrison.com/exhibitions/1980-1989/some-new-items-for-the-home-part-i</a> )	25
Figura 12 - Ovale, Ronan & Erwan Bouroullec (Fonte: <a href="https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-ovale-for-alessi/">https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-ovale-for-alessi/</a> )	28
Figura 13 - Ceremony, Claesson Koivisto Rune (Fonte: <a href="https://www.claessonkoivistorune.se/projects/ceremony/">https://www.claessonkoivistorune.se/projects/ceremony/</a> )	28
Figura 14 - Tea with Georg, Scholten & Baijings for Georg Jensen (Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2015/11/24/georg-jensen-ceo-david-chu-interview-make-brand-more-accessible/">https://www.dezeen.com/2015/11/24/georg-jensen-ceo-david-chu-interview-make-brand-more-accessible/</a> )	28
Figura 15 - Ilustração	30
Figura 16 – Estudos de forma	31
Figura 17 - Tea Bag + Ring, Naoto Fukasawa (Fonte: <a href="https://naotofukasawa.com/projects/350/">https://naotofukasawa.com/projects/350/</a> )	33
Figura 18 - Umbrella Stand, Naoto Fukasawa (Fonte: <a href="https://www.muji.com/us/feature/objectivethinking/">https://www.muji.com/us/feature/objectivethinking/</a> )	33
Figura 19 - Gesto, estudos de altura	34
Figura 20 - Sella, Achille Castiglioni (Fonte: <a href="https://www.switchmodern.com/product/zanotta-sella-stool/zanotta">https://www.switchmodern.com/product/zanotta-sella-stool/zanotta</a> )	35
Figura 21 - Stampa Chair, Ronan & Erwan Bouroullec (Fonte: <a href="https://www.mobilia.com.au/residential/kettal/ronan-erwan-bouroullec/stampa-chair">https://www.mobilia.com.au/residential/kettal/ronan-erwan-bouroullec/stampa-chair</a> )	38
Figura 22 - B-set, Hella Jongerius (Fonte: <a href="http://www.jongeriuslab.com/work/b-set">http://www.jongeriuslab.com/work/b-set</a> )	40
Figura 23 - Emoção, estudos de forma 01	42
Figura 24 - Emoção, estudos de forma 02	43
Figura 25 - Emoção, estudos de forma 03	44
Figura 26 - Emoção, estudos de forma 04	45
Figura 27 - Circus collection, Marcel Wanders (Fonte: <a href="https://www.designweek.co.uk/inspiration/alessi-circus-collection-marcel-wanders/">https://www.designweek.co.uk/inspiration/alessi-circus-collection-marcel-wanders/</a> )	45
Figura 28 - Emoção, estudos de forma 05	46
Figura 29 - Emoção, estudos de forma 06	47
Figura 30 - Moka express, Alfonso Bialetti (Fonte: <a href="https://www.designweek.co.uk/inspiration/alessi-circus-collection-marcel-wanders/">https://www.designweek.co.uk/inspiration/alessi-circus-collection-marcel-wanders/</a> )	50
Figura 31 - Milk bottle, Super Normal (Fonte: <a href="https://www.pinterest.pt/pin/26036504074331361/">https://www.pinterest.pt/pin/26036504074331361/</a> )	50
Figura 32 - Wall mounted CD player, Naoto Fukasawa	50

(Fonte: <a href="http://melissaliu.weebly.com/naoto-fukasawa.html">http://melissaliu.weebly.com/naoto-fukasawa.html</a> )	
Figura 33 - Coban, Richard Sapper	50
(Fonte: <a href="https://richardsapperdesign.com/products/coban/">https://richardsapperdesign.com/products/coban/</a> )	
Figura 34 - Utensil family, Jasper Morrison	52
(Fonte: <a href="https://www.pinterest.pt/pin/368661919480527262/">https://www.pinterest.pt/pin/368661919480527262/</a> )	
Figura 35 - Rope, Ronan & Erwan Bouroullec	52
(Fonte: <a href="https://www.interiorzine.com/2020/02/27/rope-chair-by-ronan-erwan-bouroullec-artek/">https://www.interiorzine.com/2020/02/27/rope-chair-by-ronan-erwan-bouroullec-artek/</a> )	
Figura 36 - Memória, estudos de forma 01	54
Figura 37 - Haptic, Kenya Hara	56
( <a href="https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/haptic.html">https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/haptic.html</a> )	
Figura 38 – W11K, Naoto Fukasawa	59
(Fonte: <a href="http://melissaliu.weebly.com/naoto-fukasawa.html">http://melissaliu.weebly.com/naoto-fukasawa.html</a> )	
Figura 39 - Plissé, Michele De Lucchi	59
(Fonte: <a href="https://www.studiopazo.ca/products/electric-kettle-plisse-design-michele-de-lucchi">https://www.studiopazo.ca/products/electric-kettle-plisse-design-michele-de-lucchi</a> )	
Figura 40 - Officina, Ronan & Erwan Bouroullec	59
(Fonte: <a href="https://www.bukowskis.com/en/lots/1132354-erwan-ronan-bouroullec-table-officina-magis">https://www.bukowskis.com/en/lots/1132354-erwan-ronan-bouroullec-table-officina-magis</a> )	
Figura 41 - Cidades, ilustração	60
Figura 42 - Referências fotográficas - Moura	61
Figura 43 - Referência ilustrativa - Moura	62
Figura 44 - Referência fotográfica - Aveiro	63
Figura 45 - Referência ilustrativa - Aveiro	64
Figura 46 - Referência fotográfica - Covilhã	65
Figura 47 - Referência ilustrativa - Covilhã	66
Figura 48 - Cidades, estudos de forma	67
Figura 49 - Cidades, estudos de padrões	68
Figura 50 - Vegetal chair (blooming) - Ronan & Erwan Bouroullec	69
(Fonte: <a href="https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-vegetal-chair-for-vitra/">https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-vegetal-chair-for-vitra/</a> )	
Figura 51 - Savoy vase, Alvar Aalto	71
(Fonte: <a href="https://www.scandinavia-design.fr/IITTALA/alvar-aalto-collection-savoy-vase.html">https://www.scandinavia-design.fr/IITTALA/alvar-aalto-collection-savoy-vase.html</a> )	
Figura 52 - A331 (Beehive), Alvar Aalto	72
(Fonte: <a href="https://www.pamono.fr/bee-hive-model-no-a332-lamp-by-alvar-aalto-for-valaistustyoe-finland">https://www.pamono.fr/bee-hive-model-no-a332-lamp-by-alvar-aalto-for-valaistustyoe-finland</a> )	
Figura 53 - Polder Sofa, Hella Jongerius	72
(Fonte: <a href="https://www.miliashop.com/en/sofas/9454-polder-sofa-vitra.html">https://www.miliashop.com/en/sofas/9454-polder-sofa-vitra.html</a> )	
Figura 54 - Covilhã, estudos de forma 01	73
Figura 55 - Covilhã, diferentes composições	75
Figura 56 - Covilhã, linhas de composições	76
Figura 57 - Covilhã, estudos de forma 02	77
Figura 58 - Covilhã, render 01	77
Figura 59 - Covilhã, render 02	79
Figura 60 - Covilhã, render 03	80
Figura 61 - Covilhã, render 04	80
Figura 62 - Covilhã, render 05	82
Figura 63 - Amália, render 01	86
Figura 64 - White, Kenya Hara	87
(Fonte: <a href="https://www.pendulummag.com/art/2016/4/9/white-by-kenya-hara-a-book-review">https://www.pendulummag.com/art/2016/4/9/white-by-kenya-hara-a-book-review</a> )	
Figura 65 - 9091 Tea Kettle, Richard Sapper	89
(Fonte: <a href="https://www.finnishdesignshop.com/tableware-carafes-jugs-coffee-pots-teapots-kettle-9091-p-13234.html">https://www.finnishdesignshop.com/tableware-carafes-jugs-coffee-pots-teapots-kettle-9091-p-13234.html</a> )	
Figura 66 - Ceramics, Masahiro Mori	89
(Fonte: <a href="https://kyotoyaoichi.com/angers-bon-repas/ceramic-cup-and-flat-tea-bowls-from-designer-masahiro-mori/">https://kyotoyaoichi.com/angers-bon-repas/ceramic-cup-and-flat-tea-bowls-from-designer-masahiro-mori/</a> )	
Figura 67 - Tile light, Naoto Fukasawa	91
(Fonte: <a href="https://naotofukasawa.com/projects/461/">https://naotofukasawa.com/projects/461/</a> )	
Figura 68 - Juice fruit package, Naoto Fukasawa	91
(Fonte: <a href="https://co.pinterest.com/pin/463448617876386075/">https://co.pinterest.com/pin/463448617876386075/</a> )	
Figura 69 - Amália, detalhe	92
Figura 70 - Amália, maquetes 01	93
Figura 71 - Amália, maquetes 02	95
Figura 72 - Amália, maquetes 03	95
Figura 73 - Amália, processo de produção	98

Figura 74 - Arita porcelain table of content	99
(Fonte: <a href="http://assoupaspossible.com/arita-porcelain-today-rijksmuseum/">http://assoupaspossible.com/arita-porcelain-today-rijksmuseum/</a> )	
Figura 75 - Hataman Touen & Scholten & Baijings	100
(Fonte: <a href="https://cri-arita.com/2016/collections/hataman-touen-scholten-baijings.html">https://cri-arita.com/2016/collections/hataman-touen-scholten-baijings.html</a> )	
Figura 76 - Hataman Touen & Leon Ransmeier	100
(Fonte: <a href="https://cri-arita.com/2016/collections/hataman-touen-leon-ransmeier.html">https://cri-arita.com/2016/collections/hataman-touen-leon-ransmeier.html</a> )	
Figura 77 - Amália, cartaz	101
Figura 78 - Amália, maquetes 04	102
Figura 79 - Amália, maquetes 05	103
Figura 80 - Amália, maquetes 06	104
Figura 81 - Amália, maquetes 07	105
Figura 82 - Amália, maquetes 08	106
Figura 83 - Covilhã, medida chávenas	107
Figura 84 - Covilhã, medida prato	108

# Bibliografia

- Alessi, A., (2017). *The Dream Factory: Alessi since 1921*. New York: Rizzoli.
- Antonelli, P., & Guarnaccia, S. (2000). Achille Castiglioni. Milano: Corraini Editore.
- Baudrillard, J., (1969). *El sistema de los objetos*. Paris: Gallimard.
- Beccani, M., N. *The Design from Baudrillard's System of Objects*. Univesidade do Paraná: <https://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd-anais/arquivos/pdfs/artigos/gt009-odesign.pdf>.
- Borges, A. (2009). *Simplificação e redução*. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Porto.
- Borges, A. (2011). *Novo Normal*. Paper presented at the Designa, Covilhã: [http://www.bond.ubi.pt/arquivo/produto\\_AfonsoBorges\\_novo\\_normal.pdf](http://www.bond.ubi.pt/arquivo/produto_AfonsoBorges_novo_normal.pdf).
- Borges, A. (2014). *Normal: memória, invisibilidade e significado nos objetos*. Universidade de Aveiro.
- Bouroullec, E., & Bouroullec, R. (2015) *Bouroullec brothers forge wrought-iron frames for Officina furniture*. Dezeen entrevista: <https://www.dezeen.com/2015/04/08/bouroullec-brothers-wrought-iron-frames-officina-furniture-collection-magis-chairs-tables-milan-2015/>.
- Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). *Super normal*. Baden: Lars Müller Publishers.
- Grcic, K., Ryan, Z. (2009). *Konstantin Grcic: Decisive Design*. Chicago: The Art Institute of Chicago.
- Grcic, K., Mateo, K., Janna, L. (2014). *Panorama*. Vitra Design Museum; Z33.
- Grcic, K. (2014). *ArkDes Talks: Konstantin Grcic. Interview:* <https://arkdes.se/en/arkdes-play/arkdes-talks-konstantin-grcic/>.
- Grcic, K., (2015). *Panorama. Interview:* <https://www.youtube.com/watch?v=cAJZFXiWvZs>.
- Hara, K., (2014). *Designing Design*. Baden: Lars Müller Publishers.
- Jongerius, H., (2011). *Hella Cool*. Maganize publication Dwell: <https://www.dwell.com/article/dutch-designer-focus-hella-jongerius-669663c4>.
- Jongerius, H., (2015). *Hella Jongerius: I am a design Pastor. Conference:* <https://www.designindaba.com/videos/conference-talks/hella-jongerius-i-am-design-pastor>.
- Koivu, A., Bouroullec, E. (2012). *Ronan and Erwan Bouroullec: Works*. London: Phaidon Press.
- Koivu, A. (2016) *Arita / Table of Contents: Studies in Japanese Porcelain*. Phaidon Press.
- Maharam, M., Schouwenberg, L., Terragni, E., (2015). *Reproducing Scholten & Baijings*. London: Phaidon.
- Morrison, J. (2002). *Utilism vs. Uselessness 2002*. Essay: <https://jaspermorrison.com/publications/essays/utilism-vs-uselessness>.
- Morrison, J. (2006). *Everything but the walls*. Baden: Lars Müller Publishers.
- Morrison, J. (2007). *Jasper Morrison on designing from personal experience*. Conference: <https://www.designindaba.com/videos/conference-talks/jasper-morrison-designing-personal-experience>.
- Morrison, J. (2015). *A book of things*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Norman, D., A., (2011). *Living with complexity*. Cambridge: MIT.
- Pereira, F., (2017). *Dez Agricultura Lusitana 2015*. Universidade da Beira Interior.
- Olivares, J., (2016). *Richard Sapper by Jonathan Olivares*. Phaidon Press LTD.
- Pereira, P., (2017). *Berretto*. Universidade da Beira Interior.
- Pitschieller, F. (2009). *Super Normal Design – Bom Design*. Universidade Lusíada de Lisboa: <https://issuu.com/fpitsch/docs/supernormal>.
- Rawsthorn, A., (2013). *Hello world: where design meets life*. London: Hamish Hamilton.

- Rawsthorn, A., (2018). *Design as an attitude. (Chap. 11 – Design and desire)*. Zurich: JRP Ringier.
- Rocha, M., (2019). *Rooots + Projetos Complementares*. Universidade da Beira Interior.
- Sato, O., (2019). *Japanese designer Oki Sato on his playful approach to design. Braun Interview*: <https://www.gq-magazine.co.uk/video/watch/japanese-designer-oki-sato-on-his-playful-approach-to-design-braun-british-gq>.
- Simões, A., (2017). *As Marias Grilo Kitchenware*. Universidade da Beira Interior.
- Schouwenberg, L., (2010). *Hella Jongerius: misfits*. London: Phaidon.
- Sudjic, D., (2015). *Ettore Sottsass and the Poetry of Things*. London: Phaidon Press.
- Xu, P., (2013). *“Without Thoughts” Philosophy of Design Applied to Product Design*. Relatório: <https://core.ac.uk/display/47043775>.

# Webgrafia

Angelica (2016). *Arita Porcelain Today:*

<http://assoupaspossible.com/arita-porcelain-today-rijksmuseum/> (20/10/2022)

Artedona. *Alessi Officina – timeless design from Italy:*

<https://www.artedona.com/en/Brands/Alessi-Officina/> (12/08/2021)

Beach Packaging Design. (2014). *Naoto Fukasawa JUICEPEEL Packaging (revisited):*

<https://beachpackagingdesign.com/boxvox/naoto-fukasawa-juicepeel-revisited> (15/07/2022)

Birkett, P. (2010). *Rob Walker’s Significant Objects demonstrate the importance of storytelling in marketing:*

<https://bluesquaremanagement.com/rob-walkers-significant-objects-demonstrate-the-importance-of-storytelling-in-marketing/> (27/10/2022)

Bodart, C. (2010). *Anthony Giddens: Sociologia:*

<https://www.cafecomsociologia.com/anthony-giddens-sociologia/> (28/11/2019)

Bolhoefer, K. (2011). *Konstantin Grcic – thinking sideways:*

<https://www.youtube.com/watch?v=ctxNFLBmztc> (25/07/2021)

British GQ. (2020). *Japanese designer Oki Sato on his playful approach to design | Braun | British GQ:*

[https://www.youtube.com/watch?v=c3TPbj2\\_Xjg](https://www.youtube.com/watch?v=c3TPbj2_Xjg) (26/08/2022)

Budds, D. (2015). *Naoto Fukasawa On Designing With Objectivity And Interaction In Mind:*

<https://www.fastcompany.com/3052429/naoto-fukasawa-on-designing-with-objectivity-and-interaction-in-mind> (04/06/2019)

Carlson, J. (2008). *Update: Jasper Morrison Crate Controversy:*

<https://www.remodelista.com/posts/postscript-jasper-morrison-crate-controversy/> (26/11/2019)

CASA VOGUE. (2013). *Nendo brinca com tradição da porcelana:*

<https://casavogue.globo.com/Design/Objetos/noticia/2013/10/nendo-porcelana-gen-emon.html> (15/07/2022)

Caula, R. (2013). *claesson kovisto rune: ceremony tea set for mjölk at IDS:*

<https://www.designboom.com/design/claesson-kovisto-rune-ceremony-tea-set-for-mjolk-at-ids/> (15/07/2021)

Chin, A. (2014). *konstantin grcic refines his miura collection for PLANK:*

<https://www.designboom.com/design/konstantin-grcic-miura-plank-07-17-2014/> (22/07/2021)

Choi, A. (2016). *Poetic Design:*

[https://medium.com/@aggiechoi\\_61775/poetic-design-6d55ca045caa](https://medium.com/@aggiechoi_61775/poetic-design-6d55ca045caa) (28/06/2022)

Connox. *Established & Sons – The Crate, side table:*

<https://www.connox.com/categories/furniture/side-tables/the-crate-side-table.html> (20/11/2019)

Costaverde (2018). *Porcelana: Um material cerâmico com características únicas!:*

<https://costa-verde.com/porcelana-material-caracteristicas/> (18/07/2022)

DEEP VELLUM. *Valérie Mréjen:*

<https://www.deepvellum.org/authors/valerie-mrejen/> (12/07/2022)

Delahoyde, S. (2008). *Jasper Morrison's 'Crate': 'The Most Controversial Object in Design'*:

<https://www.adweek.com/digital/jasper-morrison-s-crate-the-most-controversial-object-in-design/> (20/11/2019)

Domus (2012). *Searching for comfort in an uncomfortable chair*:

<https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2012/03/31/searching-for-comfort-in-an-uncomfortable-chair.html> (15/07/2022)

Editors, B. (2008). *MUJI AWARD 03 Results*:

<https://bustler.net/news/649/muji-award-03-results> (28/06/2022)

Established & Sons. *CRATE SERIES Jasper Morrison*:

<https://establishedandsons.com/products/crate-series-2> (20/11/2019)

Fairs, M. (2010). *Plumen 001 by Hulger*:

<https://www.dezeen.com/2010/09/09/plumen-001-by-hulger/> (25/09/2022)

Hobson, B. (2013). *"My sketches are really awful" – Nendo's Oki Sato*:

<https://www.dezeen.com/2013/07/29/movie-oki-sato-nendo-my-sketches-are-really-bad/> (12/07/2022)

Howarth, D. (2016). *Remembering Richard Sapper: 9091 kettle for Alessi*:

<https://www.dezeen.com/2016/01/05/remembering-richard-sapper-9091-whistling-kettle-alessi-video/> (04/05/2021)

Hustwit, G. (2009). *Objectified*.

Documentário: <https://www.hustwit.com/objectified> (25/07/2021)

ICON. (2011). *Talking Point: Jasper Morrison*:

<https://www.iconeye.com/design/news/talking-point-jasper-morrison> (22/11/2019)

Ito, F., Picchi, F. (2006). *naoto + jasper = super normal*:

<https://www.domusweb.it/en/design/2006/07/10/naoto--jasper--super-normal.html> (25/11/2019)

Kamp, C. (2016). *Anna G corkscrew: the woman who inspired curvaceous design classic*:

<https://www.ft.com/content/e40271d6-1691-11e6-b197-a4af20d5575e> (02/08/2021)

Naidoo, R. (2009). *ronan & erwan bouroullec: vegetal chair for vitra*:

<https://www.designboom.com/design/ronan-erwan-bouroullec-vegetal-chair-for-vitra/> (25/09/2022)

Rawsthorn, A. (2006). *Celebrating the beauty of 'super normal' little objects of daily life – Style – International Herald Tribute*:

<https://www.nytimes.com/2006/06/11/style/11iht-dlede12.1944160.html> (22/11/2019)

Significant Objects... *and how they got that way*:

<https://significantobjects.com/> (22/08/2022)

Tesler, F. (2021). *Watch a live talk on the creative process with Benjamin Hubert and Andreu World*:

<https://www.dezeen.com/2021/09/23/benjamin-hubert-andreu-world-talk/?scid=ri1cNdHf27ml> (15/07/2022)

## **Outros websites consultados:**

**A Great Read Limited:**

<https://agreatread.co.uk/arita-table-of-contents-studies-in-japanese-porcelain-9780714871981/>  
(28/01/2019)

**Arita Porcelains collections:**

<https://cri-arita.com/2016/collections> (26/08/2022)

**Hella Jongerius - Jongeriuslab:**

<http://www.jongeriuslab.com> (12/02/2019)

**Jasper Morrison:**

<https://jaspermorrison.com> (14/02/2019)

**Claesson Koivisto Rune:**

<http://www.claessonkoivistorune.se> (03/03/2019)

**Design Indaba (2015). Naoto Fukasawa on why objects shouldn't stand out too much.**

**Conferência Design Indaba:**

[https://www.youtube.com/watch?v=VRt\\_1-QKmw8](https://www.youtube.com/watch?v=VRt_1-QKmw8) (12/07/2021)

**Herman Miller. Jasper Morrison:**

<https://www.hermanmiller.com/designers/morrison/> (22/11/2019)

**KYOTO YAOICHI Honkan. Ceramic cup and flat tea bowls from designer Masahiro Mori:**

<https://kyotoyaoichi.com/angers-bon-repas/ceramic-cup-and-flat-tea-bowls-from-designer-masahiro-mori/>  
(12/07/2022)

**OEN. (2012). NEW ARRIVAL: SIWA DESIGNED BY NAOTO FUKASAWA FOR ONAO:**

<https://the189.com/design/new-arrival-siwa-designed-by-naoto-fukasawa-for-onao/> (12/08/2021)

**Vitra Design Museum. (2015). Konstantin Grcic – Panorama – Interview:**

<https://www.youtube.com/watch?v=cAJZFXiWvZs&t=1124s> (27/09/2022)