



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Artes e Letras

## **Detail**

**Ana Teresa Brito Nunes**

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Multimédia**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Afonso Borges

**Covilhã, outubro de 2017**



# Dedicatória

Dedico este trabalho à minha mãe, que tanto lutou e me encorajou para chegar até aqui. A realização desta etapa sempre foi um sonho e orgulho para ela, por isso a ela o dedico.



# Agradecimentos

Quero começar por agradecer ao meu professor e orientador Afonso Borges, pelo saber que me transmitiu, pelas opiniões e críticas construtivas, ao longo da minha formação com ele, e pelo que me ajudou a crescer no design.

À minha mãe, pela sua paciência, pelo seu incentivo, por me apoiar em todos os momentos, por aturar o meu mau feitio, por se orgulhar sempre de mim.

Ao Pedro, que em momento algum me deixou desistir, que encontrou sempre uma forma de me dar força para continuar a lutar por este objetivo, pelo seu amor.

À Alexandra, que sempre para me amparou e ajudou.

Ao meu pai e avós, os meus anjos da guarda.

À Mariana, pela sua amizade e apoio incondicional.

Amigos e Família.



## Resumo

O *design* tem vindo ao longo dos tempos a desenvolver-se e a ganhar cada vez mais importância, sendo algo bastante presente no dia-a-dia de um indivíduo, contudo, tentar defini-lo é quase impossível. Os *designers*, uns inspirados na natureza, outros nas tradições e outros na investigação, através da produção industrial ou artesanal, ou até de ambos, têm como foco encontrar soluções que resolvam os problemas do quotidiano dos utilizadores. Outros vão mais além e pretendem também criar uma relação emocional entre o produto e o indivíduo.

Este projeto procura criar uma coleção de jantar que reúne a família, os amigos e os conhecidos numa das partes do dia mais importante: a refeição. Para aprofundar a ligação entre o objeto e o utilizador é necessário material bibliográfico e análise do surgimento do *design*. Assim, para começar, abordamos como é que surgiu o *design* nas nossas vidas, no que resultou e no que tem vindo a resultar, como a ligação com o artesanal e o industrial. Contudo é sobre os *designers* que já trabalharam ou trabalham com cerâmica que nos vamos centrar, especialmente nos produtos que integram o nosso dia a dia com uma história. A SPAL, um dos nomes importantes na indústria da porcelana, tem um rico portfólio em conjuntos de mesa de utilização diária e irá ser um apoio importante no desenvolvimento deste trabalho, que permitiu aprofundar a prática na indústria.

Na definição do conceito, a emoção e a história tornam-se na base para o desenvolvimento deste projeto. Não queremos apenas mais um produto bonito que vamos encontrar no armário de nossa casa, queremos encontrar aquele prato de jantar que a nossa amiga reparou que tinha um detalhe que lhe fazia lembrar umas escadinhas. Este projeto pretende proporcionar conversas entre pessoas e criar histórias, resultando assim numa coleção que celebra à mesa com o utilizador, representado pela simplicidade e detalhe das suas peças.

## Palavras-chave

*Design*, ligação, industrial, artesanal, projeto, coleção, jantar.



# Abstract

*Design* has been developing over time and gaining more and more importance, being something quite present in an individual's day-to-day life, yet trying to define it is almost impossible. Throughout the years design has been evolving and acquiring more and more importance, being very present in the daily life of an individual, however, trying to define it is almost impossible. The designers, some inspired by nature, others by traditions and others by research, through industrial production or craft, or even both, focus on finding solutions that solve the everyday problems of users. Others go further and also seek to create an emotional connection between the product and the individual.

This project seeks to create a dinner collection that gathers family, friends, and colleagues in one of the most important parts of the day: the meal. In order to deepen the connection between the object and the user it is necessary bibliographical material and analysis of the emergence of design. This way, to start, it is discussed how design appeared in our lives, what was the result and what has been resulting on, as well as the connection between craft and industrial.

In defining the concept, emotion and history become the basis for development of this project. We do not just want one more beautiful product that we will find in the closet of our house, we want to find that dinner plate that our friend noticed had a detail that reminded her of some steps. This project aims to provide conversations between people and create stories, resulting in a collection that celebrates the table with the user, represented by simplicity and detail of their pieces.

# Keywords

*Design*, connection, industrial, craft, collection, dinner.



# Índice

Dedicatória	iii
Agradecimentos	v
Resumo	vii
Abstract	ix
Índice	xi
Lista de Figuras	xiii
Índice de Anexos	xxii
1 Introdução	1
1.1 Motivações	1
1.2 Objetivos	1
1.3 Metodologia	2
2 Enquadramento teórico	5
2.1 <i>Design</i>	5
2.2 Artesanal e Industrial	7
2.5 Cerâmica	11
3 Projeto	17
3.1 Conceito	17
3.1.1 Emoção e História	17
3.1.2 Criação	22
3.1.3 Forma	23
3.1.4 Cor	33
3.1.5 Comunicação	37
3.2 Projeto final	39
4 Conclusões	41
4.1 Resumo	41
4.2 Conclusões Finais	41
5 Referências Bibliográficas	45
Anexos	50



# Lista de Figuras

Figura 1 e 2 - Ceremony, Claesson Koivisto Rune, 2013 (Fonte: <a href="http://www.claessonkoivistorune.se/projects/ceremony/">http://www.claessonkoivistorune.se/projects/ceremony/</a> )	17
Figura 3 e 4 - Sucabaruca, Luca Nichetto e Lera Moiseeva (Fonte: <a href="http://leramoiseeva.com/SUCABARUCA">http://leramoiseeva.com/SUCABARUCA</a> )	18
Figura 5 - B-Set, Hella Jongerius, 1997 (Fonte: <a href="http://www.jongeriuslab.com/work/b-set">http://www.jongeriuslab.com/work/b-set</a> )	19
Figura 6 - B-Set Coloured, Hella Jongerius, 2006 (Fonte: <a href="http://www.jongeriuslab.com/work/coloured-b-set">http://www.jongeriuslab.com/work/coloured-b-set</a> )	19
Figura 7 e 8 - Ovale, Bouroullec, 2010 (Fonte: <a href="http://www.bouroullec.com/?p=212">http://www.bouroullec.com/?p=212</a> )	20
Figura 9 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012 (Fonte: <a href="https://stayandroam.blog/designs-of-the-year-2013/">https://stayandroam.blog/designs-of-the-year-2013/</a> )	21
Figura 10 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012 (Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2012/04/27/colour-porcelain-by-scholten-baijings-for-1616-arita-japan/">https://www.dezeen.com/2012/04/27/colour-porcelain-by-scholten-baijings-for-1616-arita-japan/</a> )	21
Figura 11 e 12 - Big Cities, BIG + KILO, 2014 (Fonte: <a href="http://kilodesign.dk/work/tac/">http://kilodesign.dk/work/tac/</a> )	21
Figura 13 - Teema, Kaj Franck, 1981 (Fonte: <a href="https://www.scandinavian-lifestyle.com/Brands/littala/Eating-und-Drinking/Teema/11827/littala-Teema-Tasse-Obere-0-22-l">https://www.scandinavian-lifestyle.com/Brands/littala/Eating-und-Drinking/Teema/11827/littala-Teema-Tasse-Obere-0-22-l</a> )	23
Figura 14 - Aio, Bouroullec, 2000 (Fonte: <a href="http://www.bouroullec.com/?p=21">http://www.bouroullec.com/?p=21</a> )	23
Figura 15 - Plate Bowl Cup, Jasper Morrison, 2008 (Fonte: <a href="http://shop.craftcraft.net/?pid=31308855">http://shop.craftcraft.net/?pid=31308855</a> )	24
Figura 16 - Glo-Ball, Jasper Morrison, 1998 (Fonte: <a href="https://jaspermorrison.com/projects/lighting/global">https://jaspermorrison.com/projects/lighting/global</a> )	25

Figura 17 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	25
Figura 18 - Esquisso digital (Fonte: Autor)	25
Figura 19 - Bucket, Naoto Fukasawa, 2009 (Fonte: <a href="https://www.designboom.com/design/naoto-fukasawa-lighting-system-for-panasonic-electric-works/">https://www.designboom.com/design/naoto-fukasawa-lighting-system-for-panasonic-electric-works/</a> )	26
Figura 20 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	26
Figura 21 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012 (Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2012/04/27/colour-porcelain-by-scholten-baijings-for-1616-arita-japan/">https://www.dezeen.com/2012/04/27/colour-porcelain-by-scholten-baijings-for-1616-arita-japan/</a> )	26
Figura 22 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	26
Figura 23 - Esquisso digital (Fonte: Autor)	27
Figura 24 - Egg Chair, Arne Jacobsen, final de 1950 (Fonte: <a href="https://fritzhansen.com/en/products/lounge-chairs/3316_egg_leather">https://fritzhansen.com/en/products/lounge-chairs/3316_egg_leather</a> )	27
Figura 25 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	27
Figura 26 e 27 - Coup, Konstantin Grcic, 2003 (Fonte: <a href="http://konstantin-grcic.com/projects/coup/">http://konstantin-grcic.com/projects/coup/</a> )	28
Figura 28 - Dressed, Marcel Wanders, 2011 (Fonte: <a href="https://www.marcelwanders.com/work/dressed">https://www.marcelwanders.com/work/dressed</a> )	29
Figura 29 - Royal Lamp, Arne Jacobsen, 1960 (Fonte: <a href="http://www.bonluxat.com/a/arne-jacobsen-aj-royal-lamp.html">http://www.bonluxat.com/a/arne-jacobsen-aj-royal-lamp.html</a> )	29
Figura 30 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	30

Figura 31 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	30
Figura 32 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	30
Figura 33 - Esquisso manual (Fonte: Autor)	30
Figura 34 - Modelação inicial (Fonte: Autor)	31
Figura 35 - Desenho técnico (Fonte: Autor)	32
Figura 36 - New Norm Dinnerware, Norm Architects, 2011 (Fonte: <a href="http://normcph.com/norm-design/new-norm-dinnerware/">http://normcph.com/norm-design/new-norm-dinnerware/</a> )	32
Figura 37 - Esquisso manual, tampa (Fonte: Autor)	32
Figura 38 - Sucabaruca, Luca Nichetto e Lera Moiseeva (Fonte: <a href="http://leramoiseeva.com/SUCABARUCA">http://leramoiseeva.com/SUCABARUCA</a> )	33
Figura 39 - Coup, Konstantin Grcic, 2003 (Fonte: <a href="http://konstantin-grcic.com/projects/coup/">http://konstantin-grcic.com/projects/coup/</a> )	33
Figura 40 - Esquisso manual, pegas (Fonte: Autor)	33
Figura 41 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012 (Fonte: Autor, tirada do Livro SCHOUWENBERG, Louise, <i>Reproducing Scholten &amp; Baijings</i> , Phaidon Press, Londres, Reino Unido, 2015)	34
Figura 42 - Geometric, Spal, 2013 (Fonte: <a href="http://www.spal.pt/images/catalogos/SPAL2013.pdf">www.spal.pt/images/catalogos/SPAL2013.pdf</a> )	35
Figura 43 - Spinwash, Spal, 2013 (Fonte: <a href="http://www.spal.pt/images/catalogos/SPAL2013.pdf">www.spal.pt/images/catalogos/SPAL2013.pdf</a> )	35

Figura 44 - Watercolours, Spal, 2011 (Fonte: : <a href="http://www.spal.pt/images/catalogos/SPAL2011.pdf">www.spal.pt/images/catalogos/SPAL2011.pdf</a> )	35
Figura 45 - Estudo padrão (Fonte: Autor)	35
Figura 46 - Cor do ano, Pantone, 2016 (Fonte: <a href="https://www.pantone.com/color-of-the-year-2016">https://www.pantone.com/color-of-the-year-2016</a> )	36
Figura 47 - Padrão Final (Fonte: Autor)	36
Figura 48 - Conceito da Marca Final (Fonte: Autor)	37
Figura 49 - Poster Final (Fonte: Autor)	38
Figura 50 - Conjunto de Jantar em branco (Fonte: Autor)	39
Figura 51 - Conjunto de Jantar em cor (Fonte: Autor)	39
Figura 52 - Conjunto de café e chá em branco (Fonte: Autor)	40
Figura 53 - Conjunto de café e chá com cor (Fonte: Autor)	40
Figura 54 - Prato marcador, jantar e sopa com cor (Fonte: Autor)	40
Figura 55 - Prato Marcador (Fonte: Autor)	52
Figura 56 - Prato de Jantar (Fonte: Autor)	52

Figura 57 - Prato de Sopa (Fonte: Autor)	52
Figura 58 - Prato de Sobremesa (Fonte: Autor)	52
Figura 59 - Prato de Doce (Fonte: Autor)	52
Figura 60 - Travessa (Fonte: Autor)	52
Figura 61 - Terrina (Fonte: Autor)	53
Figura 62 - Saladeira (Fonte: Autor)	53
Figura 63 - Molheira (Fonte: Autor)	53
Figura 64 - Taça (Fonte: Autor)	53
Figura 65 - Chávena e Pires de Café (Fonte: Autor)	53
Figura 66 - Chávena e Pires de Chá (Fonte: Autor)	53
Figura 67 - Cafeteira (Fonte: Autor)	54
Figura 68 - Bule (Fonte: Autor)	54
Figura 69 - Açucareiro (Fonte: Autor)	54

Figura 70 - Leiteira (Fonte: Autor)	54
Figura 71 - Caneca (Fonte: Autor)	54
Figura 72 - Padrão 1 (Fonte: Autor)	55
Figura 73 - Padrão 2 (Fonte: Autor)	55
Figura 74 - Padrão 3 (Fonte: Autor)	56
Figura 75 - Padrão 4 (Fonte: Autor)	56
Figura 76 - Padrão 5 (Fonte: Autor)	57
Figura 77 - Estudos de Cor (Fonte: Autor)	57
Figura 78 - Marcador (Fonte: Autor)	58
Figura 79 - Prato de Jantar (Fonte: Autor)	58
Figura 80 - Prato de Sopa (Fonte: Autor)	58
Figura 81 - Prato de Sobremesa (Fonte: Autor)	58
Figura 82 - Prato de Doce (Fonte: Autor)	58

Figura 83 - Travessa (Fonte: Autor)	58
Figura 84 - Terrina (Fonte: Autor)	59
Figura 85 - Saladeira (Fonte: Autor)	59
Figura 86 - Molheira (Fonte: Autor)	59
Figura 87 - Taça (Fonte: Autor)	59
Figura 88 - Pires e Chávena de café (Fonte: Autor)	59
Figura 89 - Pires e Chávena de Chá (Fonte: Autor)	59
Figura 90 - Cafeteira (Fonte: Autor)	60
Figura 91 - Bule (Fonte: Autor)	60
Figura 92 - Açucareiro (Fonte: Autor)	60
Figura 93 - Leiteira (Fonte: Autor)	60
Figura 94 - Caneca (Fonte: Autor)	60
Figura 95 - Estudo da Forma (Fonte: Autor)	61

Figura 96 - Estudo da Forma Final (Fonte: Autor)	61
Figura 97 - Estudo do Lettering (Fonte: Autor)	61
Figura 98 - Estudo das Proporções (Fonte: Autor)	62
Figura 99 - Final (Fonte: Autor)	62
Figura 100 - Poster 1, manual (Fonte: Autor)	63
Figura 101 - Poster 2, manual (Final: Autor)	63
Figura 102 - Poster 3, manual (Fonte: Autor)	63
Figura 103 - Poster 4, manual (Fonte: Autor)	63
Figura 104 - Poster 1, digital (Fonte: Autor)	64
Figura 105 - Poster 2, digital (Fonte: Autor)	64
Figura 106 - Poster 4, digital (Fonte: Autor)	64
Figura 107 - Poster 5, digital (Fonte: Autor)	64

# Índice de Anexos

Anexo 1 - Gráfico de quantidades das peças de Uso Diário da Spal (Fonte: Autor)	49
Anexo 2 - Gráfico de Dimensões (cm) (Fonte: Autor)	50
Anexo 3 - Gráfico de Dimensões (cl) (Fonte: Autor)	51
Anexo 4 - Coleção Final em branco (Fonte: Autor)	52
Anexo 5 - Estudos de Padrões (Fonte: Autor)	55
Anexo 6 - Coleção Final com cor (Fonte: Autor)	58
Anexo 7 - Estudos da Marca (Fonte: Autor)	61
Anexo 8 - Estudos do Poster (Fonte: Autor)	63
Anexo 9 - Desenhos técnicos (Fonte: Autor)	65



# Capítulo 1

## Introdução

### 1.1 Motivações

O projeto surge, inicialmente, pelo interesse em aprofundar a prática na indústria, proporcionando um maior contacto, conhecimento e experiência com a mesma. Tal tornou-se possível através de uma colaboração realizada com a *SPAL Porcelanas*. Posteriormente, ao longo da investigação, surgiu um interesse pelo lado emocional ou pela ligação que um produto cria com e entre os utilizadores. Assim, a área de investigação foca-se em conjuntos de mesa, nas mensagens que estes pretendem transmitir e nas histórias que pretendem contar, mas também no processo de *design* de cada um.

A família é também uma das motivações deste trabalho. Existe a família com quem se convive todos os dias e existe a família com quem apenas nos reunimos em ocasiões especiais. Regra geral, estas reuniões acontecem durante almoços ou jantares, ou seja, é o ato da refeição que os une. Ademais, são os conjuntos de loiça que o permitem. Estes encontros casuais, ou não, criam histórias que mais tarde poderão ser um produto a lembrá-la.

A história é o que move o *design*. A história que uma imagem, um vídeo ou um produto conta é o que motiva um ser humano a observar, a tocar e a comprar. Quando existe história, as pessoas vão às suas memórias e conseguem associar esse objeto às suas vidas.

### 1.2 Objetivos

Este projeto tem dois principais objetivos:

1. Criar contacto com a indústria, o qual foi possível através da colaboração feita com a SPAL, que se mostrou disponível para ajudar em qualquer dúvida, técnica ou decorativa.
2. Desenvolver uma coleção de utilização de uso diário, que através dos seus detalhes criará diálogo entre os seus utilizadores, assim deixando uma marca na história de família.

A área da cerâmica sempre foi uma das pretendidas para se explorar, então fomos à procura de ter contacto com esta indústria para que o projeto reunisse as condições de um dia mais tarde poder ser projetado. Ao entrar em contacto com a SPAL foi permitido ter um trabalho mais concreto.

Pretendeu-se então explorar a evolução do artesanato para o industrial e de que forma os designers correspondem ao criar produtos para que melhorem o dia-a-dia do seu utilizador. Quer-se comparar produtos que são produzidos através de técnicas artesanais ou industriais, ou de ambos, como é que o fazem e qual a história que desejam contar.

A finalidade deste projeto é criar uma coleção que reúne as pessoas à mesa, quer seja uma família inteira, um casal, vários amigos ou conhecidos, ou até alguns colegas de trabalho. São peças que se vão destacar pela história que vai marcar essa refeição, além de conseguir criar tema de conversa devido às suas formas.

## 1.3 Metodologia

O processo de *design* decorreu por quatro fases diferentes:

1. Enquadramento teórico e Análise
2. Geração de alternativas do produto conceptual
3. Avaliação das alternativas
4. Realização do projeto

1. Iniciou-se com a investigação sobre alguns autores e trabalhos específicos, que levou à recolha de bibliografia, desde livros a artigos, para se construir um bom suporte bibliográfico. Com estas bases foi possível passar para a análise e falar, da história e da importância, do *design*, do *designer* e do produto. Assim é apresentado como surge o *design*, a passagem do processo artesanal para o industrial, que foi provocado pela revolução industrial e pela divisão do trabalho, e a tentativa de retorno ao processo artesanal. Na sequência do surgimento do *design* aparecem os *designers* com as suas criações, que serão o ponto de seguimento com a respetiva análise de cada um e os seus produtos. Encontrando, assim, reunidas as condições iniciais para se dar princípio à parte prática deste projeto.

2. Através do cruzamento de dados estabelecidos, conseguiu-se chegar à definição de um conceito que, por sua vez, deu lugar à geração de alternativas. Estas foram conseguidas através do desenho, em que as mais diversas ideias começaram a surgir no papel em forma de esboço, sempre na procura de criar um produto claro e simples que vai criar uma relação entre o mesmo

e o utilizador, correspondendo também ao portfólio da Spal, relativamente à parceria feita com a mesma de apoiar o desenvolvimento do projeto.

3. Terminada a geração de ideias foi necessário realizar-se uma avaliação sobre as mesmas. Focados, no objetivo de criar uma coleção surpreendente, analisou-se cada uma das alternativas detalhadamente. Escolhido o conceito final foi necessário efetuar algumas modificações quanto às suas proporções, tais como dimensões e espessuras.

4. Com o aprimoramento, de todas as formas feito, foi possível passar à representação tridimensional da coleção. Durante a realização do projeto voltou-se novamente a fazer estudos, no entanto, de cor como também das formas de comunicação do mesmo, apresentado assim o resultado final deste projeto.



# Capítulo 2

## Enquadramento Teórico

### 2.1 Design

O *design* nasce com a revolução industrial e com a divisão de tarefas e o próprio conceito “*design*” tem uma longa história. A palavra “*design*” surge pela primeira vez em 1548, no Dicionário de Inglês de Oxford, como um verbo e cujo significado era “*designar*”. Apenas um século mais tarde, este conceito mantém-se como um verbo, porém, o seu significado foi alterado para “*projetar algo*”. Certo é que, o conceito “*design*” tem a sua origem no latim, com o verbo “*designare*”, e os seus significados são “*demonstrar*”, “*descrever*”, “*planear*”, etc.

Para Vilém Flusser<sup>1</sup>, a palavra “*design*” aparece associada a astúcia e engano, mecânica e máquina, tecnologia, arte, e todas elas são impensáveis umas sem as outras fazendo parte da mesma visão existencial do mundo. Qualquer peça de *design* serve para enganar a própria natureza e os nossos limites. E é na procura sobre a palavra que se prova que o *design* é a ponte entre a tecnologia e a arte.

A palavra “*máquina*” - “*mechos*” em grego - significa “*um dispositivo concebido (designed) para enganar; uma alavanca, por exemplo, engana a gravidade, e a ‘mecânica’ é o truque para aldrabar os corpos pesados.*”<sup>2</sup>.

A base do termo “*tecnologia*” é a palavra grega “*techne*” que, por sua vez, significa “*arte*”. Já em latim, “*techne*” é “*ars*”, que significa “*destreza da mão*”.

O artesanato costumava ser a técnica e a arte juntas, no entanto, surge uma separação destas a partir da Modernidade. O *design* veio ocupar o espaço que se criou entre a tecnologia e a arte e foi ele que estabeleceu a ponte entre as duas, visto que se situavam em extremos opostos. Assim, podemos dizer que o *design* foi a mediação entre uma parte científica, quantificável que é a tecnologia, e uma outra parte estética, qualificável que é a arte. E é devido a esta

---

<sup>1</sup> Este autor procurou atribuir um significado e fazer-nos responder à questão “*Como é que a palavra design veio atingir o seu significado atual por todo o mundo?*” e entender o porquê da palavra. Para mais desenvolvimentos, vide FLUSSER, Vilém, *The Shape of Things, A philosophy of Design*, Reaktion Books, Londres, Reino Unido, 1999.

<sup>2</sup> Vide FLUSSER, Vilém, *The Shape of Things, A philosophy of Design*, Reaktion Books, Londres, Reino Unido, 1999.

união que a arte e a tecnologia se encontram num grau igual na vida contemporânea, permitindo uma nova forma de cultura.

Segundo Rafael Cardoso Denis<sup>3</sup>, o *design*, a arte e o artesanato têm bastantes aspetos em comum, sendo um deles o ato de projetar. Com isto dizer que, hoje em dia, já existem muitos *designers* que compreendem o valor do manual, contrariando assim os antigos. Porquanto, a separação entre o *designer*, que se limita a projetar a peça, e o artesão, que projeta e que fabrica com as suas próprias mãos, é um dos marcos mais importantes na história do *design*.

Nos dias de hoje temos *designers*, como a Hella Jongerius<sup>4</sup>, que se caracteriza pela ligação que consegue fazer entre a indústria e o artesanato, sendo muito ligada ao manual, gosta de trabalhar a cerâmica concedendo, deste modo, uma forma invulgar às suas peças, enquanto, Konstatin Grcic<sup>5</sup> contraria este ponto de vista e preocupa-se com o máximo rigor dos seus projetos. Outros dois *designers* que também fazem a conexão entre a produção industrial e a produção artesanal são Scholten & Baijings<sup>6</sup>, que nos seus trabalhos têm muitas referências históricas como no *Arts and Crafts* - a decoração que remonta a William Morris<sup>7</sup>, um defensor do artesanato - e Bauhaus, pela relação que criam entre as cores e os padrões gráficos.

De salientar que existem várias tentativas de definição do *design* como, por exemplo, constituir a base da criação humana, ser a conformação de objetos, a transformação de objetos, interpretação, orientação, entre outros. Todavia, a nossa interpretação é de que o *design*, através de objetos, vai ao encontro de solucionar os problemas e responder às necessidades do dia-a-dia dos futuros utilizadores.

O que é afinal o *design* no dia-a-dia dos utilizadores? Se questionarmos uma pessoa que não seja entendida na área, sobre o que é o *design*, esta, naturalmente, irá mencionar o aspeto físico do objeto. Devido à flexibilidade do termo *design* que se aplica em diversas situações - um dos seus pontos fortes - a maioria das pessoas tende a confundir este termo com o contexto de estilo e decoração.

---

<sup>3</sup> Vide DENIS, Rafael Cardoso, *Uma Introdução à História do Design*, Editora Blucher, São Paulo, Brasil.

<sup>4</sup> A *designer* nasceu a 1963, em De Meern. Em 1993, formou-se na *Design Academy* em Eindhoven e em 2000, fundou *Jongeriuslab*.

<sup>5</sup> Nasceu em 1965 em Munique, mas foi em Wuppertal, no coração industrial da Alemanha, que cresceu. Na década de 80 frequentou o *Parnham College*, em Dorset, onde praticou como marceneiro. Foi o seu interesse pela carpintaria e marcenaria que o levou, em 1988, a estudar *design* de industrial no *Royal College of Art*.

<sup>6</sup> Stefan Scholten nasceu a 1972 e Carole Baijings em 1973. A junção de Scholten e Baijings surgiu em 2000, com o objetivo de projetarem produtos funcionais que fizessem a ligação entre a produção industrial e a produção artesanal.

<sup>7</sup> Nasceu em 1834 e foi um homem de muitos ofícios, além de designer e fundador do movimento Arts & Crafts, foi também poeta, escritor, tradutor, socialista, ambientalista e empreendedor.

*“Durante muito tempo, a beleza era indispensável para um bom design, tal como a funcionalidade. William Morris afirmou isto na sua palestra em 1880”<sup>8</sup>.*

O belo no *design* torna algo mais agradável, mas o *design* de um produto é mais do que a aparência, é análise, visualização, planeamento e execução. Implantado de forma correta é o que facilita e torna agradável a nossa vida, é um elemento omnipresente que nos define sem darmos conta que acontece. Definir o *design* é algo muito difícil, e o historiador de *design* Jonh Heskett é uma das pessoas que revela que o *design* é tão difícil de descrever como o amor, porque são termos que podem ter muitos significados em diversos contextos.

O facto de como o *design* é usado, o contexto em que se insere também é uma questão importante. Podemos tomar como exemplo as cadeiras ‘Egg’ e ‘Series 7’ do arquiteto Arne Jacobsen<sup>9</sup>, criadas na década de 50 para uma das suas edificações, o Hotel Royal SAS em Copenhaga. Estas cadeiras caracterizam-se pelas suas formas curvilíneas, tipicamente estilo escandinavo, e pelas suas formas incomuns, pela sua elegância e pela sua durabilidade, visto que permanecem desde os anos 50 até aos dias de hoje. São um exemplo de “*bom design*”.

*“O design tem crescido à volta de um conjunto de ideias fundamentais. Uma é que o design é uma resposta a um briefing. Os designers são colocados com um problema, e encontram uma forma de o resolver. Outra é que o design é essencialmente democrático: deseja produção em massa e acessibilidade, as quais podem presentear designers com o seu maior desafio. Desenhar uma boa cadeira de 2000£ é mais fácil do que desenhar uma boa cadeira de 20£. Mais do que tudo, design é suposto ser útil. É claro que a resposta do designer a cada um destes desafios pode ser sucedida a um maior ou menor grau, mas se o resultado é para ser chamado de design então deve ao menos tentar resolvê-lo”<sup>10</sup>.*

Podemos então considerar que o design é a procura constante de resolver ou solucionar um problema no dia dos seus utilizadores, que pode ser concebido quer artesanalmente quer industrialmente ou mesmo pelos dois em simultâneo.

## 2.2 Artesanal e Industrial

O início esteve na produção artesanal que consideramos antiga visto que o artesanato surge na história simultaneamente com a do homem devido à necessidade de utensílios de uso diário. As primeiras peças produzidas artesanalmente pelo homem iniciaram-se no polimento da pedra, posteriormente para a fabricação de cerâmica, e finalmente a técnica de tecelagem. Contudo

---

<sup>8</sup> Vide RAWSTHORN, Alice, *Hello World: where design meets life*, Hamish Hamilton/Penguin Group, Londres, Reino Unido, 2013, pág. 50.

<sup>9</sup> Nasceu em 1902 em Copenhaga. Foi arquiteto e designer.

<sup>10</sup> Vide SUDJIC, Deyan, *The Language of Things*, Penguin Books, Londres, Reino Unido, 2009, pág. 174.

a produção artesanal também é familiar porque geralmente o artesão, que possuía a sua própria oficina e ferramentas, trabalhava na sua casa com a sua família. Nesta produção era o próprio artesão que realizava todas as etapas da mesma, desde a preparação da matéria prima ao seu acabamento, até que surgiu a divisão do trabalho com a revolução industrial, desvalorizando assim o trabalho do artesão que por sua vez deixou de poder participar em todo o processo da fabricação.

*“O processo de industrialização que se iniciou em fins do século XVIII e envolveu todo o século XIX levou a mudanças muito profundas no universo material e espiritual da Europa e da América do Norte.”<sup>11</sup>.*

A Revolução Industrial marcou pela sua intervenção de tornar tudo o que era feito por processo artesanal em industrial, passando a existir uma produção em série que levou ao aumento da fabricação de bens de produção e de consumo provocando uma mudança na vida das pessoas. As atividades que antes se faziam manualmente passaram a ser mecanizadas surgindo assim a divisão do trabalho. Primeiramente, os artesãos criavam e produziam as suas peças. No entanto, com a divisão do trabalho, a criação e a produção - antes manual e agora mecanicamente - tornaram-se atividades distintas. Foi assim que nasceu o *design*, com a Revolução Industrial e com a divisão de tarefas. O triunfo das máquinas a vapor e da técnica conduziram ao rápido crescimento da indústria e da economia, contudo, esta industrialização também influenciou a política educacional e cultural. O *design* teve duas molas propulsoras no seu crescimento: por um lado, a evolução tecnológica, que passou por várias fases de inovação, sendo uma delas a mecanização da construção das máquinas<sup>12</sup>; e, por outro lado, o princípio capitalista da economia, conseguido pela criação de objetos produzidos em série.

A separar a produção artesanal da industrial surgiu o movimento *Arts and Crafts*, uma reação à produção em massa, que vinha valorizar o artesanato sobre a industrialização, exigindo um retorno à qualidade artesanal que se perdera com a produção industrial. Este movimento tinha como princípios, a simplicidade e a funcionalidade dos objetos, que eram projetados com métodos de construção tradicionais, visto que existia um aprofundado conhecimento dos materiais e das técnicas. Artistas como William Morris e o crítico de arte John Ruskin rejeitavam a industrialização e defendiam o regresso ao artesanato tradicional.

Influenciada por William Morris, Castiglioni, Ray Eames, Bruno Munari, etc., Hella Jongerius defende e acredita que as ideias mais engenhosas são criadas pela tentativa e erro, afirmando que têm mais alma, e que cria uma relação mais forte do objeto com o utilizador, e não com uma peça dita perfeita, que é conseguido pelo trabalho artesanal. Ela não pensa como é que

---

<sup>11</sup> Vide SCHNEIDER, Beat, *Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico*, Editora Blucher, São Paulo, Brasil, 2010, pág. 16.

<sup>12</sup> As máquinas para a produção de objetos de consumo e as máquinas de impressão foram essenciais no progresso da criatividade no *design* de produto e no *design* gráfico.

as peças poderiam ser melhores ou mais bonitas. No seu trabalho, foca-se na realização de experiências e não em fazer afirmações de *design*. Jongerius preocupa-se e esforça-se no aperfeiçoamento das qualidades táteis do seu trabalho. Hella Jongerius tem a ambição de uma reavaliação na profissão do *designer*, e é da opinião que os novos *designers* deveriam utilizar mais as “*técnicas tradicionais para criarem soluções novas e melhores.*”<sup>13</sup>.

Devido à ligação que a *designer* cria entre a indústria e o artesanato, a alta e a baixa tecnologia, a tradição e a contemporaneidade, e que existe nas suas peças, tornou-se conhecida por combinar borracha com porcelana, ou simplesmente pela imperfeição criada em cada peça que faz um conjunto de mesa. Esta *designer* utiliza técnicas e detalhes, associados ao artesanato, que ninguém esperava vir a encontrar em produtos industriais. Apesar de as suas experiências terem começado apenas com peças de edição limitada, atualmente estas desenvolveram-se para a produção em série.

Mas não são só designers que têm como base o artesanal, a Mjolk<sup>14</sup> que é uma loja e galeria de *design*, apresentam trabalhos que se destacam na funcionalidade, artesanato e intemporalidade. É uma galeria que exhibe trabalhos de artistas e artesãos da Escandinava e do Japão, e uma loja onde podemos encontrar produtos da vida quotidiana<sup>15</sup>. Alissa Coe, ceramista que contribuiu num projeto para esta galeria, assim como Jongerius, esforça-se para que as suas peças sejam autênticas pelas qualidades táteis que estas apresentam.

Contudo existem designers que se opõem completamente a este processo artesanal. Um designer que expressa e marca o seu fascínio pelo processo industrial é Grcic, mas também as influências culturais ajudaram a dar a forma racional e lógica. Para ele, a indústria é essencial para a conceção e acredita que é nela que o futuro do *design* se encontra, por isto escolhe cuidadosamente as empresas com quem trabalha. Cada um dos seus produtos caracteriza-se pela sua lógica e linguagem industrial. Procura desenvolver soluções surpreendentes que combinem os materiais, a tecnologia e a produção industrial. Este é um dos pontos que caracteriza os seus projetos, a sua paixão pela tecnologia e materiais, e a cuidadosa pesquisa sobre a história do *design* e da arquitetura. O seu estúdio tem vindo a desenvolver novos materiais e a criar novas aplicações.

Ligados também à história do *design* e da arquitetura temos Claesson Koivisto Rune<sup>16</sup> que pratica estas duas vertentes e nos seus projetos focam-se em desenvolver, melhorar e nunca repetir. Quanto aos seus trabalhos no *design* caracterizam-se pela sua clareza visual, honestidade do material e funcionalidade, tal como Grcic. Fazem parte de uma jovem e bem-

---

<sup>13</sup> Vide FIELL, Charlotte/ FIELL, Peter, *Design do Século XXI*, Taschen, Colônia, Alemanha, 2003, pág. 248.

<sup>14</sup> Criada em 2009, no Canadá, dirigida por John Baker e Juli Daous.

<sup>15</sup> Vide [www.store.mjolk.ca/](http://www.store.mjolk.ca/)

<sup>16</sup> Foi fundada, em 1995, por Marten Claesson, Eero Koivisto e Ola Rune, em Estocolmo. Foi na *Konstfack, University College of Arts, Crafts and Design* em Estocolmo, que se formaram em 1994, tendo sido durante os estudos que estes três indivíduos se juntaram.

sucedida geração do *design* escandinavo do século 20, mas nos seus trabalhos a presença de linearidade e ângulos retos são aspetos que se aproximam mais do funcionalismo da Bauhaus. Os três consideram-se discípulos de Alvar Aalto.

Contudo um dos estúdios escandinavos mais influentes é Kilo, fundada em 2005, dirigida pelo *designer* industrial Lars Larsen<sup>17</sup>, procura soluções simples para problemas complexos no *design*, estimulando o *design* industrial. Lars considera o *design* uma evolução, uma sobrevivência, uma compreensão das marcas com quem trabalha e também uma quantidade de amor à procura das melhores soluções para os seus clientes. O estúdio localiza-se na *BIG HQ* Dinamarca, a qual é parceira e colaboradora de longa data no desenvolvimento do *design*.

Já pudemos observar e analisar estes dois processos opostos, que apesar de ter defensores que apoiem esta separação, há quem ache e consiga criar uma ligação entre os dois.

A tentar criar um equilíbrio entre a produção industrial e a produção artesanal nasce a *Werkbund* alemã, uma associação fundada em 1907 por um grupo de arquitetos, *designers* e empresários, como Peter Behrens, com o objetivo de engrandecer o trabalho profissional criando uma ligação entre a arte, a indústria e o artesanato, que ao contrário do movimento *Arts and Crafts*, aceitava a modernização da produção industrial.

Esta ligação é visível no portfólio dos irmãos Bouroullec<sup>18</sup> que se caracteriza pela sua diversidade - da indústria ao artesanato - e do micro ao macro onde inclui desde iluminação, mesas, cadeiras, tapetes, serviço de jantar, entre muitos outros. Os seus trabalhos tanto podem dividir-se em edições limitadas e como em produções em série. No que diz respeito ao artesanato, os *designers* colaboram com artesãos especializados. Quando trabalham com eles podem experimentar ideias sem sentido, que levam à invenção de novas tipologias e, de igual forma, levam a libertarem-se das regras impostas pela indústria. As experiências com diferentes técnicas e tecnologias vão dar resultados com formas simples ou detalhes parciais em produtos que são depois adaptados para serem produzidos em série.

*“O nosso trabalho caracteriza-se por uma diversidade de abordagens, desde a indústria até ao artesanato, desde o micro ao macro.”*<sup>19</sup>.

Mas também Scholten e Baijings surgiram, em 2000, com o objetivo de projetarem produtos funcionais que fizessem a ligação entre a produção industrial e a produção artesanal. Esta dupla constrói uma ponte entre o *designer*, o artesão e o fabricante. Nem todos os *designers* conseguem fazer o que estes dois fazem, ou seja, criar uma ligação entre o presente e o

---

<sup>17</sup> Lars Larsen é também um dos sócios fundadores da Kibisi.

<sup>18</sup> Ronan nasceu a 1971 e Erwan a 1976. Formaram-se ambos em Paris, mas em cursos e escolas diferentes. Ronan, o irmão mais velho, formou-se em *design* industrial na Escola Nacional Superior das Artes Decorativas, já Erwan formou-se em *design* de mobiliário na Escola das Belas-Artes.

<sup>19</sup> Vide FIELL, Charlotte/ FIELL, Peter, *Design do Século XXI*, Taschen, Colônia, Alemanha, 2003, pág. 88.

passado, conseguindo em inovações contemporâneas ir buscar materiais, técnicas e tradições locais com significados nostálgicos. Ademais, podemos observar estas técnicas artesanais tradicionais de diferentes regiões por exemplo, no *Colour Porcelain*, que foi um dos projetos que desenvolveram com os artesãos da *1616/Arita Japan*.

Tal como Scholten e Baijings se focam nas tradições quem o faz igualmente são os Norm Architects<sup>20</sup>. Como o nome indica, Norm, é inspirado nas tradições e normas da arquitetura e da estética. Focam-se na qualidade, durabilidade e intemporalidade, ou seja, os seus projetos não só têm que ser bons quanto aos materiais, ao artesanato, à beleza, à história, como também têm que resistir às tendências temporárias. Com o pensamento na tradição da simplicidade escandinava, eles tentam encontrar a forma mais simples sem excluir a beleza e os detalhes.

*“Aspiram criar novas normas para o design nórdico.”<sup>21</sup>.*

Todos os designers, aqui abordados, tem um objetivo comum: criação de novas formas, sejam elas perfeitas ou imperfeitas, com referencias tradicionais ou inovadoras, explorando ao máximo o material, neste caso, a cerâmica.

## 2.3 Cerâmica

O termo “cerâmica” teve origem no grego “keramos” que na língua portuguesa se define como “argila queimada”.

A cerâmica é um material inorgânico não metálico, utilizado em *design*, mas também em alta tecnologia e materiais de construção.

Um nome importante no *design* da cerâmica do século XVIII é o industrial britânico Josiah Wedgwood, nascido numa família de oleiros, com quem iniciou a sua aprendizagem. Teve o seu próprio *atelier* de artesanato de produção de cerâmica. Todas as suas peças eram feitas artesanalmente, geralmente por modeladores locais, supervisionados pelo próprio Wegwood. Inicialmente, o artesão fazia a peça toda do início ao fim, por isso eram todas diferentes porque cada um dava o seu cunho pessoal. Mas mais tarde, para produzir maiores quantidades, introduziu a divisão de tarefas no fabrico das peças para tornar cada fase de produção mais rápida. Contudo, também se preocupava com a qualidade, fascinado pela ciência, investigava novos materiais, tipos de pigmentação e técnicas de produção. Além disso, tinha artistas para

---

<sup>20</sup> Fundada pelo arquiteto Jonas Bjerre-Poulsen e pelo arquiteto e *designer* Kasper Ronn, em 2008, na Copenhaga. Norm trabalha desde a arquitetura residencial, a interiores comerciais, a *design* industrial, a fotografia, a gráfico ou a direção artística.

<sup>21</sup> Vide [www.normcph.com/about/](http://www.normcph.com/about/) .

decorar as suas peças. Foram os seus procedimentos que levaram ao que agora identificamos como o processo do *design* industrial. O seu primeiro produto de excelência foi a *Porcelana da Rainha* (1763), um serviço de jantar, resultado das suas experiências científicas, utilizado por professores e comerciantes, inclusive a realeza.

Dois séculos mais tarde surge Kaj Franck<sup>22</sup> que é considerado um dos *designers* de vidro e cerâmica mais famosos da Finlândia, este “é descrito como a consciência do *design* finlandês”<sup>23</sup>. Em 1945, começou a trabalhar na *Arabia*, fabricante finlandesa de cerâmica, como *designer* chefe, onde posteriormente se tornou diretor artístico, entre 1950 e 1961. Um dos seus projetos mais famosos é *Teema*, produzido hoje em dia pela *Iittala*<sup>24</sup>, mas *Kilta* é a gama original, iniciada em 1952, na *Arabia*, para as necessidades de uma família moderna num mundo pós-guerra.

A cerâmica caracteriza-se pela “elevada resistência mecânica, resistência ao desgaste, uma vida útil longa, inércia química e ausência de toxicidade, resistência ao calor e à chama, resistência elétrica (geralmente)”, e ainda com a possibilidade de ser vidrado ou não vidrado, poroso ou vitrificado<sup>25</sup>.

No que diz respeito aos materiais cerâmicos existe uma grande variedade. Quando se fala em cerâmica habitualmente pensamos imediatamente em argila, porém podemos encontrar outros como a alumina, o cimento, o giz, a faiança, o betão, o grés, a terracota, a vitrocerâmica, a grafite, o granito, a porcelana, o quartzo, entre outros. Estes podem ser classificados por cerâmicas tradicionais, como a porcelana, a faiança, o grés e a terracota; e por cerâmicas avançadas que são compostas por óxidos, nitretos, carbetos e silicatos.

Na indústria um dos nomes importantes na exploração da argila é 1616/Arita Japan. O nome desta empresa surge devido à história dos produtores desta localidade que contam que, no ano de 1616, na cidade de Arita, localizada no sul do Japão, um artesão local descobriu o *caulim*, uma argila branca. Então, os coreanos introduziram pela primeira vez a arte da cerâmica no país, sendo considerada uma das mais antigas empresas de cerâmica japonesa. Os japoneses já eram familiarizados com esta porcelana, porém, os europeus apenas tiveram conhecimento da mesma no século XVII, com os transportes de objetos de porcelana do Japão para a Europa. O

---

<sup>22</sup> Este *designer* nasceu em 1911, em Viipuri, uma antiga província da Finlândia, e fez a sua formação em *design* de interiores e mobiliário em Helsínquia, em 1932.

<sup>23</sup> Vide FIELL, Charlotte, *Scandinavian Design*, Taschen, 2002.

<sup>24</sup> Fundada em 1881, em Iittala, Finlândia, esta empresa começou como uma fábrica de vidro, tendo contribuído muito para a identidade do *design* finlandês. Iittala segue a filosofia de Kaj Franck e Alvar Aalto. Não criam apenas objetos bonitos, mas objetos que se distingam, que podem ser combináveis entre diferentes séries e multifuncionais, que persistam uma vida inteira, tendo que ser duráveis esteticamente e funcionalmente. Na criação dos objetos, Iittala, foca-se na sua forma, função e qualidade.

<sup>25</sup> Vide COMISSÃO EUROPEIA, DIRECÇÃO-GERAL JRC CENTRO DE INVESTIGAÇÃO CONJUNTA, INSTITUTO DE ESTUDOS DE TECNOLOGIA PROSPECTIVA, *Prevenção e controlo integrados da poluição: Documento de referência sobre as Melhores Técnicas Disponíveis na Indústria Cerâmica*, Dezembro de 2006, pág. 18.

*designer*, e diretor de criação Teruhiro Yanagihara, inspirado na experiência e nas habilidades dos artesãos locais de Arita, desenvolveu totalmente uma nova marca de cerâmica, tendo sido o criador de “*Standard*”. Os produtos da marca continuam a ser produzidos nas mesmas fábricas que a cerâmica Arita original.

Mas temos também nomes como a Rosenthal fundada em 1879, na Alemanha, como fábrica de porcelana *Philipp Rosenthal & Co.*, que se iniciou na decoração de porcelana branca comprada. No entanto, como obtiveram sucessos comerciais, em 1891, começaram a fabricar a sua própria porcelana, que levou em 1897 a tornar-se uma sociedade limitada. Em 1908, a *Rosenthal* assumiu a fábrica de porcelana *Thomas*, que tinha sido fundada quatro anos antes.

Thomas esta fábrica de porcelana, fundada em 1904, na Alemanha, foi mais tarde, em 1908, adquirida pela *Rosenthal*. Desde 1950 que a marca tem sido construída para os jovens com um *design* simples que se adequa a cada dia. Até aos anos 80, foi influenciada, predominantemente, pelo *design* escandinavo. Os seus produtos apresentam uma vasta paleta de cores, fusão de diferentes materiais e combináveis.

Em Portugal a primeira a ganhar destaque nesta área foi a Vista Alegre fundada em 1824, por José Ferreira Pinto Basto. A fábrica de porcelana que começou a sua produção no vidro e na cerâmica “*pó de pedra*”, foi a primeira produtora de porcelana em Portugal, possuindo as mais modernas tecnologias de produção e tendo ao seu dispor dezassete pintores manuais.

Um nome português importante e com destaque neste âmbito é a SPAL. O percurso da SPAL começou em 1965, e desde então que desenha, produz e comercializa produtos de mesa para uso diário ou ocasiões especiais e para hotelaria, como também peças decorativas de elevada complexidade técnica. Focando-se na promoção do *design*, a inovação e a qualidade são dois pontos bastante importantes para eles, podendo-se observar por exemplo, com a sua participação frequente na feira *Ambiente*, em Frankfurt e com as suas distinções com prémios como *Design Plus Award*. O seu investimento no *design* é constante, trabalhando não só com artistas portugueses como Daciano da Costa e Álvaro Siza Vieira, mas também com artistas internacionais como Stephanie Hering e Geral Gulotta. Marcas como *Crate and Barrel*, *Ralph Lauren*, *El Corte Inglés*, *Rosendahl*, fazem parte dos 60% de exportação da SPAL, que está presente em mais de 45 países, com um reconhecimento global.

Quanto aos processos de produção da cerâmica são vários e, em qualquer um deles, a peça está sujeita ao processo de secagem e de queima para adquirir resistência. Depois da queima, prossegue-se a acabamentos como o lixamento, o polimento e a usinagem. Geralmente, uma peça cerâmica é esmaltada e queimada dando um aspeto vitrificado.

Nos serviços de mesa utilizam-se cerâmicas como a porcelana, a faiança e o grés fino. A porcelana é um material de cor branca, já a faiança pode ser branca ou marfim e tem a

vantagem de ser mais estável durante o processo de queima, contudo não é tão denso como a porcelana, tendo assim mais tendência a lascar.

A porcelana, que é o material utilizado neste projeto, caracteriza-se pela sua cor branca e translúcida, pela sua força, ou seja, pela sua dureza e rigidez, pela sua leveza e fragilidade, pelos pontos de fusão elevados, boa estabilidade térmica, vitrificação, isenção de porosidade e sonoridade.

O processo da forma é composto por diversas etapas: preparação da matéria-prima, conformação, secagem, cozedura, vidragem, decoração e tratamento subsequente<sup>26</sup>.

A matéria-prima da porcelana é composta por caulino, quartzo e feldspato. O caulino concede a cor branca e translúcida, o feldspato vai atuar como agente de fundição durante o processo de cozedura e o quartzo é essencial na formação das peças.

Para cada tipo de produto existe um diferente processo de produção. Na produção de peças ocas, como cafeteiras ou bules, é utilizado o processo de conformação por enchimento. A pasta da porcelana, em estado líquido, é vertida num molde de gesso que por sua vez através da sucção extrai o líquido da barbotina - mistura de argila e água - que vai dar a forma sólida à peça no interior do molde, quando esta é atingida são vazadas as formas e despejado o excesso, posteriormente ao período de secagem a peça é desmoldada. Quanto à produção de peças planas, chávenas ou peças com eixo de simetria é utilizado o processo de conformação de contramoldagem. A pasta da porcelana, no estado plástico, em forma de tubos, é colocada num molde de gesso e comprimida por um cabeço metálico rotativo que vai exercer pressão sobre este tubo de pasta contra o molde, forçando assim a adquirir a forma do mesmo. Outro processo utilizado é a isostática. A pasta da porcelana, em pó, é empregada num molde de borracha ou poliuretano, colocado num recipiente com líquido, onde posteriormente é aplicada uma pressão hidrostática elevada e por fim a peça é desmoldada. Este processo é utilizado em produtos de alta qualidade, tornando-o assim um processo mais caro.

Depois do processo de conformação passamos à secagem e só então à primeira cozedura. A cozedura é fundamental no processo de produção, pois esta vai conferir propriedades como a resistência mecânica, a resistência à abrasão, a estabilidade dimensional, a resistência a água e substâncias químicas e a resistência ao fogo.

Numa fase posterior à cozedura, a peça é vidrada. Neste processo de vidragem, os produtos são endurecidos por cozedura de chacota e, mais tarde, recobertos por uma camada vidrada, lisa,

---

<sup>26</sup> Vide COMISSÃO EUROPEIA, DIREÇÃO-GERAL JRC CENTRO DE INVESTIGAÇÃO CONJUNTA, INSTITUTO DE ESTUDOS DE TECNOLOGIA PROSPECTIVA, *Prevenção e controlo integrados da poluição: Documento de referência sobre as Melhores Técnicas Disponíveis na Indústria Cerâmica*, Dezembro de 2006, pág. 67.

transparente ou fosca<sup>27</sup>. É necessário ainda uma segunda cozedura, que vai permitir à porcelana ganhar totalmente a cor translúcida e a vitrificação.

Quanto às técnicas de decoração, temos a aplicação de decalque, a pintura manual ou à pistola. No que toca à aplicação por decalque, uma imagem é impressa num papel próprio e coberta por uma laca que, quando mergulhado na água, se irá destacar, e este aplica-se na peça, sucedendo assim a transferência da imagem para a peça.

Na Spal o processo, quanto à conformação das peças, utiliza enchimento sobre pressão e prensagem isostática, sendo este último um processo mais caro. Quanto à cozedura, utiliza fornos de ciclos de cozedura rápida e baixa massa térmica para conceder maior consistência. Por fim, no decalque utilizam *in-glaze*, que apesar de ser mais caro, a sua aplicação é melhor que *on-glaze*, onde se sente a textura da pintura. Como já foi referido, a qualidade é algo muito importante para a SPAL, começando pela matéria-prima. Esta é constituída por 50% de caulino e em menor quantidade por feldspato e sílica. E é assim que se consegue adquirir a brancura, translucidez e dureza da sua porcelana. Ao nível técnico, as suas peças caracterizam-se pela sua adequação ao micro-ondas, ao congelador, resistência ao impacto, apto para forno, corpo vitrificado, resistência ao choque térmico e à máquina de lavar, decorações *in-glaze*, e livre de chumbo e cádmio.

As suas escolhas são bastante cuidadas visto que todos os produtos passam por fases de verificação ao longo do processo industrial. É tudo testado antes de ir para produção, desde o nível de resistência, ao nível de riscos e ao nível das matérias que são prejudiciais para a saúde.

Dão igual importância à forma e à função para garantir o seu melhor desempenho e adequação em diversos ambientes.

---

<sup>27</sup> Vide COMISSÃO EUROPEIA, DIRECÇÃO-GERAL JRC CENTRO DE INVESTIGAÇÃO CONJUNTA, INSTITUTO DE ESTUDOS DE TECNOLOGIA PROSPECTIVA, *Prevenção e controlo integrados da poluição: Documento de referência sobre as Melhores Técnicas Disponíveis na Indústria Cerâmica*, Dezembro de 2006, pág. 37.



# Capítulo 3

## Projeto

### 3.1 Conceito

#### 3.1.1 Emoção e História

O design não se trata de decoração, mas sim de uma nova história a ser contada para os seus utilizadores. Um produto consegue se ligar de uma forma emocional ao seu usuário sem que às vezes este se aperceba. No dia a dia de cada um de nós a loiça é um elemento bastante presente, ou pelas refeições ou simplesmente pelo café que se toma no escritório. Na Suécia, o consumo de café é bastante elevado, bebendo-se sempre, tanto nos encontros de negócios ou pessoais, como se fosse uma cerimónia. Sendo este o motivo que leva Claesson Koivisto Rune a conceber Ceremony. Este serviço de leite e açúcar foram criados para a *Mjolk*, para o café ou chá do utilizador. Consiste num pequeno jarro de cerâmica, uma tampa de madeira que tem a função de uma taça para colocar o açúcar e uma bandeja com um lado de madeira e outro de metal.



Figura 1 e 2 - Ceremony, Claesson Koivisto Rune, 2013

Enquanto estes designers se focaram no encontro do café, Luca Nichetto observou qual era o processo mais comum de o fazer, café de filtro. Surge então *Sucabaruca* que é um conjunto de café, que resulta da colaboração entre o italiano Nichetto e o russo Lera Moiseeva, para a *Mjolk*, com a contribuição do ceramista Alissa Coe, o marceneiro Adrian Kuzyk e o artista Scott Eunson.

Este conjunto foi projetado para o café de filtro com formas bastante simples, o seu jarro, filtro e copos resultam numa forma cônica, o que permite que o seu conjunto de copos de cerâmica sejam empilhados como uma torre. A sua bandeja, projetada como se fosse uma mesa pequena, é uma referência ao elemento canadense de *Sucabaruca*. As pessoas habituam-se de tal maneira à máquina de café que vão esquecendo como as coisas são feitas ou como as fazer, e este conjunto é um modo de retornar ao processo tradicional. Aqui Alissa Coe fez várias experiências em diferentes porcelanas para criar um tipo de textura que mostrasse que era feito à mão.



Figura 3 e 4 - Sucabaruca, Luca Nichetto e Lera Moiseeva

Também com o mesmo propósito temos Hella Jongerius. Cria com a intenção de contar uma história através das suas peças, não fazendo do design o foco principal. As falhas que os seus produtos apresentam são intencionais, a mínima irregularidade encontrada na superfície lisa de um prato, é para nos levar a acreditar que um produto novo é uma peça antiga que já faz parte da nossa memória e dos nossos gostos. Esta ilusão que cria é possível, pois no processo de produção das peças, ela insere estas falhas ou sinais de envelhecimento, como se pode observar no *B-Set*.

*“(...) Eu procuro o carácter que se oculta no interior de forma a que as minhas criações sejam acima de tudo um meio para criar um diálogo com o futuro utilizador. O toque pessoal - a alma - concederá ao design industrial um sentimento de peças únicas individuais.”<sup>28</sup>.*

---

<sup>28</sup> Vide FIELL, Charlotte/ FIELL, Peter, *Design do Século XXI*, Taschen, Colônia, Alemanha, 2003, pág. 248.

Este conjunto de mesa, para *Royal Tichelaar Makkum*, é dos primeiros projetos onde se assume a individualidade das peças na produção em série, obtendo assim uma coleção em que cada peça é imperfeita. Esta individualidade é intencionalmente conseguida através da argila que é disparada a temperaturas muito altas, originando, deste modo, em cada peça uma ligeira deformação única. Ao então aplicar este calor extremo invulgar, deixamos de ter uma superfície homogénea, para resultar numa face com irregularidades aleatórias. Cria-se, então, um conjunto que aparenta ter alguma utilização, mas que ao mesmo tempo se associa como fosse uma herança de família, e assim o seu utilizador não se desfaz das peças porque faz parte da sua história.



Figura 5 - B-Set, Hella Jongerius, 1997

Figura 6 - B-Set Coloured, Hella Jongerius, 2006

Na mesma linha de ideia os irmãos Bourollec apresentam a *Ovale*, uma coleção de mesa para a marca italiana *Alessi*<sup>29</sup>, em cerâmica, vidro e aço inoxidável com um aspeto original, rústico e tradicional. São vinte e duas formas diferentes que não são nem retangulares nem redondas, apresentando cantos arredondados e lados que não são paralelos. Os irmãos descrevem este projeto como uma *“coleção que se esforça para ser original, mas também quer ser rústica e tradicional. Partimos em busca da expressão delicada. Esta composição fala sobre a vida cotidiana, sobre o pequeno-almoço, almoço, sobre toda a gente ficar juntos para jantar. Existe um desejo de simplicidade.”*<sup>30</sup>.

<sup>29</sup> Empresa de design italiano, fundada em 1921, como oficina. Durante muito tempo, a maioria dos seus produtos foram fabricados a frio, em metal. Todavia, ao longo do tempo começou a trabalhar com outros materiais como a porcelana, o vidro, a madeira e o plástico. Conciliam a complexidade tecnológica industrial com o artesanal.

<sup>30</sup> Vide [www.alessi.com/en/products/detail/reb01-ovale-table-set](http://www.alessi.com/en/products/detail/reb01-ovale-table-set) .



Figura 7 e 8 - Ovale, Bouroullec, 2010

Não só os irmãos Bouroullec e Jongerius dão importância à tradição, Scholten and Baijings destacam-se com esta característica no serviço de porcelana *Colour Porcelain* (2012), projetado para a *1616 / Arita Japan*, que é uma das mais antigas empresas de porcelana japonesa.

*“ (...) nós só trabalhamos com empresas de alta qualidade. A 1616/Arita Japan definitivamente pertence a essa categoria. A empresa é conhecida pela habilidade incomparável dos seus artesãos, pelo domínio do material e pelas antigas tradições que preservam”<sup>31</sup>.*

Scholten: *“Eles combinam técnicas artesanais tradicionais - como a aplicação manual de esmaltes - com técnicas de alta tecnologia, que lhes permite injetar a porcelana nos moldes. Como resultado, o processo de produção pode atingir um elevado grau de eficiência.”<sup>32</sup>.*

Para esta coleção, a dupla realizou uma pesquisa extensa em cerâmica arita e análise das obras-primas históricas do local, porém queriam criar uma coleção que se adequasse tanto no mercado japonês como no europeu, visto que as tradições são diferentes. No Japão utilizam uma pequena tigela para beber *sake* e na Europa para beber chá. Então eles tiveram de ir ao encontro de uma forma que se adaptasse a ambos, tendo cada peça uma forma distinta, com o seu próprio carácter, mas que quando juntas formam uma família. Inspiraram-se nas montanhas de Kyoto, ambiente no qual viveram durante duas semanas.

<sup>31</sup> Vide SCHOUWENBERG, Louise, *Reproducing Scholten & Baijings*, Phaidon Press, Londres, Reino Unido, 2015, pág. 143.

<sup>32</sup> Vide SCHOUWENBERG, Louise, *Reproducing Scholten & Baijings*, Phaidon Press, Londres, Reino Unido, 2015, pág. 143.



Figura 9 e 10 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012

Enquanto os designers anteriores se inspiraram em tradições locais ou técnicas, BIG + KILO, num dos seus projetos em colaboração com a Rosenthal, quiseram fugir ao habitual, tanto a nível de criação de forma como de decoração com motivos da natureza e paisagens. É o caso do serviço de mesa *Big Cities* (2014) para o conjunto *TAC - TAC* que iniciou-se no final da década de 1960, baseado num projeto do arquiteto e *designer* Walter Gropius e a sua empresa *The Architects Collaborative* (TAC). BIG e Kilo uniram então a grande escala do horizonte da cidade com a pequena escala do *design* de produto, que agora se resume a uma linha azul sobre a porcelana branca. Este serviço conjuga o estilo clássico com a silhueta de várias cidades, como Copenhaga, Londres, Berlim, Paris e Nova Iorque, na superfície da porcelana. Na silhueta de cada cidade destaca-se marcos arquitetónicos famosos, proporcionando, desta maneira, a observação e a conversa nas refeições do utilizador. Este projeto é uma das molas impulsionadoras do nosso trabalho, tanto pela conversa/história que queremos criar entre os intervenientes, como para procurar trabalhos de outros autores, mas não da mesma área para ter como base.



Figura 11 e 12 - Big Cities, BIG + KILO, 2014

### 3.1.2 Criação

Este projeto procura, com base nos fundamentos anteriormente apresentados, criar um produto original que vá gerar uma relação entre o mesmo e o utilizador, que tenha uma história para contar, que venha a fazer parte de uma herança de família, não levando uma pessoa a desfazer-se dele.

Foi então criado um serviço de mesa, uma coleção de uso diário, composto desde o prato de jantar à chávena de café, que poderá estar presente em qualquer refeição do seu utilizador. Correspondendo ao objetivo de ter um produto que poderá em qualquer altura fazer parte da história/memória do seu usuário e também responder ao portfólio da parceria feita com a Spal.

Para chegar ao processo de criação do projeto fizemos como Scholten and Baijings para cada um dos seus produtos, seja industrial ou artesanal, uma pesquisa intensiva, que estes realizam no seu próprio estúdio, mesmo as experiências em que colaboram com profissionais especializados. Sempre que trabalham com alguma destas empresas investigam a sua história e a sua experiência, tal como as suas possibilidades técnicas, as capacidades das máquinas e o talento dos profissionais, para assim ficarem a saber até que ponto podem explorar. Ao longo dos anos têm vindo a conquistar um lugar único no mundo do *design*, devido à sua nitidez concetual, linguagem simples e execução básica. Baijings afirma que não se focam só no conceito pelo qual iniciam o projeto, como também se focam na qualidade da execução, que se pode observar nos materiais, nas técnicas, nas composições e nas cores.

É no *SPAL Studio*, gabinete de *design* interno, que são geradas as novas criações sempre inspiradas nas novas tendências. Encontram-se sempre em permanente investigação e desenvolvimento depois de recolherem a informação com o seu cliente para encontrarem a melhor solução. Depois na *SPAL*, estrutura industrial, realiza-se a produção da peça em porcelana até à sua personalização, porque, para além das suas unidades industriais, têm a sua própria produção de decalques. Ademais, têm um departamento de modelação que ajuda nas exigências do mercado. É uma empresa independente capaz de realizar qualquer projeto do início ao fim.

Através de investigação e análise do portfólio da coleção de uso diário desta empresa<sup>33</sup> o projeto consiste num conjunto composto por prato de jantar, prato de sopa, prato de sobremesa, prato doce, prato marcador, taça de cereal, travessa oval, terrina, saladeira, molheira, caneca, bule, leiteira, cafeteira, açucareiro, pires e chávena de chá, pires e chávena de café.

---

<sup>33</sup> Vide Anexo 1.

Este conceito procura uma forma simples, mas também marcar pela diferença e o contacto com a Spal permitiu ver até que ponto se poderia explorar a porcelana, para criar os detalhes que são o ponto de destaque nestas peças, que irão se relacionar no dia-a-dia do utilizador.

*“Quando crio, crio para as pessoas, não para uma entidade abstrata ou um mercado, mas para pessoas reais, pessoas que conheço, pessoas que amo.”<sup>34</sup>*

### 3.1.3 Forma

Para chegar a uma forma é preciso ter de antemão uma boa pesquisa de conjuntos de loiça para se poder observar e analisar. Sabia-se que o foco deste projeto seria formas claras e simples, completamente funcionais, mas que se distinguíssem por si só, tornando assim a pesquisa mais restrita e direta.

De todos os produtos analisados distinguem-se alguns desde os anos 80 aos dias de hoje. Começamos por destacar Teema de Kaj Franck, uma coleção versátil de trinta peças, criada para Iittala, com o objetivo de contrariar a tendência europeia, com infinitas combinações de formas, tamanhos e cores, que não precisam necessariamente de funcionar em conjunto, porque foram concebidas para serem combinadas. Capturando a essência do pensamento do *design* escandinavo, cada peça *Teema* é derivada de formas simples. A multifuncionalidade e o sistema empilhável são características que também podemos encontrar no serviço de jantar Aio dos irmãos Bouroullec para Habitat, devido ao seu sistema de diâmetros padrão, que dão a oportunidade ao usuário de empilhar diferentes pires, pratos e tigelas criando cilindros monolíticos.



Figura 13 - Teema, Kaj Franck, 1981



Figura 14 - Aio, Bouroullec, 2000

<sup>34</sup> Vide FIELL, Charlotte/ FIELL, Peter, *Design do Século XXI*, Taschen, Colônia, Alemanha, 2003, pág. 180.

Cada conceito foi desenvolvido através de uma das ferramentas principais: desenho. Foi principalmente através do esboço no papel que se geraram as ideias deste trabalho. Já para os irmãos Bouroullec o esboço é uma ferramenta muito importante, cada projeto deles é representado por inúmeros desenhos, onde traduzem todas as suas ideias. Desenham constantemente, desde folhas de cadernos a guardanapos, qualquer coisa serve para desenhar, porque para eles faz parte dos princípios de um *designer*. Geralmente, os *designers* utilizam o desenho para esboçar produtos que melhorem o cotidiano dos utilizadores, os irmãos utilizam para expressar medo, humor e dúvidas que resultam em detalhes de natureza ou formas abstratas. Depois de, através do desenho, chegarem à forma básica do projeto.

A partir da análise dos produtos de mesa foi possível chegar à primeira palavra chave deste projeto: Simplicidade das formas. Procura-se reduzir a peça ao essencial tornando-a genuína pela sua simplicidade, tanto nas suas formas, como na utilização da cor branca original da porcelana, uma característica que fomos buscar ao Jasper Morrison<sup>35</sup>, um dos *designers* da *Alessi*, que defende a moderação dos excessos do *design* que existiam na década de 80, aspeto que tinha em comum com William Morris, chegando mesmo a instituir um novo minimalismo em 1990. Podemos encontrar a sua simplicidade das formas tanto no conjunto de mesa Plate Bowl Cup como no candeeiro Glo-Ball. Este encanta pela sua forma de globo achatado, que quando ligado parece-se com a lua, conseguindo, deste modo, criar uma união entre o funcional e o sobrenatural.

Ao gerar esta alternativa, o achatado do globo foi traduzido num corte rigoroso da forma perfeitamente redonda. Foi como seccionassemos o globo em várias partes: a primeira fatia do globo seria para os pratos rasos, a segunda seria o prato de sopa, a metade seria a molheira, até que com a forma completa seria a terrina com tampa. Para conseguirmos destacar a forma redonda, criamos um bico simples e pequeno que se passasse despercebido. Contudo era preciso criar umas pegas robustas e fortes, então tomamos como base o Sucabaruca, Tac Big Cities e Coup, que acompanham grande parte da peça para lhe dar suporte ao movê-las.



Figura 15 - Plate Bowl Cup, Jasper Morrison, 2008

---

<sup>35</sup> Nasceu em 1959 em Londres. Fez a sua formação em Design, em 1982, no Polytechnic Design School em Kingston mas foi no Royal College of Art em Londres, no ano 1985, que completou a sua formação.





Figura 19 - Bucket, Naoto Fukasawa, 2009

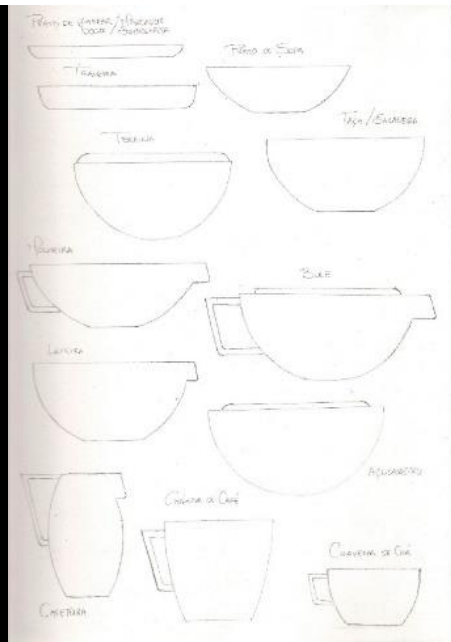


Figura 20 - Esquisso manual

Contudo o ponto de partida para a geração de alternativas de uma coleção simples, mas surpreendente pelos detalhes das suas formas, foi a procura de inspiração no *Colour Porcelain* de Scholten & Baijings, que se caracteriza essencialmente pela cor, tal como o todo o trabalho destes *designers*, e pelo qual são reconhecidos. Mas foi o seu *design* sóbrio de linhas simples e direitas que originaram este desenho.



Figura 21 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012

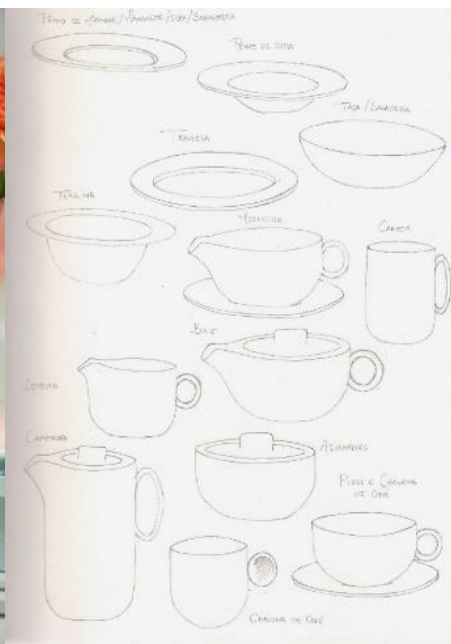


Figura 22 - Esquisso manual



Contudo ir à procura de uma forma é ir também à procura de funcionalidade, já Grcic refere que o seu objetivo enquanto *designer* é idealizar um produto útil, que faz apenas a funcionalidade para que foi criado e leva o utilizador assim a fazê-lo. A forma projetada tem que por si só comunicar a sua função e como deve ser utilizado, e este é um dos motivos pelo qual o seu serviço de mesa Coup se destaca. O outro que tem em comum com Teema é as diferenças formais, mas que são combináveis. Coup tem um *design* simples e de forma a evitar componentes desnecessários, tem como base dois elementos: pratos planos e taças. Todos os elementos se encontram em harmonia, todos eles se correlacionam. Por exemplo, tomando como base a forma de uma taça, quando adicionamos uma tampa e um bico a esta, origina um bule de chá. Para isto ser possível, tiveram o cuidado de avaliar as proporções de cada uma das peças, criando uma ligação entre cada tamanho de cada prato como tampas para a taça adequada. Uma coleção bonita e particularmente funcional.

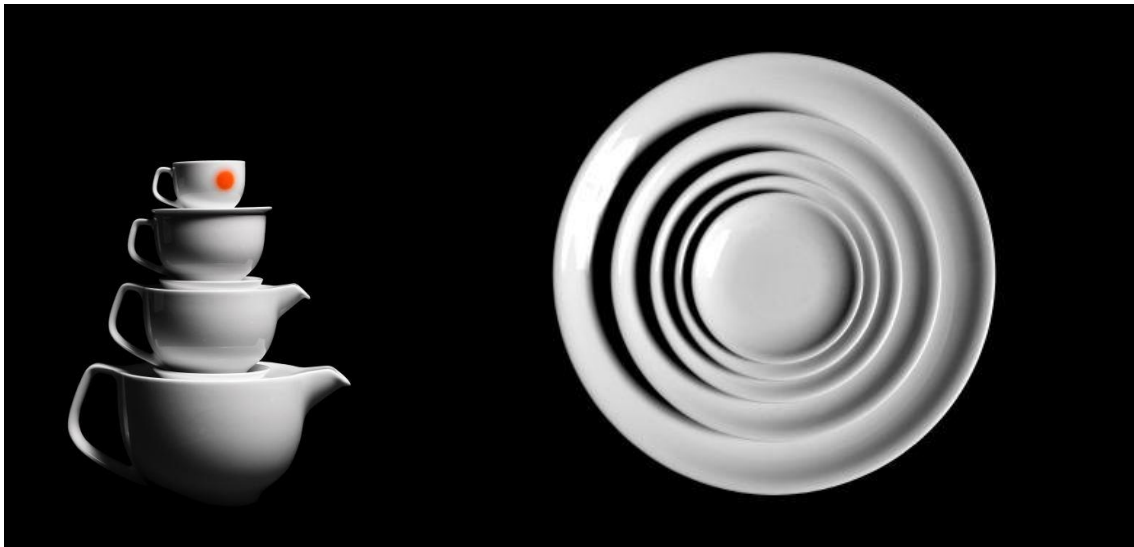


Figura 26 e 27 - Coup, Konstantin Grcic, 2003

A intenção de alcançar uma forma simples e funcional estava a ser conseguida mas faltava um detalhe que se distingue-se, que contasse uma história, então fomos analisar melhor as formas dos projetos dos Bouroullec que são simples e diretas, e em simultâneo, descritivas, como se contassem uma história. No *design*, estas formas são consideradas invulgares, isto porque não encontramos formas perfeitas, com um retângulo com os ângulos todos iguais, ou um triângulo equilátero. Fogem ao contemporâneo e focam-se na experiência de formas disformes e orgânicas. Caso recorram à forma clássica do retângulo perfeito têm a necessidade de arredondar os cantos. Como já foi dito anteriormente, as suas formas são representações de formas abstratas que despertam a imaginação do utilizador. Também o *designer* holandês

Marcel Wanders<sup>37</sup> acredita que é a tradição nos produtos que dá conforto às pessoas, pela história que ele próprio tenta contar através dos mesmos ou pela que os utilizadores vão criar para eles. O *designer* foca-se em gerar objetos que comuniquem e tenham significado no quotidiano de um indivíduo. As suas peças são clássicas e inovadoras. Estas transmitem segurança ao consumidor ao utilizá-las no seu meio ambiente, acabando por, ao mesmo tempo, surpreendê-lo.



Figura 28 - Dressed, Marcel Wanders, 2011

Surge Royal Lamp de Arne Jacobsen, caracterizado pelo seu *design* contemporâneo e intemporal, e pela sua versatilidade. Contudo, é a sua forma semi-circular e trabalhada com “recortes” na forma perfeitamente redonda, que dá origem a este conceito. Royal Lamp reúne dois pontos importantes do nosso projeto: história e detalhe. Este produto, foi projetado para o SAS Rooyal Hotel em Copenhaga, entre outros, este em particular nos produtos de iluminação, tornou-se um ícone na história do design. A intemporalidade, a versatilidade, a diversidade e a simplicidade, são as palavras base desta criação.



Figura 29 - Royal Lamp, Arne Jacobsen, 1960

---

<sup>37</sup> Nasceu em 1963 nos Países Baixos, onde ainda hoje em dia tem o seu estúdio mas tem vindo a trabalhar para nomes como a Baccarat, Vista Alegre, Louis Vuitton, Magis, Alessi, entre muitos outros.

Na geração deste conceito utilizamos o método da primeira alternativa, em que pegamos na forma do candeeiro e seccionamos em várias partes. Em que a parte mais baixa da semicircunferência corresponde aos pratos rasos, como o de jantar, marcador, doce e sobremesa, e a metade à terrina, taça e saladeira. Pegamos assim na forma e estudamos de que maneira a poderíamos explorar. Como as peças já marcavam pelos seus cortes queríamos que os restantes elementos passassem despercebidos, assim desenhamos tampas completamente lisas e direitas sem pegas (que acabaria por não resultar), e as pegas das peças de liquido eram o inverso da forma das mesmas.

Após esta geração de ideias, com o apoio da SPAL, realizou-se uma análise aprofundada, desde as formas às proporções, acabando por ser escolhido o conceito de Arne Jacobsen.

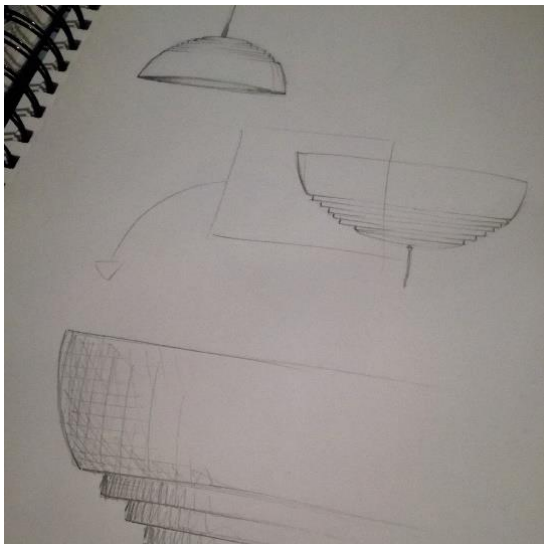


Figura 30 - Esquisso manual

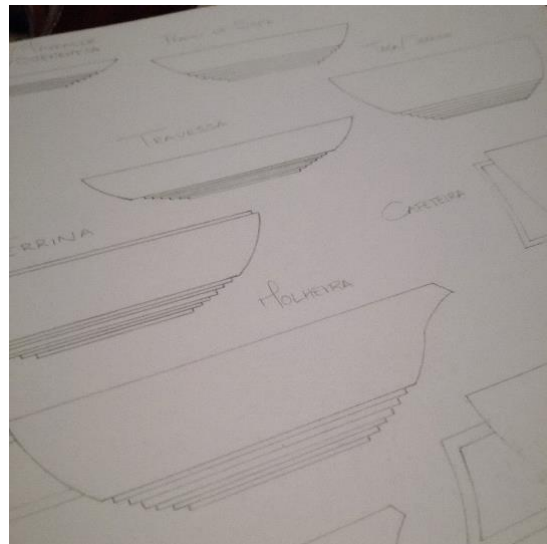


Figura 31 - Esquisso manual

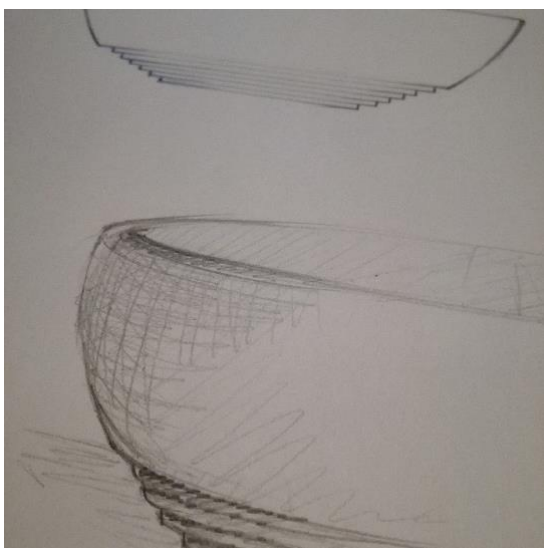


Figura 32 - Esquisso Manual

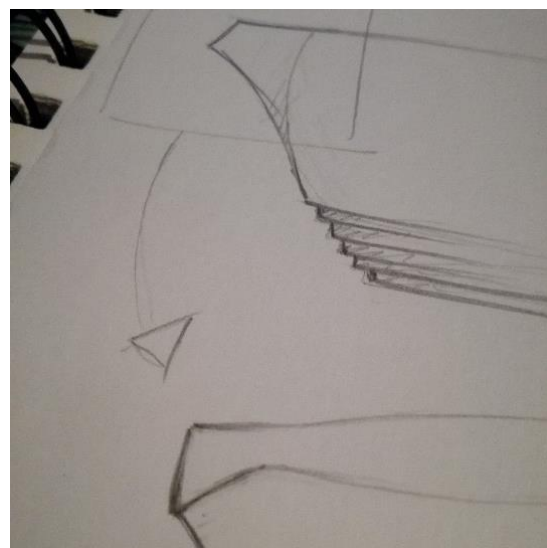


Figura 33 - Esquisso Manual

Para uma melhor percepção das formas desenhadas passou-se para a modelação 3D, pela necessidade de estudar melhor as proporções, dimensões e respetivas espessuras. A definição das dimensões das peças conseguiu-se através de uma investigação e análise das mesmas nas coleções da *Spal*<sup>38</sup>. Passando para o CAD foi possível apurar alguns erros relativamente a espessuras e em algumas peças a construção da forma, sendo então essencial a revisão de todos os desenhos.



Figura 34 - Modelação inicial

No geral, foi necessário retificar o relevo em todas as peças porque estas tinham linguagens diferentes. Os raios e as alturas do detalhe diferenciavam de peça para peça, e as suas arestas que se encontravam a 90° era preciso dar um ligeiro ângulo para evitar quebras. As espessuras algumas estavam demasiado finas que tornavam as peças frágeis e mais fáceis de quebrar, outras mais volumosas/espessas que iriam trazer problemas de secagem das mesmas. As arestas no fundo de cada peça estavam muito vincadas, sendo preciso pensar numa alternativa mais suave.

Falando agora em cada peça individualmente, no prato marcador observou-se que este iria necessitar de um contra-frete, caso contrário o fundo iria abater. O prato de sopa não tinha profundidade suficiente, sendo assim necessário rever a capacidade do mesmo. Nas tampas, as suas espessuras estavam maciças. As chávenas de café, chá e a caneca estavam formalmente desequilibradas, as paredes finas com as respetivas asas muito espessas, iriam proporcionar a deformação das peças. Tratando-se de um serviço para uso diário o desenho da asa não seria o mais indicado, estava mais adequado para uma configuração de hotelaria. Como as arestas do

---

<sup>38</sup> Vide Anexos 2 e 3.

fundo dos pratos se encontravam muito vincadas não permitiam o encaixe da chávena, sendo assim preciso dar especial atenção à criação de uma caldeira.

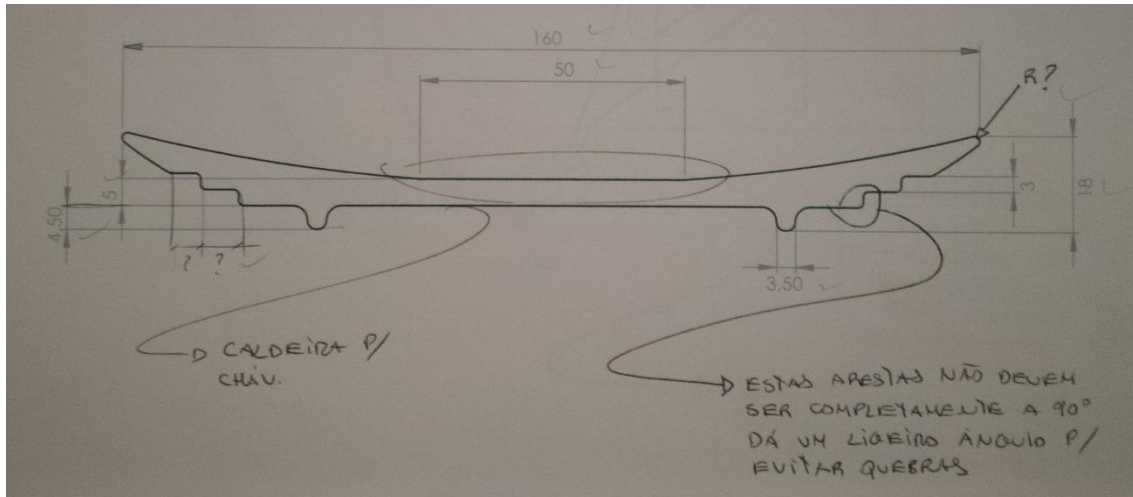


Figura 35 - Desenho técnico

As tampas foram inspiradas no serviço *New Norm Dinnerware*, que são completamente direitas, acompanhando o raio da peça como se representasse uma só. Nos esquissos iniciais desenhou-se com o mesmo conceito mas com um raio mais pequeno do que a peça para que fosse possível pegar. Todavia, assim não daria para pegar, o que levou à necessidade de criar uma pega inspirada no *Ovale*.



Figura 36 - New Norm Dinnerware, Norm Architects, 2011

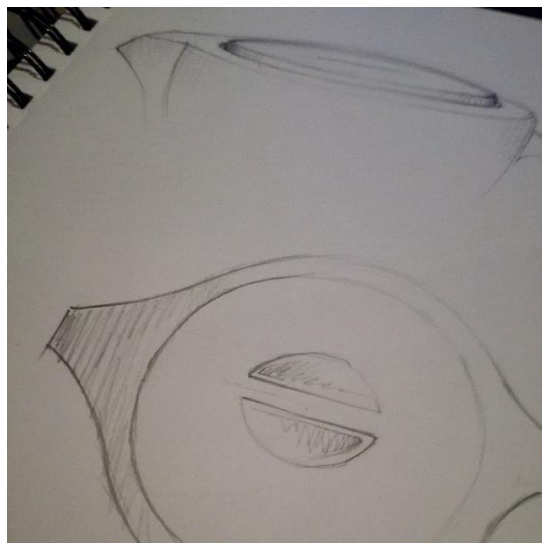


Figura 37 - Esquisso manual, tampa

Como foi dito anteriormente, era necessário o aprimoramento das asas das peças, levando assim à procura de uma nova solução. Como base, teve a pega do *Coup*, *Colour Porcelain*, *Big City*, *Loft*, *Medaillon*, *Ego*, *Dressed* e *Sucabaruca*. Depois de se considerarem as várias alternativas, a junção da pega do *Sucabaruca* que acompanha o ângulo da peça com a pega mais robusta do *Coup*, deu origem à nova pega. Esta segue a forma da própria peça, direita em cima e em baixo e a curva com o mesmo ângulo da peça, que se enquadra melhor no conceito do produto.



Figura 38 - Sucabaruca, Luca Nichetto e Lera Moiseeva

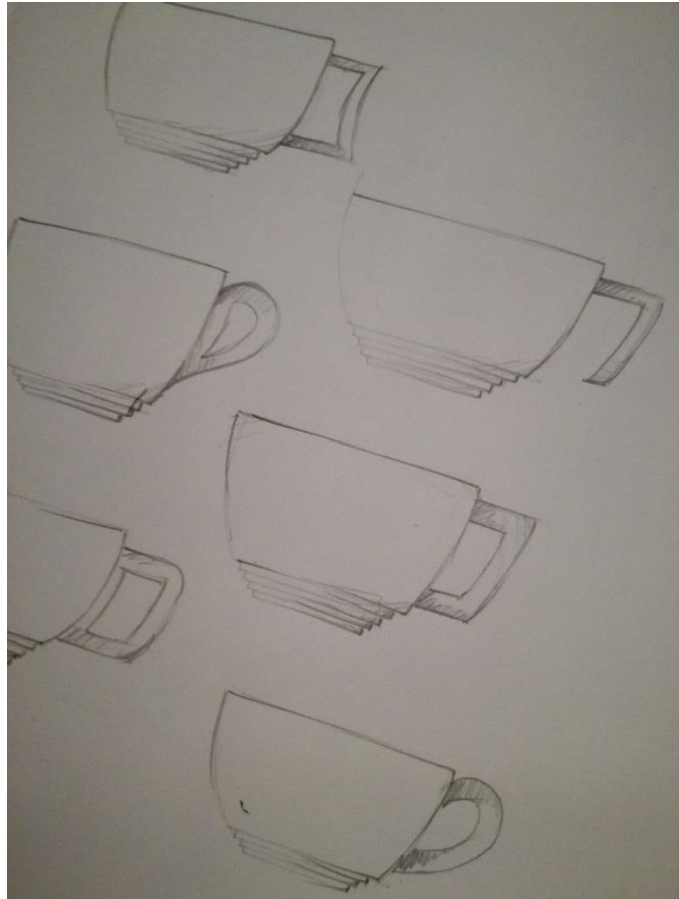


Figura 40 - Esquisso manual, pegas

Figura 39 - Coup, Konstantin Grcic, 2003

### 3.1.4 Cor

Este conceito visa caracterizar-se por ser genuíno, tanto na sua forma, como pela cor original da cerâmica/porcelana, o branco<sup>39</sup>. Porém a investigação levou à possibilidade de adição de cor. Esta vontade surgiu na observação do B - Set Coloured, em que Jongerius realizou várias experiências com argila colorida. As suas cores são criadas através da coloração da argila antes

<sup>39</sup> Vide Anexo 4

do disparo, ou da adição de esmalte colorido. Para Hella um dos métodos importantes no seu trabalho é a utilização da cor. Aqui, analisa sempre rigorosamente como a aplicar estrategicamente, porque cada cor pode ser afetada pela variação de textura e flutuação na qualidade da luz ao longo do dia. A *designer* procura tons ricos e matizados, alegres. Ademais, e não menos importante, caracteriza-se pelas suas texturas invulgares, acabamentos, elementos decorativos e alusões históricas.

Contudo é as faixas de cor que vão gradualmente de um tom claro para um tom escuro e as cores sobrepostas com padrões criadas por Scholten & Baijings que se tornam na inspiração deste projeto. Tal como Jongerius realizam experiências de cores e materiais para cada projeto. Eles dão tanta importância à cor como à forma. Caracterizam-se pelo *design* minimalista, reduzindo as formas à sua essência, mas também pelas paletas e gradação das cores, grades, efeitos de luz, cor, transparência, padrões em camadas, combinação de tons pastéis suaves e cores fluorescentes.

No Colour Porcelain utilizaram cores típicas japonesas como o azul-aguarela, o verde-claro, o vermelho-laranja e o amarelo ocre. Estas cores foram re-contextualizadas e aplicadas em novas combinações nesta coleção, mas continuam a refletir as características típicas da porcelana arita, como a sua cor branca-acinzentada. Os resultados são novas composições de cores em camadas realizadas em diferentes tons de esmalte vidrados e gradações suaves do claro para o escuro, que lhes fazem lembrar representações originais na cerâmica japonesa, que são combinadas com o branco natural da própria porcelana. Para eles, era um grande potencial combinar a pureza do material com a alta qualidade das cores, as quais foram selecionadas de definições japonesas centenárias, apesar de a cor ser algo incomum nos utensílios de mesa no Japão. Feito com um sentido delicado para o artesanato local e para a indústria, esta coleção mostra uma original perspetiva europeia na tradição japonesa, misturando a cultura asiática e a cultura europeia.



Figura 41 - Colour Porcelain, Scholten & Baijings, 2012

É então o uso equilibrado da cor com a combinação de tons pastéis e cores fluorescentes, bem como a ligação com padrões geométricos sobre a cor original da porcelana, que leva aos estudos para a decoração das peças. Tomando como base o método de Scholten & Baijings, foi feita uma investigação e análise do portfólio da *Spal*. Nos seus catálogos podemos notar a combinação de grafismos geométricos com cores sólidas, a evolução subtil de uma cor para outra com linhas coloridas e ainda a combinação de uma paleta suave com linha em dourado.



Figura 42 - Geometric, Spal, 13



Figura 43 - Spinwash, Spal, 13



Figura - 44 Watercolours, Spal, 11

Sempre com o objetivo de manter como cor principal o branco da porcelana, começaram-se os desenhos de padrões<sup>40</sup> geométricos, como triângulos e losangos, em linhas ou preenchidos. Inicialmente os ensaios realizaram-se apenas com cores monocromáticas, porém após ter sido feita uma investigação sobre as tendências em 2016 - que estiveram na *Feira Ambiente 2016*, em Frankfurt, considerada a maior feira de bens de consumo - a natureza era um dos destaques, que era traduzida em cores e materiais. Assim combinando as formas geométricas do círculo temos a forma de uma flor, que primeiramente se preencheu, mas depois se optou por ser reduzida à linha para manter a simplicidade.

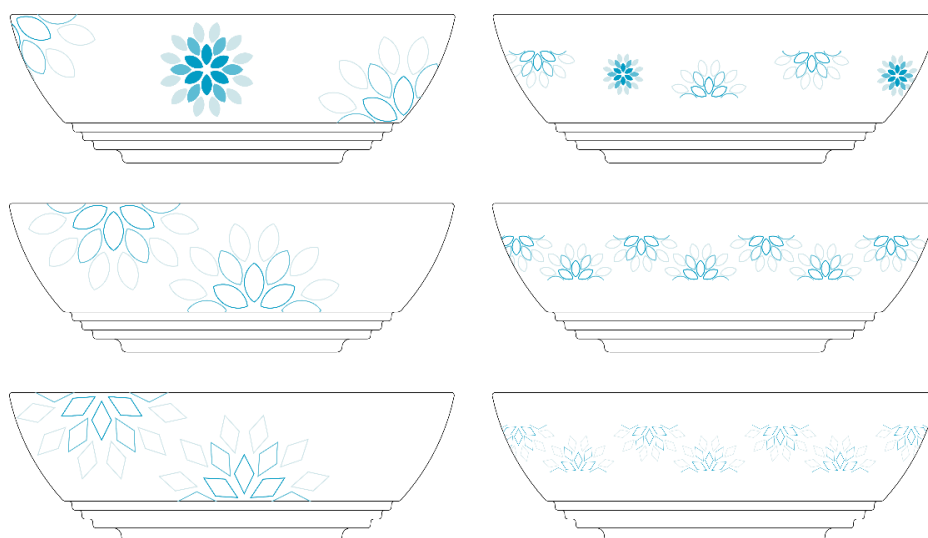


Figura 45 -  
Estudo padrão

<sup>40</sup> Vide Anexo 5

Para a seleção das cores foi feita uma pesquisa sobre a cor do ano 2016. Pela primeira vez, foram duas cores as escolhidas como cor do ano *Pantone: Rose Quartz e Serenity*. As cores influenciam uma pessoa psicologicamente, e estas duas cores transmitem o bem-estar do rosa e a calma do azul. Este par encontra harmonia com outros tons vibrantes e quentes. Indo assim ao encontro de Scholten & Baijings, com a utilização do tom pastel *Serenity* e com as cores vibrantes *Lentil Sprout e Malaga*, obtivemos o conceito final com cor<sup>41</sup>.



Figura 46 - Cor do ano, Pantone, 2016

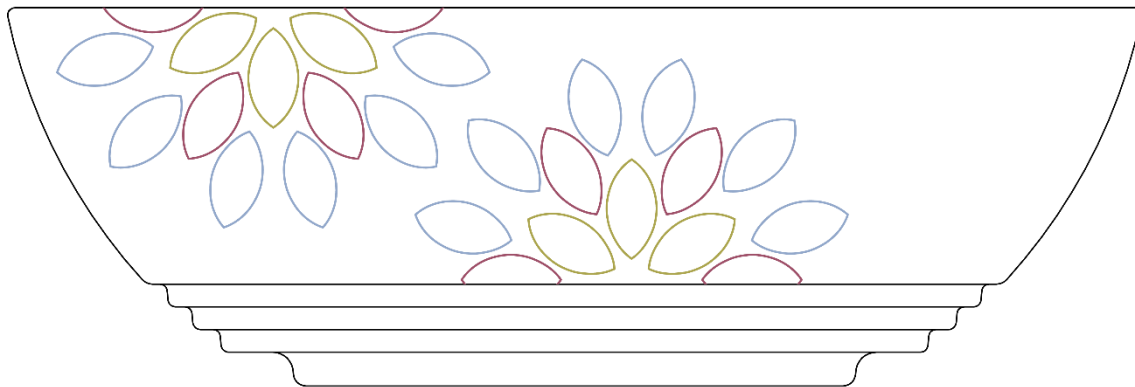


Figura 47 - Padrão final

---

<sup>41</sup> Vide Anexo 6

### 3.1.5 Comunicação

Para a comunicação deste projeto foi desenvolvida uma marca e um poster de apresentação, criados com o mesmo objetivo do projeto em si, reduzir ao essencial, manter simples.

O nome “Detail” surgiu pela importância que tem o relevo criado na peça, representado assim o detalhe que foi criado na mesma. Ao longo do projeto foi possível perceber que o conceito se podia definir em três palavras-chave Simplicidade, Equilíbrio e Detalhe. Assim para a execução da marca procurou-se traduzi-las a cada uma com uma imagem. Sendo a simplicidade traduzida por um círculo, o equilíbrio por um triângulo equilátero, e o detalhe pelo relevo da peça do projeto. O passo seguinte foi conseguir fundir cada uma das formas, que representam cada palavra-chave, e que ao mesmo tempo se iria revelar na forma de um “D”, que é a inicial da palavra da marca. Após serem realizados estudos da forma, passou-se ao estudo do lettering, e por sua vez das proporções do desenho com o lettering, chegando assim ao conceito final.

Foi com o mesmo raciocínio, de manter a simplicidade, que se criou o poster. Inicialmente foi criado com um fundo neutro em que podíamos contemplar algumas peças da coleção. Em segundo achou-se que era necessário explorar a ideia de ter as peças inseridas num ambiente, a ilustrar a sua utilização na casa de um consumidor. Contudo decidiu-se apenas destacar o pormenor desta coleção - os relevos - que se encontram presentes em todas as peças- Assim realizou-se um poster com a representação de apenas uma peça sob um fundo neutro, que devido a ser só uma permite que esta seja representada numa maior escala o que permite uma melhor observação, e por sua vez reduzir apenas ao essencial.

#### Marca<sup>42</sup>

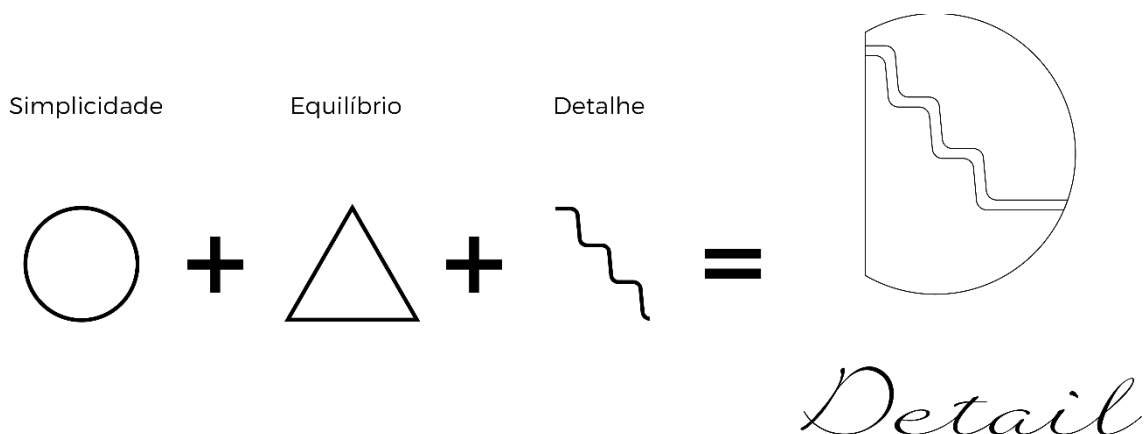


Figura 48 - Conceito da Marca Final

---

<sup>42</sup> Vide Anexo 7

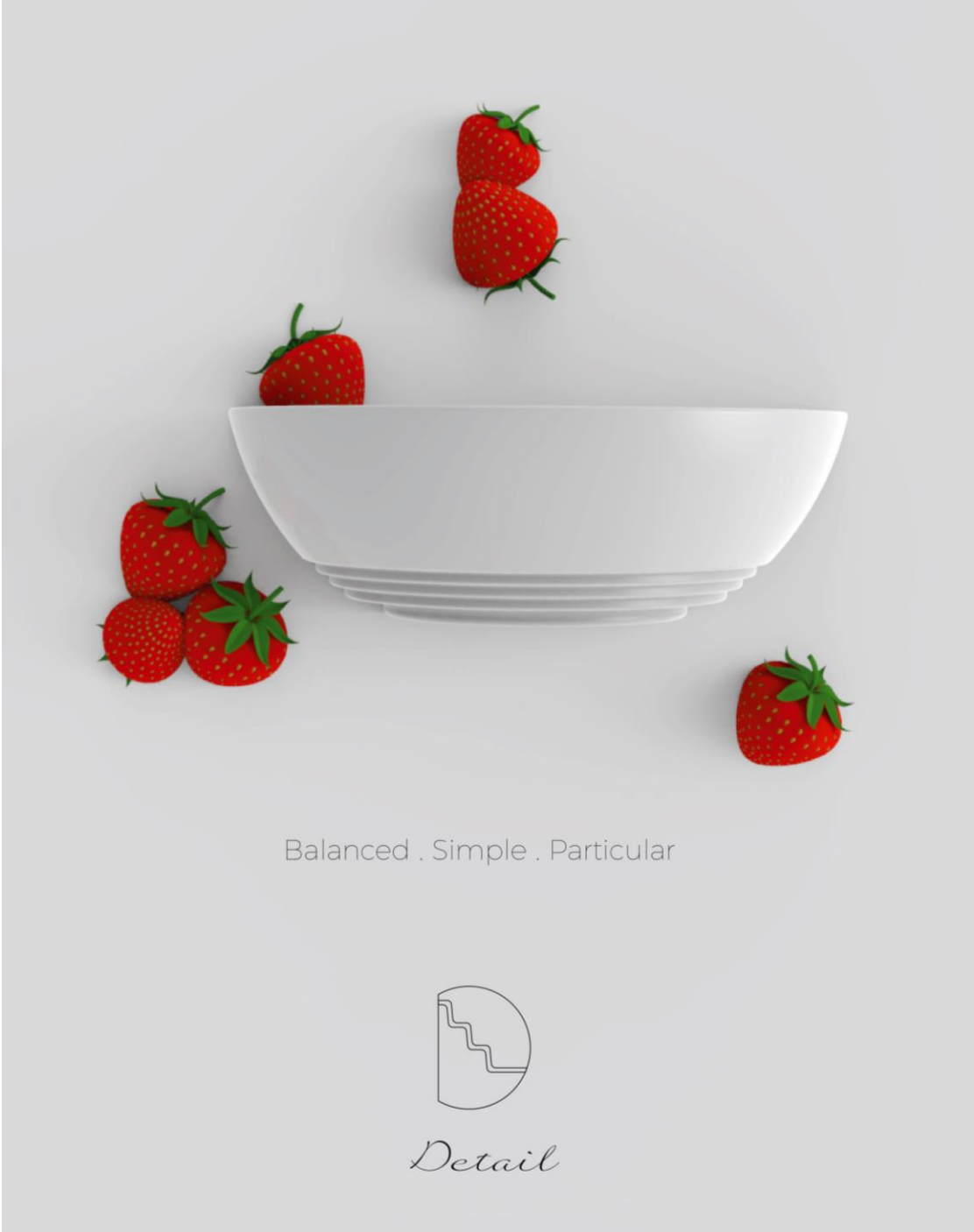


Figura 49 - Poster Final

---

<sup>43</sup> Vide Anexo 8

## 3.2 Projeto final

Este trabalho resulta numa coleção de 17 peças, desde o prato de jantar à chávena de café, que pode ter a cor original da porcelana ou existe a possibilidade de ser decorada.

Recorremos à representação 3D para conseguirmos ver a aparência final deste projeto.

O objetivo pretendido no início deste projeto podemos então dizer que foi conseguido. Temos uma coleção de formas simples que se destaca pelo detalhe dos seus relevos no fundo de cada peça, que assim irá proporcionar a conversa durante a refeição entre as pessoas envolvidas, podendo assim vir a fazer parte da sua história.



Figura 50 - Conjunto de Jantar em branco



Figura 51 - Conjunto de Jantar com cor



Figura 52 - Conjunto de café e chá em branco



Figura 53 - Conjunto de café e chá com cor



Figura 54 - Prato marcador, jantar e sopa com cor

# Capítulo 4

## Conclusões

### 4.1 Resumo

O projeto apresentado é composto por várias fases, desde o ponto de investigação, à sua respetiva análise, bem como a realização do conceito. A investigação realizada sobre como aparece o *design* e o *designer* no quotidiano, o trabalho destes autores no âmbito da porcelana, e sobre o material propriamente dito, foi essencial para a constituição deste projeto.

O *design* está cada vez mais presente no dia-a-dia das pessoas, isto porque os *designers* têm a preocupação, inspirados desde a natureza às tradições, de encontrar a melhor solução e assim começam a fazer parte do meio envolvente das mesmas.

Este projeto assenta sobre o desenvolvimento e promoção de uma coleção de jantar para o uso diário. Esta coleção é composta por 17 peças (açucareiro, bule, cafeteira, leiteira, caneca, chávena de café, chávena de chá, prato de doce, prato de sobremesa, taça, prato de sopa, prato de jantar, prato marcador, travessa, saladeira, terrina e molheira), com a opção de serem totalmente brancas ou decoradas, promovidas no formato de painel/cartaz.

Sintetizando, este trabalho resulta num conjunto de peças de jantar que reúne desde a família a colegas de trabalho numa mesa, com o intuito de criar conversação entre as pessoas, fazendo parte da história e tradição das mesmas.

### 4.2 Conclusões Finais

O projeto nasceu, inicialmente, pela vontade e preocupação em criar contato com o mundo da indústria. Após uma investigação e uma análise aprofundada, surgiu um interesse pelo lado emocional que alguns *designers* fazem questão, devido à ligação que um produto cria com e entre os utilizadores. Assim, tornou-se o foco deste trabalho a criação de uma coleção de jantar, em porcelana, que irá fazer parte da história e do dia-a-dia do seu utilizador.

Quando uma pessoa passeia na rua, entra num local, em qualquer lugar, o *design* está presente. O *design* nasceu com a Revolução Industrial e com a divisão de tarefas. As máquinas a vapor e a técnica levaram à separação da criação e da produção, que antes eram ambas feitas pelo artesão, resultando no crescimento da indústria e da economia que levaram ao aumento do consumo. Em meados do século XIX, aparece William Morris e o movimento *Arts & Crafts*, que

se opõe à produção industrial e exige o regresso ao artesanato tradicional. Para contrabalançar, surge a *Werkbund* alemã com Peter Behrens, e outros, com o intuito de criar uma ligação entre a arte, a indústria e o artesanato. Ainda hoje em dia acontece o mesmo com os *designers*. Hella Jongerius foca-se na individualidade que consegue criar nos seus trabalhos, através do artesanato e das pequenas imperfeições. Enquanto Konstantin Grcic, mais ligado ao processo industrial, é bastante rigoroso nas suas formas. Por sua vez, os irmãos Bouroullec e Scholten & Baijings são dos poucos *designers* que conseguem fazer a ligação entre o *design* industrial com as técnicas artesanais. Também temos empresas como a *Alessi* que conseguem conciliar a complexidade tecnológica industrial com o artesanal.

A simplicidade das formas é algo bastante característico dos *designers* aqui apresentados, desde o mais antigo e famoso *designer* de cerâmica Kaj Franck, aos nórdicos Norm Architects, que ligados à tradição, procuram proporcionar novas experiências aos seus utilizadores, reduzindo as formas à sua essência. Por vezes, surgem *designers* que procuram dar ênfase às peças através do detalhe, ou uma simples imperfeição que podemos encontrar provocada intencionalmente pela produção, ou mesmo pela criação dos cantos da peça arredondados ou cortados. Já muitos autores dedicam grande parte do seu tempo a investigar e a experimentar novas cores, desde gradações de tons claros para tons escuros, composições, padrões, etc. A cor é sempre utilizada de forma equilibrada.

Estes *designers*, além de se preocuparem em solucionar os problemas com que as pessoas enfrentam no seu quotidiano, procuram criar um diálogo sobre as peças entre os utilizadores. Os próprios produtos falam sobre a vida quotidiana, alguns criam relações entre o presente e o passado, através de técnicas, materiais e tradições. Existe uma história a contar.

Estas reflexões acima referenciadas é que conduziram à criação desta coleção composta por 17 peças para uso diário.

Iniciou-se pela procura de inspiração em trabalhos realizados pelos *designers* aqui abordados, primeiramente por peças de porcelana. Para criar alguma destreza, houve a necessidade de ir à procura de outros produtos que fazem parte da cozinha ou da sala, onde as pessoas se reúnem à mesa. O foco era a geração de uma peça simples, mas que marcasse e se destacasse pelo detalhe. Após a realização de várias alternativas, com a parceria da *SPAL Porcelanas* - centrados no objetivo deste projeto - decorreu-se a análise das mesmas, o que levou à escolha do conceito inspirado no candeeiro de Arne Jacobsen. Deste modo, passou-se ao afinamento de alguns detalhes, onde foram realizados novos esboços para encontrar uma melhor solução para a pega das peças. Estavam então reunidas todas as condições para a modelação das peças em 3D.

A coleção reina pela sua simplicidade da cor branca e essencialmente pelos detalhes dos seus cortes, mas pode ainda destacar-se pelos seus padrões. Para a criação do padrão, a inspiração foi o uso equilibrado da cor de Scholten & Baijings, essencialmente a combinação de tons

pastéis com cores fluorescentes. Iniciou-se pelo desenho de padrões geométricos em linha e preenchidos, mas para se manter a simplicidade guiou à utilização apenas de linha. A combinação das formas geométricas resultou na forma de uma flor, associada à natureza, que foi tendência na *Feira Ambiente 2016*, em Frankfurt, considerada a maior feira internacional de bens de consumo. A seleção das cores foi conseguida através de harmonias que foram criadas pela *PANTONE* com as cores do ano 2016. Assim, resultou no uso da *PANTONE* do ano *Serenity* como tom pastel, com as cores vibrantes *Lentil Sprout* e *Malaga*.

Realizada a coleção, passou-se para a promoção da mesma. O conceito da marca, o mesmo da coleção, foi definido pelo círculo que marca pela simplicidade, o triângulo forma o equilíbrio, e o pormenor da peça representa o detalhe. Depois da definição do conceito, foi realizado um estudo de *lettering*, de proporções e de cor. O objetivo do painel/cartaz continuou na simplicidade do conceito, escolhendo apenas mostrar uma das peças, porque o detalhe que as distingue está presente em todas.

O *design* é criar soluções, é criar histórias, é marcar a vida das pessoas. Esta coleção foi criada com esse objetivo e foi conseguido.



# Capítulo 5

## Referências Bibliográficas

BONSIEPE, Gui, *Teoria e Prática do Design Industrial - Elementos para um manual crítico*, Centro Português de Design, Portugal, Europa, 1992;

BOUROULLEC, Ronan/ BOURULLEC, Erwan/ CAPPELLINI, Giulio/ FEHLBAUM, Rolf, *Ronan e Erwan Bouroullec*, Phaidon Press, Londres, Reino Unido, 2008;

CONRAN, Terence/ FRASER, Max, *Designers On Design*, Conran Octopus Limited, Nova Iorque, Estados Unidos, 2004;

CUFFARO, Daniel F./ PAIGE, Douglas/ BLACKMAN, Carla J./ LAITURI, David/ COVERT, Darrell E./ SEARS, Lawrence M./ NEHEZ-CUFFARO, Amy, *Process, Materials, and Measurements*, Rockport Publishers, Massachusetts, Estados Unidos, 2006;

FIELL, Charlotte/ FIELL, Peter, *Design Industrial A-Z*, Taschen, Colônia, Alemanha, 2001;

FIELL, Charlotte/ FIELL, Peter, *Design do Século XXI*, Taschen, Colônia, Alemanha, 2003;

FIELL, Charlotte, *Scandinavian Design*, Taschen, 2002;

FLETCHER, Alan, *Mass production: products from Phaidon design classics*, Phaidon Press Limited, Londres, Reino Unido, 2006;

FLUSSER, Vilém, *The Shape of Things, A philosophy of Design*, Reaktion Books, Londres, Reino Unido, 1999;

HUDSON, Jennifer, *1000 New Designs and Where to Find Them*, Laurence King Publishing Ltd., Londres, Reino Unido, 2006;

KRIES, Mateo/ LIPSKY, Janna, *Konstantin Grcic - Panorama*, Weil am Rhein: Vitra Design Museum, 2014;

KOIVU, Anniina/ BOURULLEC, Ronan/ BOURULLEC, Erwan, *Ronan and Erwan Bouroullec: Works*, Phaidon Press, Londres, Reino Unido, 2012;

LAGE, Alexandra/ DIAS, Suzana, *Designio - Parte 1: Teoria do Design 11.º/12.º anos*, Porto Editora, Porto, Portugal;

LEFTERI, Chris, *Ceramics*, Rotovision SA, Hove, Reino Unido, 2003;

LESKO, Jim, *Design industrial: materiais e processos de fabricação*, Editora Blucher, São Paulo, Brasil, 2004;

LÖBACH, Bernd, *Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*, Editora Blücher, São Paulo, Brasil, 2001;

POLSTER, Bernd/ NEUMANN, Claudia/ SCHULER, Markus/ LEVEN, Frederick, *The AZ of Modern Design*, Merrell Publishers Limited, Londres, Reino Unido, 2006;

RAWSTHORN, Alice, *Hello World: where design meets life*, Hamish Hamilton/Penguin Group, Londres, Reino Unido, 2013;

SCHNEIDER, Beat, *Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico*, Editora Blucher, São Paulo, Brasil, 2010;

SCHOUWENBERG, Louise, *Frame*, 2002: disponível em [www.jongeriustlab.com/publication](http://www.jongeriustlab.com/publication) (Acesso em 11 de Dezembro de 2014);

SCHOUWENBERG, Louise, *Reproducing Scholten & Baijings*, Phaidon Press, Londres, Reino Unido, 2015;

SLACK, Laura, *What is product design?*, Rotovision SA, Suíça, Europa, 2006;

SUDJIC, Deyan, *The Language of Things*, Penguin Books, Londres, Reino Unido, 2009;

WAGGONER, Diane, *The Beauty Of Life: William Morris & The Art Of Design*, Thames & Hudson, Londres, Reino Unido, 2003.

#### **Web Sites**

[www.1616arita.jp/en/](http://www.1616arita.jp/en/)

[www.alessi.com](http://www.alessi.com)

[www.bouroullec.com](http://www.bouroullec.com)

[www.claessonkoivistorune.se/](http://www.claessonkoivistorune.se/)

[www.iittala.com](http://www.iittala.com)

[www.jongeriustlab.com](http://www.jongeriustlab.com)

[www.kilodesign.dk/](http://www.kilodesign.dk/)

[www.konstantin-grcic.com/](http://www.konstantin-grcic.com/)

[www.myvistaalegre.com/pt/](http://www.myvistaalegre.com/pt/)

[www.naotofukasawa.com/](http://www.naotofukasawa.com/)

[www.newnorm.dk/](http://www.newnorm.dk/)

[www.normcph.com/](http://www.normcph.com/)

[www.pantone.com/](http://www.pantone.com/)

[www.pedrita.net/](http://www.pedrita.net/)

[www.pt.wikipedia.org/wiki/Artesanato](http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Artesanato)

[www.rosenthal.de/en/](http://www.rosenthal.de/en/)

[www.rosenthal.de/en/cms/company/our-service/brand\\_marks/thomas/](http://www.rosenthal.de/en/cms/company/our-service/brand_marks/thomas/)

[www.scholtenbaijings.com/#](http://www.scholtenbaijings.com/#)

[www.spal.pt/](http://www.spal.pt/)

[www.store.mjolk.ca/](http://www.store.mjolk.ca/)



# Anexos

## Anexo 1 - Gráfico de quantidade das peças de Uso Diário da Spal

	7 maravilhas gastronômicas	Blue Rain	Blue Detail	Cell	Central Park	Cobalt	Dayfield	Daylight	Ethnic Chic	Fall	Fernando Pessoa	Flavour	Flora	Ikát Blue	Inori	Istis	Jazz	May	Midist	Other Side	Rainbow	Sensi	Sketch	Touch	Wood
Prato jantar	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Prato marcador		x		x		x	x	x	x	x		x		x	x		x	x			x	x	x	x	
Prato sobremesa	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Prato doce		x		x		x	x	x	x	x		x		x	x		x	x			x	x	x	x	
Prato sopa		x		x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Taça cereal		x		x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Saladeira			x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Travessa baixa	x		Redonda					Redonda		Redonda												Redonda			Redonda
Terrina			x			x		x		x					x		x				x				x
Molheira com prato						x			s/prato	x	x														
Bule				x		x	x	x	x	x	x	x			x		x				x				
Leteira		x		x		x	x	x	x	x	x	x			x		x				x				
Açucareiro		x		x		x	x	x	x	x	x	x			x		x				x				
Cafeteira				x		x	x	x	x	x	x	x			x		x				x				
Caneca	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				x
Pires e chávena de		x		x		x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				x
Pires e chávena de		x		x		x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				x
Saladeira baixa				x		x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				
Prato multiusos	x					x	x	x	x	x		x					x								
Travessa oval				x		x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				x
Caçarola redonda	x					x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				
Tabuleiro fundo	x					x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				
Tabuleiro reto	x					x	x	x	x	x	x	x	x		x		x				x				
Prato oval				x																					
Taça redonda						x			x	x	x						x								
Taça baixa pretúdio						x		x									x								x
Tacinha pretúdio						x		x									x								x
Tacinha						x		x									x								x
Colher						x																			
Manteigueira						x																			

## Anexo 2 - Gráfico de Dimensões (cm)

DIMENSÕES (cm)	7 maravilhas gastronômicas	Blue Rain	Cell	Central Park	Cobalt	Dayfield	Daylight	Ethnia Chic	Fall	Fernando Pessoa	Flavour	Inori	Isis	Jazz	May	Mist	Other Side	Pedro e Inês	Rainbow
Prato jantar	29	28	28	28	27	28	28	27	28	27	27	27	28	27	27	27	28	27	28
Prato marcador		33	33		32	32	32	33	32		31	30		33	33				33
Prato sobremesa	22	20	20	22	20	22	22	20	22	20	21	20	22	20	20	20	23	21	22
Prato doce		17	17		16	17	17	16	17			16		16	16	16	17	16	
Prato sopa		21x5	21x5	21	21x5	23x5	23x5	23x4	23x5	21x5	23	23x5	23x5	21x5	21x5	21x5	21	23x5	23x5
Taça cereal	17x7	15		18x17x7	16x7	17x7	17x7	15x5	17x7		15	17x7	17x6	16x7	16x7	17x6	18x17x7		17x7
Saladeira		27x6	22x12	23x22x12	24x11	21x12	21x12	22x9	21x12	20x7	20x20	27x6	25x16	27x7	24x11	25x16	23x22x12	25x16	21x12
Travessa (redonda 038)	30x22x3	35x25x3	25x25x3	36x26	35x25x3	40x20x4	40x20x4	39x19	33x16x3	35x25x3	35x28x3	35x25x3	46x22x5	30x22x3	35x25x3	35x25x3	35x25x4		35x25x3
Terrina	26x13				27x23x20		36x21x17		36x21x17			27x23x20		27x23x20			29x21x14		
Molheira com prato					18			14x11x7	22x12x9										
Bule		16x24x13	16x24x3	26x13x14	23x14x14	33x11x15	32x11x15	13x20x16	32x11x15	13x20x16	15x25x14	23x14x4		23x14x14	23x14x14	23x14x14	26x13x14		32x11x15
Leiteira		10x15x9	10x15x9	10x7x12	15x9x9	17x6x8	17x6x8	7x10x10	7x11x9	8x12x11	7x11x9	15x9x9	17x6x8	15x9x9	15x9x9	15x9x9	10x7x12	7x6x6	17x6x6
Açucareiro		12x9	12x9	11x9x8	7x10x9		11x6x10	10x7	11x6x10	9x6	11x9		11x6x10	7x10x9	7x10x9	7x10x9		10x9x8	11x6x10
Cafeteira					21x13x18		25x12x22	11x15x20	25x12x22	11x15x20		21x13x18	25x12x22	21x13x18		21x13x18		21x13x18	
Caneca	10x14x11	10x13	10x13	10x14x11	9x11	12x10x9	9x13x10	8x10	9x13x10	9x11x10	8x12x10	9x11	9x13x10	9x11	9x11	9x11	10x14x11		9x13x10
Pires e chávena de		17			16	17	17	15	17	16	15	16	17	16	16	16			17
Pires e chávena de		12	12	12	12	14	14	12	14	12	12	12		12	12	12	12		14

### Anexo 3 - Gráfico de Dimensões (cl)

DIMENSÕES (cl)	7 maravilhas gastronómicas	Blue Rain	Cell	Central Park	Cobalt	Dayfield	Daylight	Ethnia Chic	Fall	Fernando Pessoa	Flavour	Inori	Isis	Jazz	May	Mist	Other Side	Pedro e Inês	Rainbow
Bule		110	110	124	84	160	160	130	160	131	131	84		84	84	84	124		160
Leiteira		38	38	31	25		28	21		32	23	25	28	25	25	25	31	6/26	28
Açucareiro		30	30	23	25		24	22	24	15	19		24	25	25	25		25	24
Cafeteira					95		135	98	135	98		95	135	95		95		95	
Caneca		40	40	46	35	36	36	28	36	28	33	35	36	35	35	35	46		36
Pires e chávena de chá		34			25	30	30	24	30	24	26	25	30	25	25	25			30
Pires e chávena de café		10	10	10	7	11	11	10	11	10	11	7		7	7	7	10		11

## Anexo 4 - Coleção Final em branco

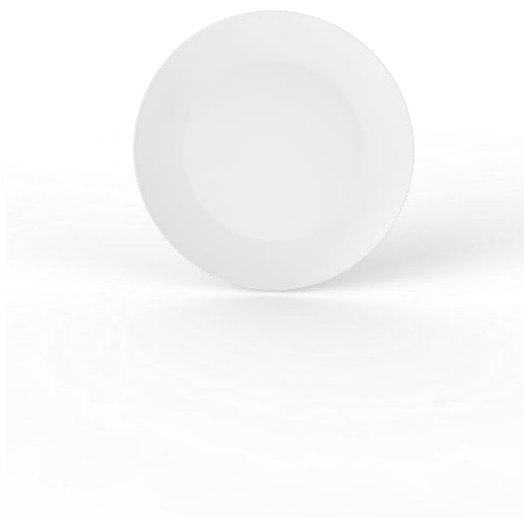


Figura 55 - Prato Marcador

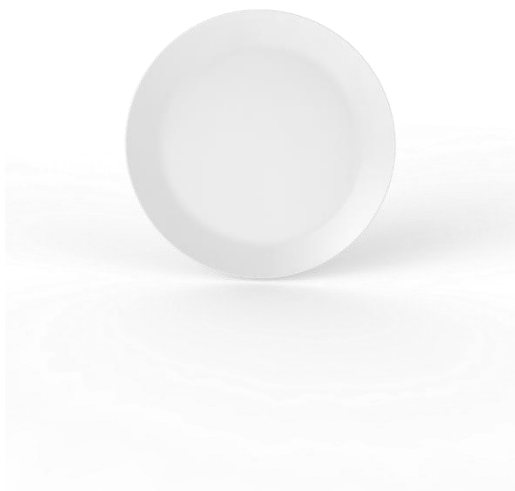


Figura 56 - Prato de Jantar

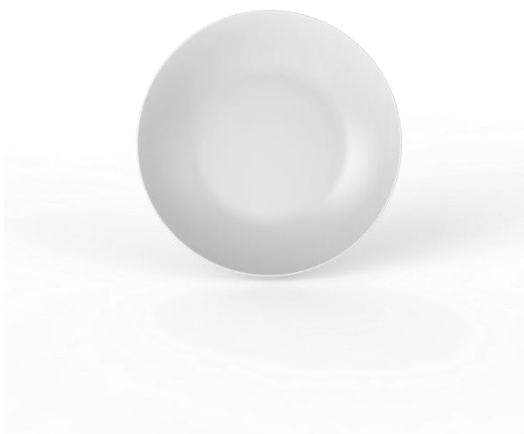


Figura 57 - Prato de Sopa

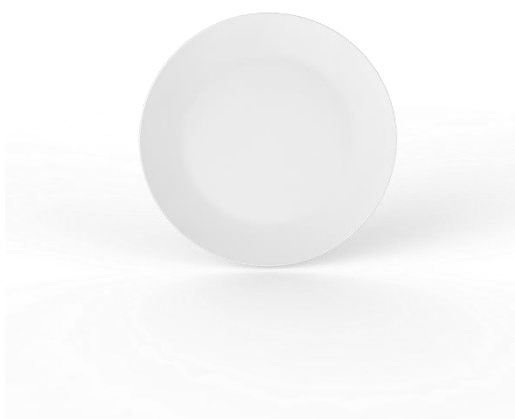


Figura 58 - Prato de Sobremesa



Figura 59 - Prato de Doce

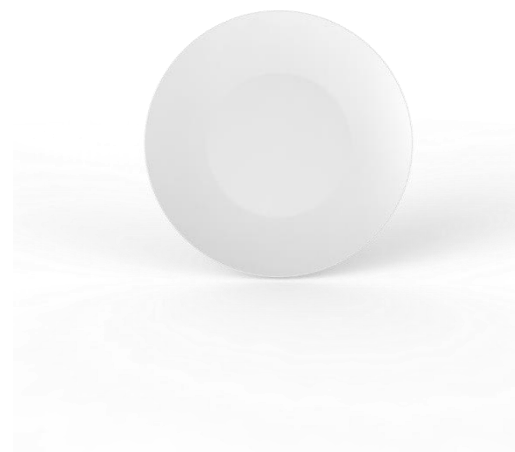


Figura 60 - Travessa



Figura 61 - Terrina



Figura 62 - Saladeira



Figura 63 - Molheira



Figura 64 - Taça



Figura 65 - Chávena e Pires de Café



Figura 66 - Chávena e Pires de Chá



Figura 67 - Cafeteira



Figura 68 - Bule



Figura 69 - Açucareiro



Figura 70 - Leiteira



Figura 71 - Caneca

## Anexo 5 - Estudos de Padrões

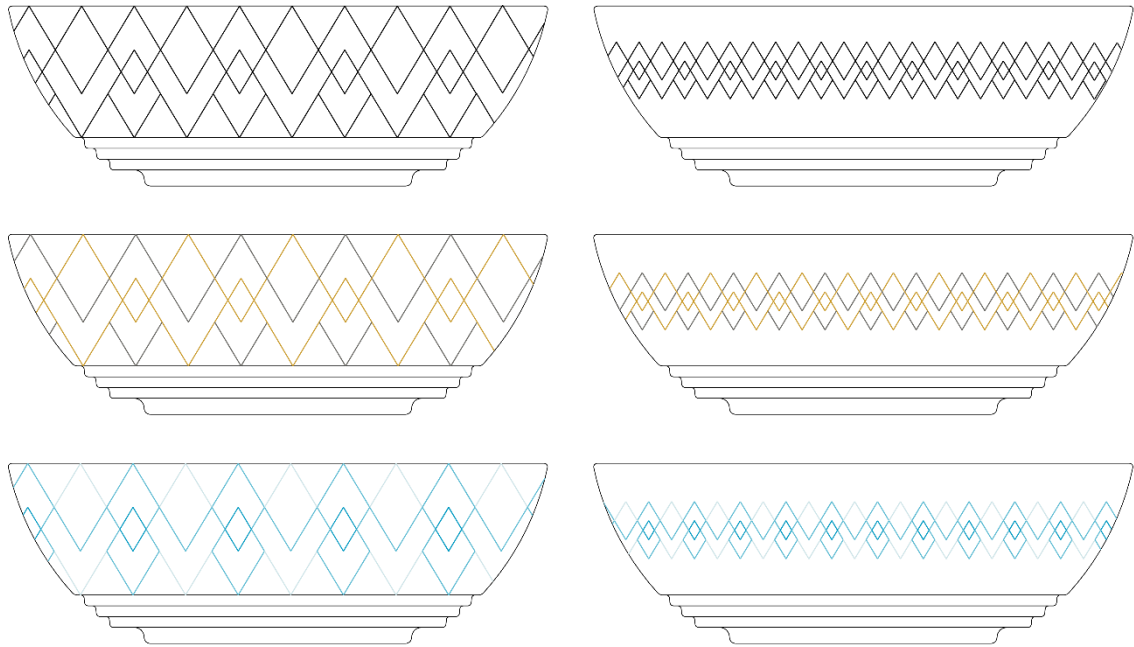


Figura 72 - Padrão 1

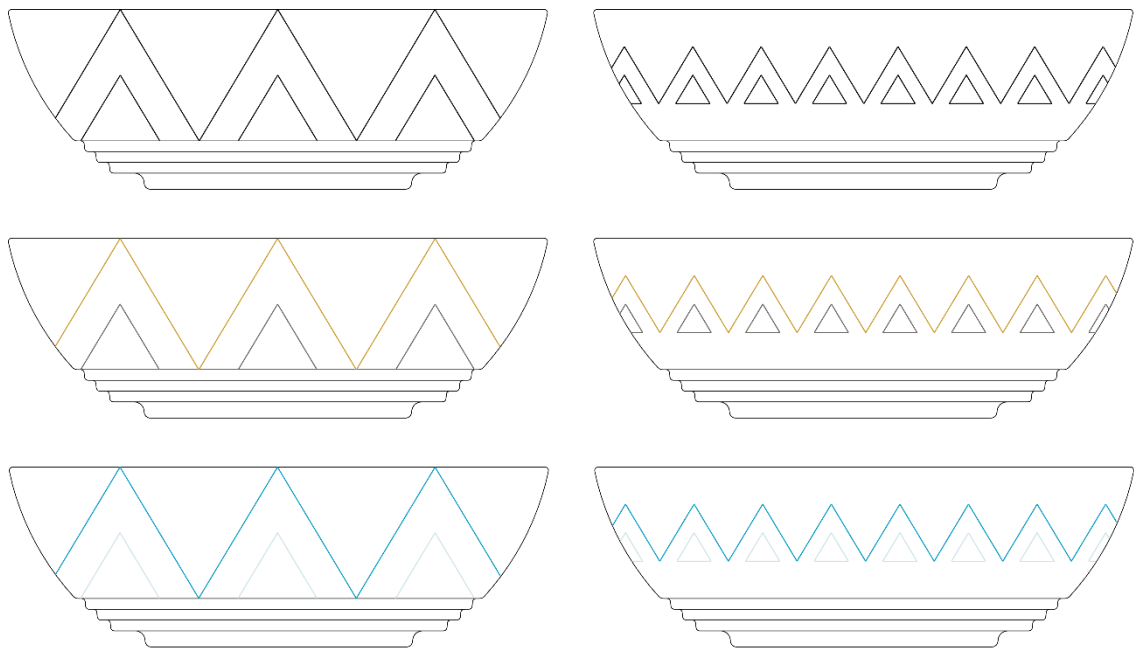


Figura 73 - Padrão 2

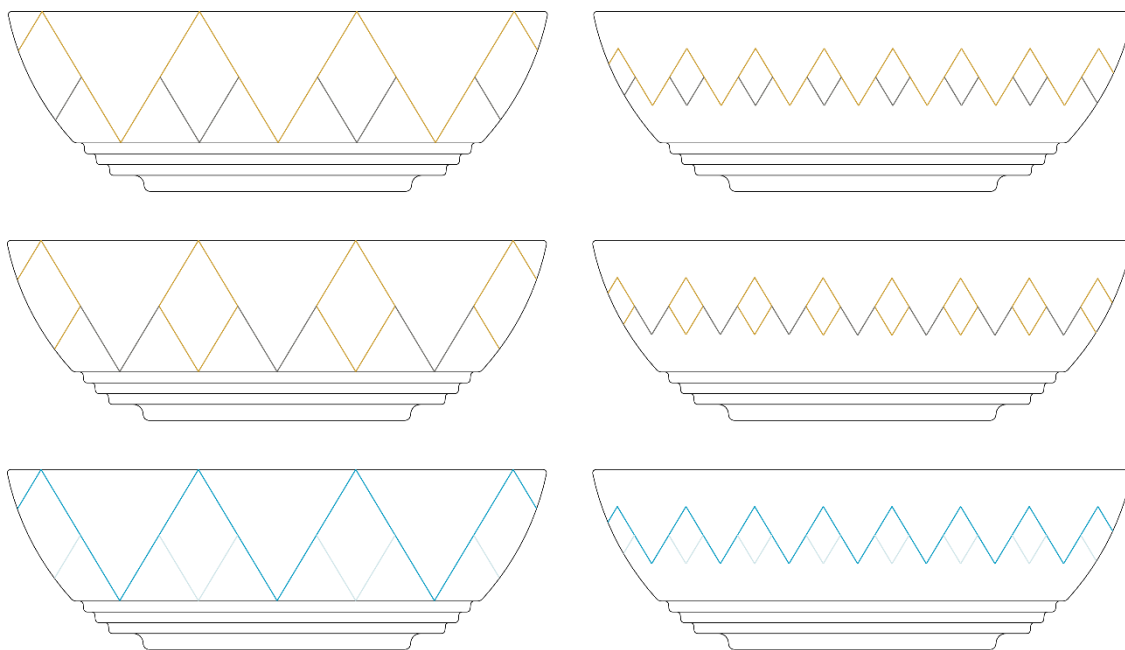


Figura 74 - Padrão 3

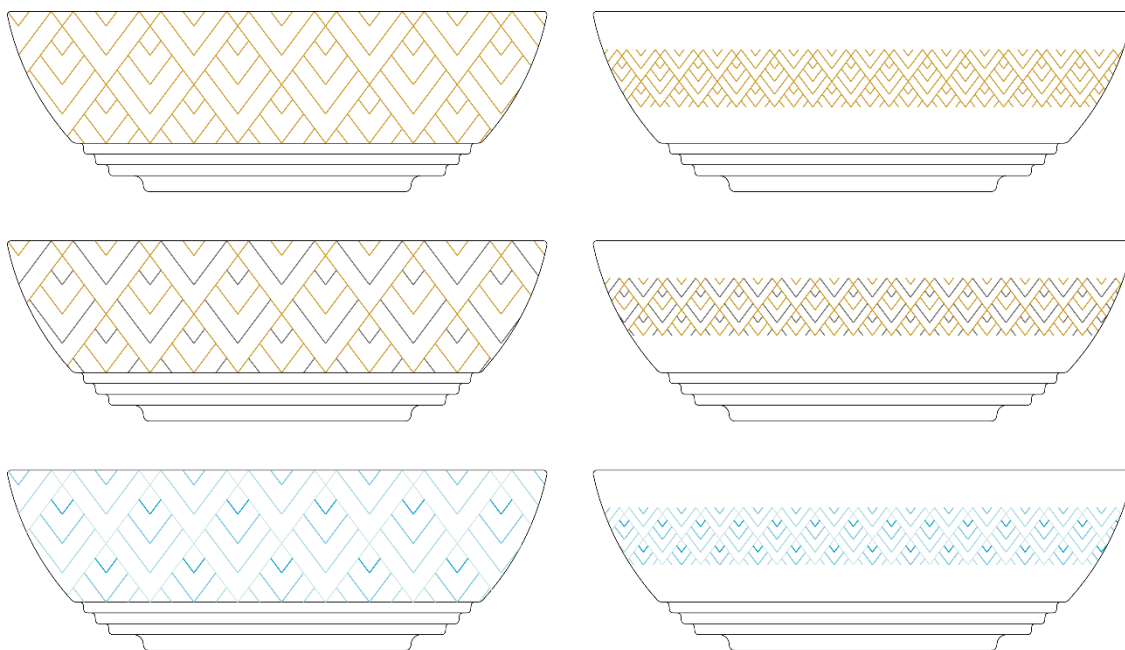


Figura 75 - Padrão 4

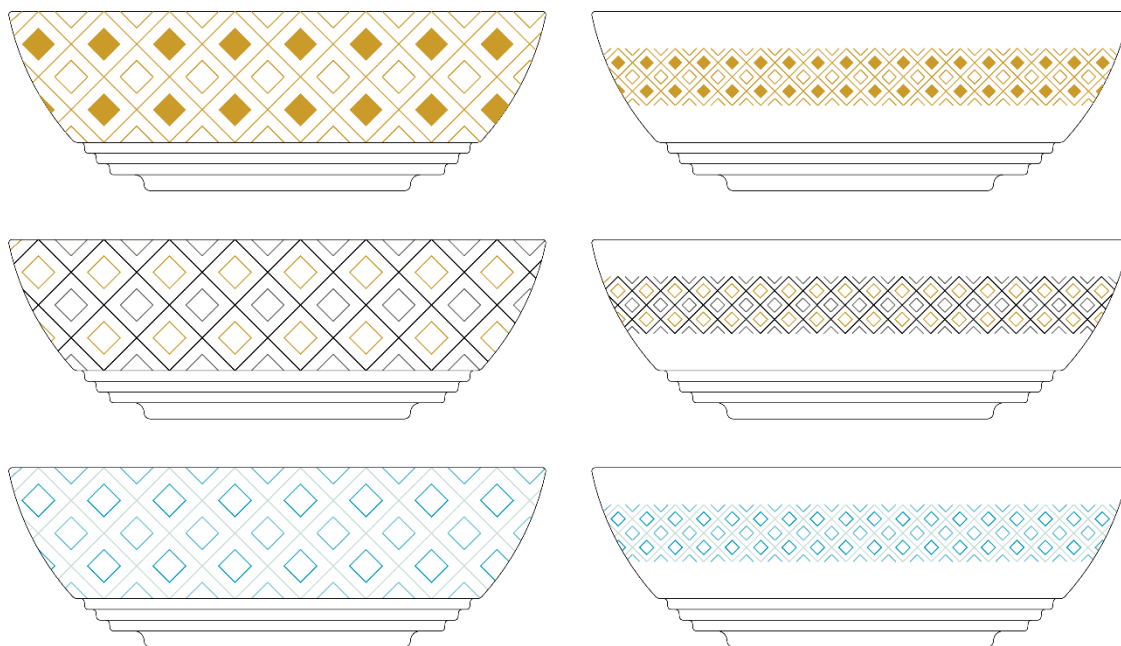


Figura 76 - Padrão 5

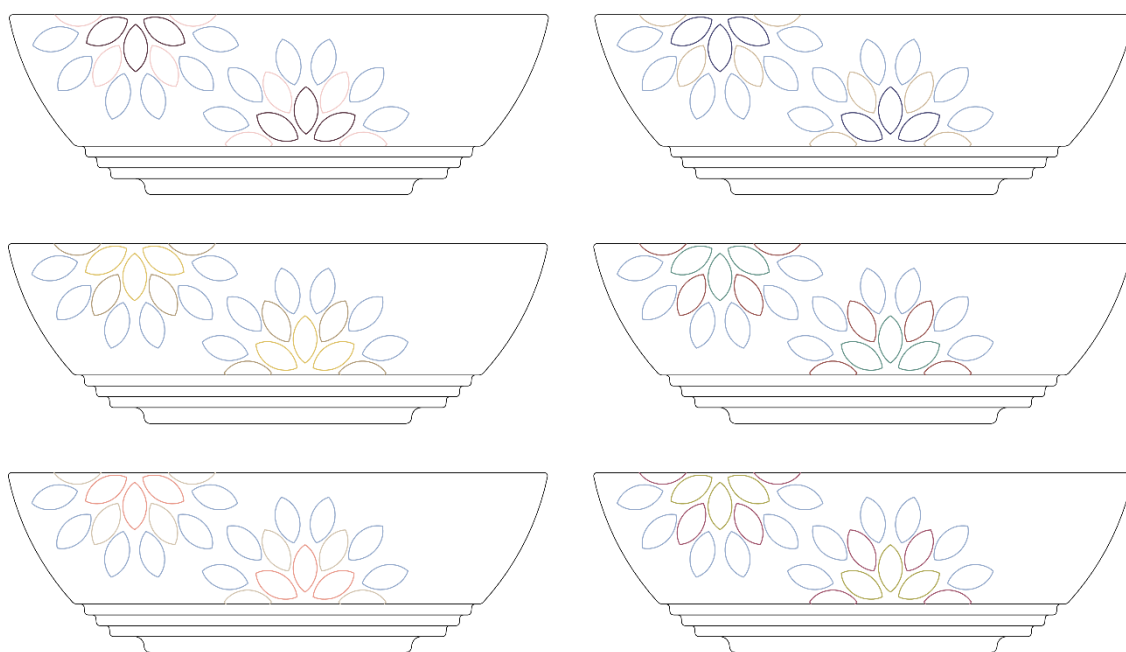


Figura 77 - Estudos de Cor

## Anexo 6 - Coleção Final com cor

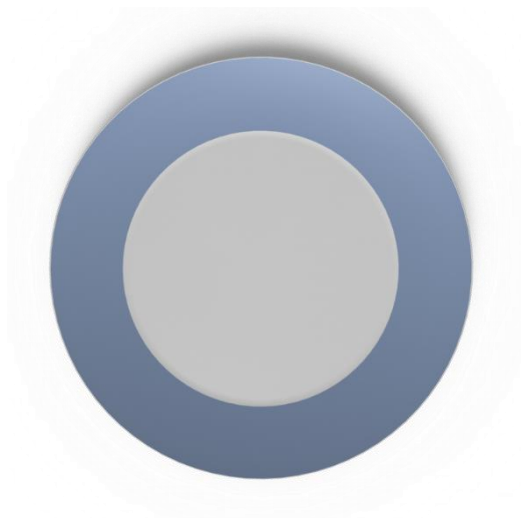


Figura 78 - Marcador



Figura 79 - Prato de Jantar



Figura 80 - Prato de Sopa



Figura 81 - Prato de Sobremesa



Figura 82 - Prato de Doce

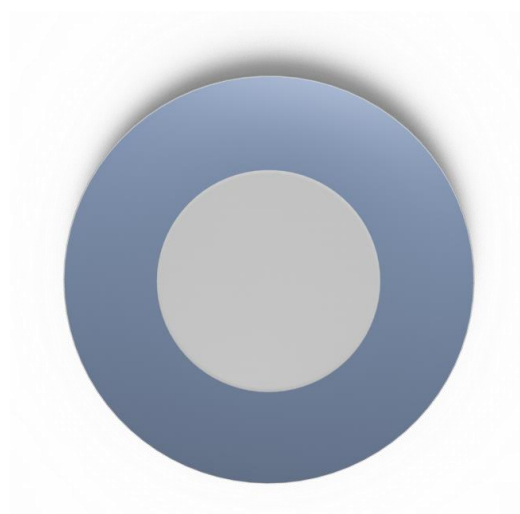


Figura 83 - Travessa



Figura 84 - Terrina



Figura 85 - Saladeira



Figura 86 - Molheira



Figura 87 - Taça



Figura 88 - Pires e Chávena de café



Figura 89 - Pires e Chávena de Chá



Figura 90 - Cafeteira



Figura 91 - Bule



Figura 92 - Açucareiro



Figura 93 - Leiteira



Figura 94 - Caneca

Anexos 7 - Estudos da Marca

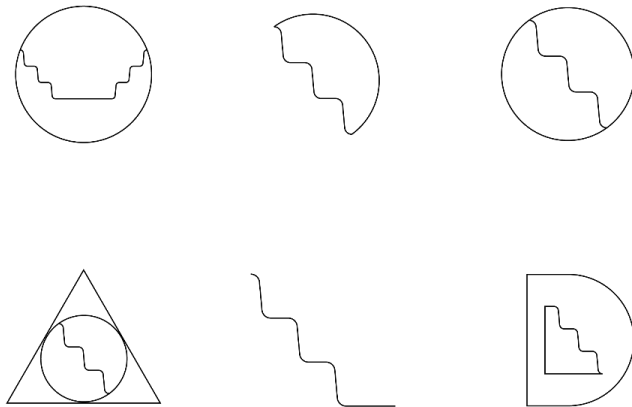


Figura 95 - Estudo da Forma

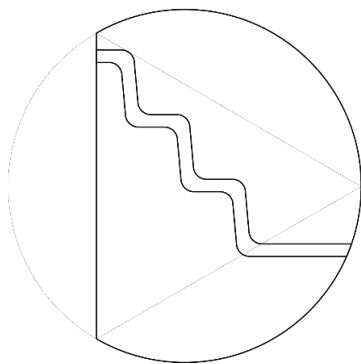


Figura 96 - Estudo da Forma Final



Figura 97 - Estudo do Lettering

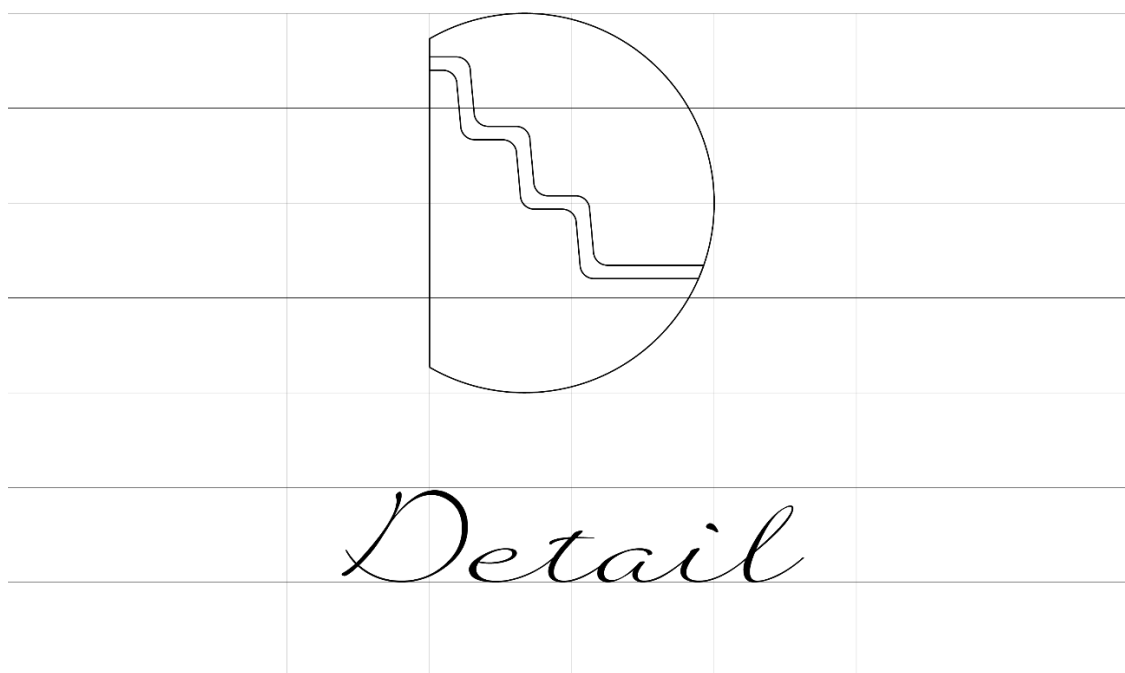


Figura 98 - Estudo das Proporções

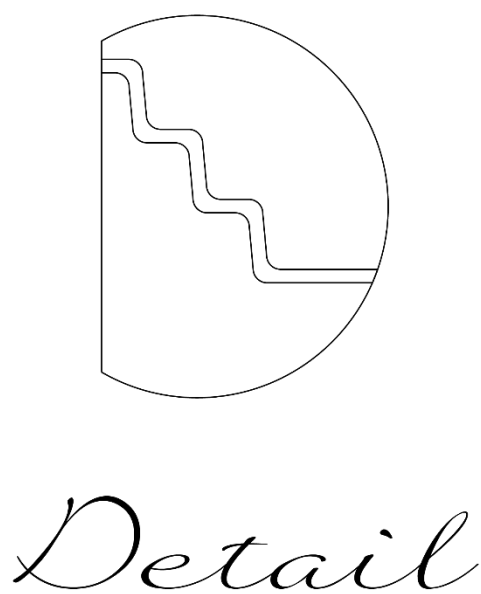


Figura 99 - Final

## Anexo 8 - Estudos do Poster

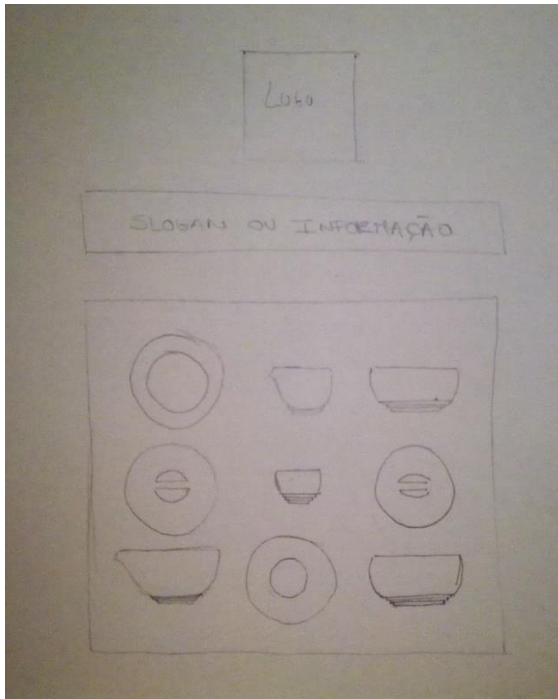


Figura 100 - Poster 1, manual

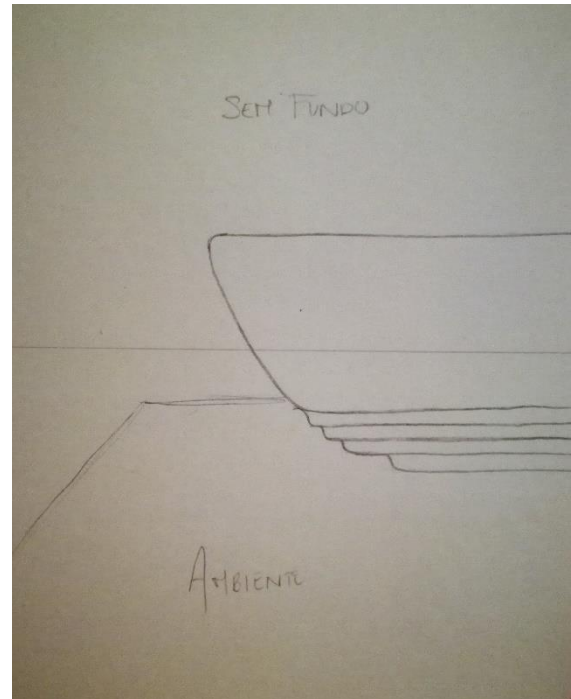


Figura 101 - Poster 2, manual

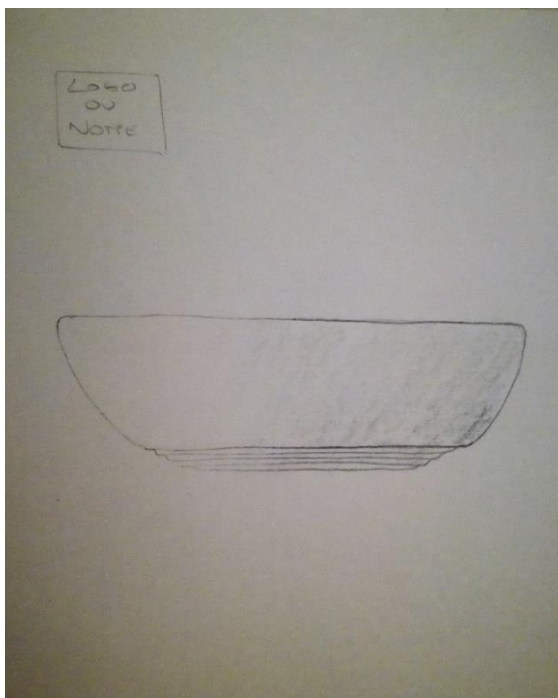


Figura 102 - Poster 3, manual

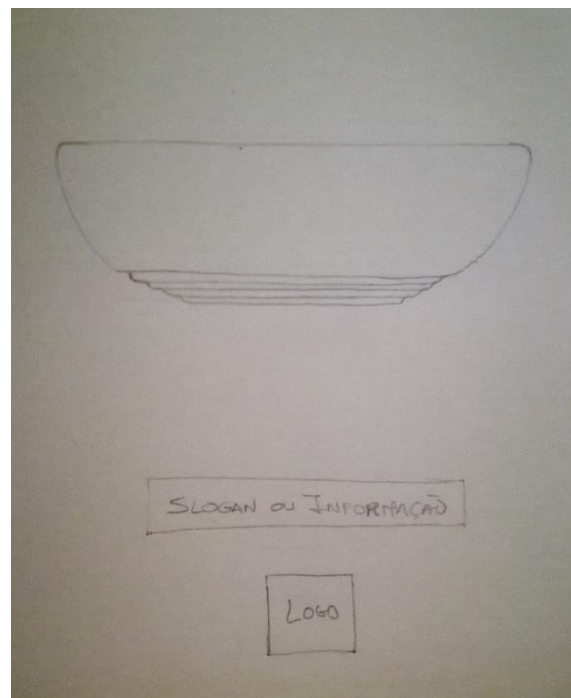


Figura 103 - Poster 4, manual

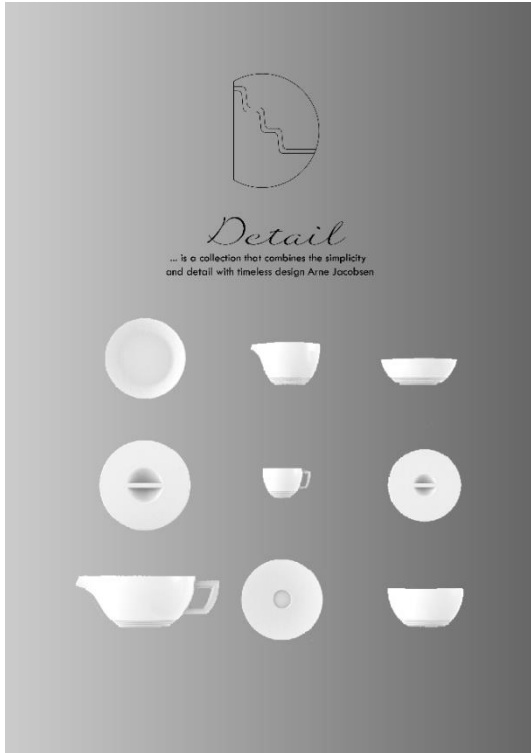


Figura 104 - Poster 1, digital

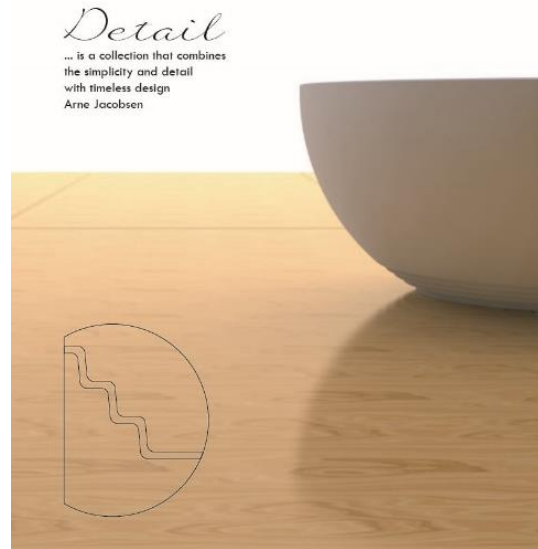


Figura 105 - Poster 2, digital



Figura 106 - Poster 4, digital



Figura 107 - Poster 5, digital

## Anexo 9 - Desenhos técnicos