



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Engenharia

As Marias Grilo Kitchenware

Ana Teresa Filipe Simões

Relatório de Estágio para obtenção do Grau de Mestre em
Design Industrial
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges

Covilhã, Fevereiro de 2018

Agradecimentos

Ao meu orientador, Prof. Doutor Afonso Borges, pela dedicação no meu crescimento académico, e pelo seu reconhecimento do meu trabalho.

Ao Sr. José Grilo e Joana Grilo, pela oportunidade.

À minha colega de início de projeto Emanuela Costa, pela sua paciência e acima de tudo pela sua amizade.

Aos meus pais e irmã, pelo apoio incondicional, pela oportunidade de me formar, por acreditarem em mim.

Aos meus amigos, pela disponibilidade, compreensão, incentivo e amizade.

Ao Bruno, pelo seu amor, por nunca me deixar desistir e acreditar nos meus sonhos.

Resumo

O presente relatório descreve todo o processo criativo do projeto desenvolvido para a empresa *Ernesto Grilo e Sucessores, Lda*, sediada em Vila-Nova-de-Gaia. A empresa facultou à autora deste relatório e projeto, um estágio curricular, integrado no mestrado em Design Industrial da Universidade da Beira Interior.

Neste relatório pretende-se dar a conhecer o projeto “As Marias”, todo o conceito e processo evolutivo das peças, desde o *briefing* até à preparação para produção das peças, assim como todos os inconvenientes e obstáculos que um projeto se depara a partir do momento que deixa de ser meramente académico e entra em contacto com o mundo da indústria.

Ao longo deste documento é possível compreender a importância da revolução industrial e de que forma esta trouxe nostalgia pelas tradições passadas. De uma forma simplificada, depreende-se que existe uma romantização pela memória, e uma necessidade de aproximar o produto do utilizador, criando uma ligação emocional entre ambos.

A forma de abordagem deste trabalho é consequência de uma vasta recolha de informação sobre tradições, culturas e costumes portugueses, modos de vida e formas de estar tanto à mesa como fora dela. No entanto, grande parte do processo de escolha e decisão, surge de experiências, vivências e memórias pessoais. Este projeto, “As Marias”, é sobre Portugal e do que ele é feito.

Palavras-chave

design, cozinha, utensílios, utensílios de cozinha, memória, tradição, contraste, projeto

Abstract

The aim of this report is to describe the entire creative process of the project developed within the company *Ernesto Grilo e Sucessores, Lda*, located in *Vila-Nova-de-Gaia*. This company has provided a curricular internship to the author of these report and project in the scope of her Master's degree in Industrial Design of *Universidade da Beira Interior*.

In this report the project *As Marias* is intended to be described, not only the concept but also the entire evolutive process of pieces, from the briefing to the preparation of the manufacturing process. Furthermore, hurdles and obstacles that a project faces from the moment it ceases to be merely academic and steps into the industry world are also discussed.

Throughout this document, the relevance of the industrial revolution and how it brought nostalgia for former traditions are also revealed. Simply, it is shown that there is a romantization from memories, and a clear demand for bringing the product and the user closer through emotional connections.

The approach taken is a result of a large collection of data on Portuguese traditions, culture and costumes, ways of living and being not only at the table but also outside of it. However, a significant part of choice and decision processes is based on experiences, perceptions and personal memories. This project, *As Marias*, is about Portugal and what it is made of.

Keywords

design, kitchen, tools, cookware, memories, traditions, contrast, project

Índice

1	Introdução	1
1.1.	Objetivos	1
1.2.	Metodologia	2
2	Projeto “As Marias”	4
2.1.	Poética	4
2.1.	Espaço	9
2.3.	Memória	14
2.4.	Processo	26
2.5.	Simplificação	30
2.6.	3D e Conhecimento Técnico	35
2.7.	Processo de fabrico	39
2.8.	“As Marias”	40
3	Projeto “Cat Set”	46
3.1.	Problemática	46
3.2.	O Kit	48
4	Novo Projeto	59
4.1.	Conceito	59
	Conclusão	64
	Bibliografia	65

Índice de Figuras

Figura 1 - Serif - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015.	5
Disponível em: http://www.decotendency.com/domotique-2/serif-tv-avis-test-television-design-41827	
Figura 2 - <i>Primeiros esboços, estudo de encaixe de pegas em madeira.</i>	7
Fonte: Autora	
Figura 3 - <i>Estudo de encaixe de pegas e base de quentes em madeira.</i>	8
Fonte: Autora	
Figura 4 - <i>Caçarola de Aço Inoxidável 3L MUJI</i>	9
Disponível em: http://www.muji.com/in/products/cmdty/detail/4547315257829	
Figura 5 - <i>Fionda - Jasper Morrison, 2012.</i>	10
Disponível em: http://www.mattiazzi.eu/product/mc6-fionda/	
Figura 6 - <i>Valentine - Ettore Sottsass, 1968.</i>	12
Disponível em: http://uk.phaidon.com/agenda/design/articles/2016/september/14/how-ettore-sottsass-made-the-typewriter-sexy/	
Figura 7 - <i>Cozinha rústica tradicional.</i>	13
Disponível em: https://paginas.fe.up.pt/~up201306167/CozinhaRustica.html	
Figura 8 - <i>Chesterfield Sofa - Jasper Morrison, 1993.</i>	14
Disponível em: https://jaspermorrison.com/projects/sofas/vitra-sofa	
Figura 9 - <i>Drinking Glass Family - Jasper Morrison, 2007.</i>	16
Disponível em: https://www.ales.si.com/us_en/water-long-drink-glass-glass-family-ajm29-41.html	
Figura 10 - <i>Dejà-vu - Naoto Fukasawa, 2005.</i>	19
Disponível em: https://hivemodern.com/pages/category415/naoto-fukasawa	
Figura 11 - <i>Sarpaneva - Timo Sarpaneva, 1960.</i>	20
Disponível em: https://www.cdiscout.com/maison/cuisson/iittala-sarpaneva-fonte-finlandais-3lt-cocotte/f-1178903-iiit5056092730955.html	
Figura 12 - <i>Nambu Iron Oil Pan - Nobuho Miya.</i>	21
Disponível em: https://analoguelife.com/en/products/kamasada-iron-shallow-pan	
Figura 13 - <i>Esboços, estudo da forma.</i>	23
Fonte: Autora	
Figura 14 - <i>Esboço final panela (Maria Amélia).</i>	24
Fonte: Autora	
Figura 15 - <i>Esboço final sertã (Maria Rita).</i>	24
Fonte: Autora	
Figura 16 - <i>Esboço final wok (Maria Rosa).</i>	24
Fonte: Autora	
Figura 17 - <i>Esboço final tabuleiro de forno (Maria Alice).</i>	24
Fonte: Autora	
Figura 18 - <i>Encaixe sobre pressão - Enxada.</i>	25
Disponível em: https://pt.depositphotos.com/77796424/stock-photo-digging-with-hoe-in-garden.html	
Figura 19 - <i>Encaixe sobre pressão - pegas do projeto em desenvolvimento.</i>	26
Fonte: Autora	
Figura 20 - <i>Coup - Konstanin Grcic, 2003.</i>	27
Disponível em: http://konstantin-grcic.com/projects/coup/	
Figura 21 - <i>Parentesi Vs OK (evolução) - Konstanin Grcic, 1972-2013.</i>	28
Disponível em: http://konstantin-grcic.com/projects/ok/	
Figura 22 - <i>Myto - Konstanin Grcic, 2008.</i>	29
Disponível em: http://konstantin-grcic.com/projects/myto/	
Figura 23 - <i>Butterfly - Sori Yanagi, 1956.</i>	30
Disponível em: https://asiandesignrmit.wordpress.com/category/japan/page/4/	
Figura 24 - <i>SK4 - Dieter Rams, 1963.</i>	31
Disponível em: http://www.minimallyminimal.com/blog/braun-sk55	
Figura 25 - <i>T523 - Dieter Rams, 1962.</i>	32
Disponível em: http://www.tonifresnedo.com/maxwell-render/braun-t523/	
Figura 26 - <i>Tools - Björn Dahlström, 1998.</i>	33
Disponível em: https://www.bluecashewkitchen.com/images/category/Tools_group_2_JPG_1.jpeg	
Figura 27 - <i>Encaixe das quatro peças na base de quentes.</i>	34
Fonte: Autora	
Figura 28 - <i>Esboço final base de quentes, “sogra” (Maria).</i>	34
Fonte: Autora	
Figura 29 - <i>Esboço final do conjunto completo.</i>	35
Fonte: Autora	
Figura 30 - <i>Corte da panela na primeira fase de envio para fornecedores.</i>	36
Fonte: Autora	
Figura 31 - <i>Rosca interna de fixação (render).</i>	37
Fonte: Autora	
Figura 32 - <i>Controlador de vapores através de rotação do testo (render).</i>	37
Fonte: Autora	
Figura 33 - <i>Duas peças do testo conectadas por soldadura (render).</i>	38
Fonte: Autora	

Figura 34 - Peças sujeitas a soldadura (render).	39
Fonte: Autora	
Figura 35 - Aspetto formal final panela Maria Amélia (render).	41
Fonte: Autora	
Figura 36 - Aspetto formal final Wok e Sertã, Maria Rosa e Maria Rita (render).	41
Fonte: Autora	
Figura 37 - Aspetto formal final tabuleiro, Maria Alice (render).	42
Fonte: Autora	
Figura 38 - Encaixe de todas as peças com a base (material transparente), Maria (render)... ..	42
Fonte: Autora	
Figura 39 - Aspetto formal final base, Maria (render).	43
Fonte: Autora	
Figura 40 - Empilhamento para arrumação “AS MARIAS” (render).	43
Fonte: Autora	
Figura 41 - Conjunto “AS MARIAS” (render).	44
Fonte: Autora	
Figura 42 - Maria Amélia em ambiente (render).	45
Fonte: Autora	
Figura 43 - Primeiros esboços de cesto de fritar.	46
Fonte: Autora	
Figura 44 - Sistema de fritar novo com ranhuras em panela/caçarola Supreme.	47
Fonte: Autora	
Figura 45 - Sistema de fritar novo, funcionamento.	48
Fonte: Autora	
Figura 46 - Funcionamento da fritadeira em caçarola Supreme.	49
Fonte: Autora	
Figura 47 - Fritadeira em caçarola Supreme	49
Fonte: Autora	
Figura 48 - Caçarola com testo/sertã.	50
Fonte: Autora	
Figura 49 - Caçarola com fritadeira.	51
Fonte: Autora	
Figura 50 - Caçarola com fritadeira.	52
Fonte: Autora	
Figura 51 - Caçarola com fritadeira, espaço útil (material transparente).	53
Fonte: Autora	
Figura 52 - Caçarola com cesto de cozer a vapor.	54
Fonte: Autora	
Figura 53 - Caçarola com tampa de fondue.	55
Fonte: Autora	
Figura 54 - Caçarola com fondue completo.	56
Fonte: Autora	
Figura 55 - Conjunto completo.	57
Fonte: Autora	
Figura 56 - Conjunto completo.	58
Fonte: Autora	
Figura 57 - Novo projeto, procura da forma.	59
Fonte: Autora	
Figura 58 - Novo projeto, procura de formas.	60
Fonte: Autora	
Figura 59 - Panela de três pés.	61
Fonte: Autora	
Figura 60 - Encaixe dos três pés na panela.	61
Fonte: Autora	
Figura 61 - Funcionalidades da Pega.	62
Fonte: Autora	
Figura 62 - Panela e Pés.	62
Fonte: Autora	
Figura 63 - Panela com fondue.	62
Fonte: Autora	
Figura 64 - Diversas versões do projeto final.	63
Fonte: Autora	

Capítulo 1

Introdução

No decorrer no ano de 2015, e inserido na cadeira de Design do Produto IV, surgiu a oportunidade de uma parceria para o desenvolvimento de produtos de cozinha com a empresa *Grilo*.

Sediada em Vila-Nova-de-Gaia, esta empresa é responsável pela produção de produtos para casa, mais especificamente especializada em loiça de fogão, forno e seus utensílios. Fundada em 1929 por Ernesto Grilo, é especialista na produção de formas e tabuleiros na categoria de “*bakeware*”, e propõe-se a constantemente desenvolver novas formas para o segmento étnico, hereditário, de tradição e pastelaria de autor. Apresenta um conhecimento tecnológico forte e sólido, não só especializado na produção como na comercialização neste setor.

1.1. Objetivos

O objetivo desta parceria seria desenvolver elementos de cozinha que correspondessem ao tema “Da Cozinha para a Mesa” de forma a melhorar este processo em termos de praticabilidade e formalidade. Não foi apresentada qualquer restrição para o projeto, em termos de matéria-prima, processo de fabrico, público-alvo, ou componente específico de culinária. De acordo com a filosofia da empresa *Grilo*, é necessário dar total liberdade para que os aspirantes a *designers* possam soltar a sua criatividade. Depois do conceito estar alinhado, são então definidos todos os critérios para que o produto se enquadre numa indústria, num público específico, e posteriormente feitas as alterações necessárias para a produção em série das peças.

De certa forma, o *briefing* disponibilizado pela empresa pretendia que o ato de cozinhar e de servir fosse melhorado, através da visão que cada participante tem sobre essa ação. Em conversa com atual dono da empresa, Sr. José Grilo, percebeu-se que a empresa atribuía bastante significado à cultura portuguesa e suas tradições, e que, de algum modo, era importante que essas temáticas estivessem inseridas no projeto.

1.2. Metodologia

Foi iniciada uma extensa pesquisa sobre o que na verdade eram consideradas “tradições portuguesas”. O foco foi essencialmente a área da cozinha, desde utensílios, alimentação, evolução na forma de estar socialmente à mesa, acessórios de apoio e tudo o que de alguma forma pudesse contribuir para uma melhor compreensão do que em tempos foi a cozinha portuguesa, como se transformou ao longo dos anos. Também se tentou perceber o que ainda era negligenciado, para poder finalmente melhorá-la.

O projeto tinha por base a cultura portuguesa e as suas tradições, visto a empresa ter nacionalidade portuguesa, e ter sido fundada no seio de uma família portuguesa, para um público português. Para que o processo pudesse ter sucesso, era necessário recorrer às memórias e vivências daquilo que era uma tradicional cozinha portuguesa, e tentar recriar a sua essência, correspondendo às necessidades dos tempos modernos. “Cada era desenvolve as suas próprias visões específicas de beleza, desafiando os *designers* a capturar o espírito do seu tempo.” (Schouwenberg, 2015)

Uma das principais referências que esta reflexão trouxe, foi que durante longos anos, os alimentos foram preparados em panelas de ferro fundido, de tripé ou em suspensão, em pequenas fogueiras ou lareiras. Esta atividade foi sendo abandonada, devido à evolução dos tempos e hábitos na cozinha. Materiais como o ferro fundido e o barro poroso foram substituídos devido à sua difícil desinfeção e peso excessivo, e Surgem então materiais como o aço inoxidável, o vidro, a cerâmica, o esmalte ou o silicone, o alumínio intrinsecamente leve e os tratamentos de anti aderência.

Durante muitos anos após a revolução industrial de 1750, e com o aparecimento do *design* e a produção em série, em conjunto com diversos fatores como a rápida evolução da tecnologia, fez com que se desenvolvesse um movimento futurista: tudo o que era projetado e produzido, era executado de acordo com a convicção de que contribuiria para a evolução da tecnologia. Durante essa época, mais propriamente no decorrer dos anos 60, instaurou-se um mercado enorme com base em materiais sintéticos, onde os polímeros, os diversos metais, compósitos e o vidro eram matérias-primas excessivamente utilizadas. O uso desses materiais atenuou em 1973, devido à grande crise de petróleo que fez com que o preço de materiais onde o mesmo era utilizado, disparasse. Posteriormente no início dos anos 70, instala-se a preocupação pelo meio ambiente, a ideia de que tudo o que for criado afetará as gerações vindouras, e é assim que surgem as primeiras referências ao aquecimento global que só mais tarde se vem a comprovar.

Em consequência dessa responsabilização ambiental surge, em jeito de contraposição e crítica, o pós-industrialismo, que pretendia que de alguma forma o *design* se aproximasse mais à arte e desta forma criou-se o que é hoje chamado de “design de autor”. Este movimento tinha como ponto essencial que a autoria fosse evidente e alguns *designers*, como Ron Arad descreviam as suas peças como “obras de arte reutilizáveis”. A aproximação do *design* à arte

nesta época acontece como uma oposição à estética limpa dos materiais vivida anteriormente, que mais tarde também é contraposta por movimentos como o essencialismo e minimalismo. Estes movimentos procuravam, de uma forma extremista, a pureza das formas, defendendo que cada objeto fosse projetado apenas com o estritamente necessário. As suas maiores influências nasceram no Japão, numa época em que o Oriente se consciencializou que tinha gerado uma dependência de petróleo e era crucial reverter esse facto. Este movimento surge baseado na filosofia *Zen* deste país, que transmitia a reflexão sobre a essência da vida e defendia o conceito de liberdade. Deste modo, e visto este movimento ser radical quanto à simplicidade das formas, contrariamente ao que aconteceu no pós-modernismo, provocou uma extrema ausência de personalidade nos objetos, um distanciamento emocional do utilizador com o produto. Foi nesta época que o arquiteto Ludwig Mies Van Der Rohe tornou popular a expressão “*Less is more*” (menos é mais), que se veio a tornar a filosofia do minimalismo.

Em 2015, ano do início deste projeto, o *design* encontrava-se numa fase onde se procurava também no *design* português, uma alusão às memórias, às tradições e à nostalgia numa constante busca pela identidade do produto. Em forma de contradição com o movimento anterior, este procurava criar ligação com o utilizador, através do aspeto formal, dos materiais, das texturas, por intermédio das tradições, costumes e memórias.

Esse era o conceito pretendido também para este projeto: procurar referências portuguesas na cozinha e os seus costumes para que com todos os elementos recolhidos, fosse criado algo intemporal, versátil para qualquer tipo de cozinha, com elementos tradicionais, apelando a memória de cada utilizador, combinado com as tendências e necessidades contemporâneas, de uma forma simplista.

Foi iniciada uma longa investigação sobre diversas teorias e produtos que fizeram parte da história do *design* até aos dias de hoje, com o objetivo de filtrar a informação que iria dar base ao projeto em desenvolvimento. O objetivo foi suportar todas as decisões formais do projeto, para que fossem bem fundamentadas e estruturadas.

Além do estudo aprofundado de diversos *designers*, quer no nível aplicado quer teórico, também foi explorado o mercado da cozinha: conhecer marcas, *designers* e peças influentes e não influentes no meio, para que fosse recolhida uma amostra completa e transversal. Marcas como *Alessi*, *Eva Solo*, *Iittala*, *Menú*, *Muuto*, *Kibisi*, e *Le Creuset* foram estudadas ao pormenor para que se entendesse todas as suas influências, o porquê das suas escolhas e de que modo conseguiram projetar determinados ícones intemporais, conceitos úteis e que de algum modo influenciaram o desenvolvimento do produto para a empresa *Grilo*.

Capítulo 2

Projeto “AS MARIAS”

2.1. Poética

Uma das primeiras abordagens estudadas foi o *design* como poesia. Este efeito é consequência de um cuidado extremo na sensibilidade da linha, no que toca a uma fragilidade quase poética em cada detalhe, provido de elegância, doçura ou até mesmo, em termos práticos, de um certo conforto. A poética num objeto pode provir de diversos fatores, como a produção, mais industrializada ou mais artesanal, a escolha dos materiais e da sensação que eles transmitem, das linhas de uma peça, ou até da história por trás de cada objeto. É um conceito muito mais teórico e filosófico do que prático, que pode ser entendido de diversas formas, de acordo com quem o interpreta, tal como a poesia.

De forma a influenciar todo o conceito base, pretendia-se que os produtos *Grilo* gerassem uma certa nostalgia e saudade, palavra tipicamente portuguesa, através das memórias de cada utilizador e das suas vivências na cultura portuguesa. Pretendia-se também originar uma ligação emocional individuo-objeto, que gerasse a sensação por parte do utilizador de já ter visto aquela peça num outro momento da sua vida, ou até mesmo convivido com o objeto. Resumindo, procurava-se uma certa familiaridade através de produtos de cozinha que se foram perdendo de forma natural ao longo dos anos.

Uma das primeiras peças a ser estudada foi *Serif*, criada pelos irmãos Ronan e Erwan Bouroullec, que saiu para o mercado em 2015 e concentrava em si uma forte ligação com o passado (Koivu, 2012). A TV dos irmãos ganhou um *Golden Award* nos *International Design Excellence Awards’16* pela sua tentativa de mudar a abordagem do *design* atual, numa perspetiva mais clássica, e com uma forte vertente de retorno ao passado. Os irmãos Bouroullec deram o nome de *Serif* à televisão desenhada para a Samsung, devido ao desenho do seu perfil ser idêntico à letra *i* serifada. Esse perfil criou a oportunidade da existência de uma prateleira no topo da TV, tal como as primeiras televisões do mercado.

A moldura diferenciada desta TV foi projetada para se enquadrar melhor no espaço de uma casa, em comparação com as classes de ecrãs negros, metalizados e sem personalidade que hoje em dia dominam todo o mercado. Por esse motivo, Erwan Bouroullec fez questão de sublinhar desde o primeiro dia de apresentação do projeto que esta TV não pertencia à indústria da tecnologia, mas sim do *design* de mobiliário. “Desde o início da conceção da *Serif TV* que o nosso objetivo era criar um objeto que funde a tecnologia com o nosso conhecimento em *design* de mobiliário e criar uma presença sólida que assente naturalmente em qualquer ambiente” (Howarth, 2015).



Figura 1 - Serif - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015.

Em todas as peças que desenvolvem, Ronan e Erwan Bouroullec procuram aproveitar a experiência pessoal para criarem diferentes tipos de objetos, descolando-os daquilo que é o objeto em si para corresponderem às necessidades do utilizador. Procuram através da poesia da forma que todo o *design* Bouroullec torne o lar em que está inserido mais interativo, flexível e relaxante (Koivu, 2012 p. 44). Todas as peças dos irmãos transparecem preocupação com as necessidades do utilizador contemporâneo de uma forma peculiar (Hudson, 2011 p. 50). A criatividade destes *designers* não passa pela inovação tecnológica ou formal, mas sim pela capacidade de reinventar móveis ou produtos tradicionais, recriando-os de acordo com a nova geração em que se inserem (Hudson, 2011).

Todo o método de trabalho de Ronan e Erwan Bouroullec confere ao consumidor dos seus produtos uma forte ligação com o objeto, pela sua irreverência dentro do *design* de produtos com referências ao passado, pela sua interatividade que muitas vezes é personalizável de acordo com o gosto do consumidor. Segundo a opinião de Jasper Morrison, os irmãos praticam um *design* “pensativo e disciplinado, com um espírito e poesia reais” (Hudson, 2011). Essa

ligação emocional utilizador-objeto faz com que exista um enriquecimento das relações que as pessoas têm com os seus objetos. Segundo “*Reproducing Scholten and Baijings*”, é cada vez mais importante fortalecer as relações com os objetos, pois o consumo em massa é um “comportamento típico da sociedade descartável, (...) onde as modas tornaram conveniente e mais fácil descartar objetos domésticos que funcionam bem.” (Schouwenberg, 2015 p. 35)

Em “*10/10*”, Nendo mostra-nos como é possível uma peça influenciar o espaço que a rodeia. Para isso, dá-nos a conhecer *Fadeout Chair*. Uma cadeira que influencia de tal forma o meio em que se insere que se torna quase poética por si mesma, onde consegue dar a sensação de que existe uma neblina rente ao chão naquela sala. Nendo consegue este efeito através de um encosto e assento em madeira, sustentados por pernas de acrílico pintadas com cor e textura de madeira, que vão desaparecendo suavemente. “Geralmente, a nossa perceção de mobiliário é fortemente afetada pelo espaço à sua volta. Aqui essa relação está virada ao contrário, a *Fadeout Chair* transforma a aparência do espaço que a rodeia” (Nendo, 2013 p. 180). Grande parte dos produtos Nendo são conhecidos por transportarem em si uma certa poética, suavidade e nostalgia nas linhas, e todas essas características eram necessárias trazer para o projeto que começara a ser desenvolvido.

Para que fosse possível dar início aos primeiros esboços e ir ao encontro daquilo que era pretendido pela empresa, foi necessário refletir sobre as cozinhas contemporâneas, e quais os seus problemas na vida cotidiana. O primeiro problema real identificado em todas as cozinhas, durante a apresentação da refeição da cozinha para a mesa, para além de ser sempre necessário a utilização de panos para o transporte de panelas ou tabuleiros, é a necessidade de uma base para proteção da mesa. Estas bases, informalmente denominadas por “sogras”, não carecem de um material específico, apresentando-se muitas vezes de cortiça, silicone, alumínio, tecido ou rafia, pois a sua única finalidade é proteger a mesa do contacto com o ferro ou alumínio sobreaquecido. É sempre necessário colocar na mesa este utensílio de cozinha adicional antes de qualquer refeição quente, e essa refeição é levada à mesa sustentada por panos ou pegas de tecido para que o utilizador não se queime. Todo este processo, para além de muito incómodo e pouco prático, é também visivelmente deselegante e estas características fizeram com que este tema se enquadrasse perfeitamente no *briefing* “da cozinha para a mesa”.

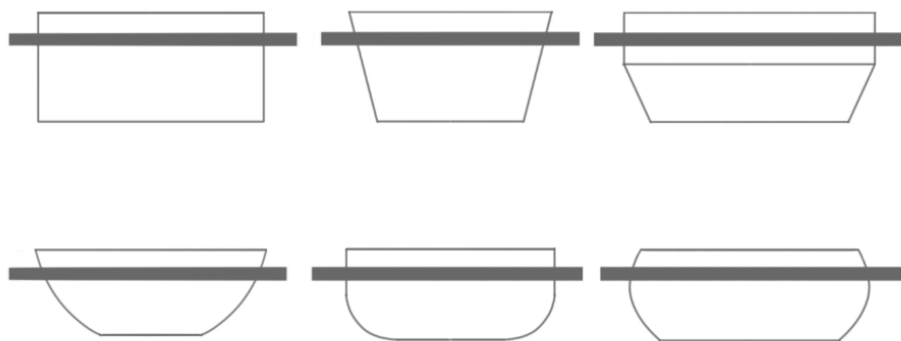


Figura 2 - Primeiros esboços, estudo de encaixe de pegas em madeira.

Devido a todas estas observações, optou-se por trabalhar mais profundamente sobre o assunto e desenvolver uma pega que não só auxiliasse o transporte dos tachos e panelas da cozinha para a mesa, mas que simultaneamente atuasse como “sogra” e que permanecesse à mesa na hora da refeição.

Esta peça passou a ser o foco principal do projeto, pois resolveria dois problemas através de uma solução só. Logo após se entender que seria este o conceito principal do projeto, compreendeu-se que existia uma certa necessidade de criar não apenas uma peça, mas um conjunto de cozinha que tornasse o momento de confeção das refeições mais familiar e acolhedor. Entendeu-se que existia uma lacuna na cozinha moderna quanto aos objetos de cozinha não-familiarizados, impessoais, e demasiado industrializados. Nesse sentido, pretendeu-se obter para este projeto, um conjunto composto por uma base de tachos que serviria de transporte para a mesa, considerada a peça principal do conjunto, um tacho, uma sertã, um wok e um tabuleiro de forno que constituiriam um trem completo para uma família.

No decorrer dos primeiros esboços, percebeu-se que o caminho a percorrer não teria tanto a ver com a inovação da forma industrializada, mas sim com a suavização cuidada nas formas a que estes utensílios estão formatados. Iniciou-se um trabalho mais focado no aspeto formal e individual das peças que iriam compor o *set*. Sabia-se que era necessário que estas possuíssem um estilo simples de redução máxima da forma, com tendências minimalistas mas com uma certa personalidade e expressão própria. Pretendia-se também que existisse um adequado confronto de materiais e um diálogo equilibrado e poético entre as formas orgânicas e retilíneas, de forma a conseguir uma elegância inesperada neste tipo de produtos. Era de extrema importância que todas as peças fornecessem uma ponte entre a nostalgia da memória das cozinhas tradicionais portuguesas contrabalançada com uma suavidade contemporânea. De certo modo, deseja-se que o trem desenvolvido traga memórias ao consumidor, mas que nunca destoe do espaço em que está inserido, seja ele clássico ou contemporâneo.



Figura 3 - Estudo de encaixe de pegas e base de quentes em madeira.

2.2. Espaço

Toda a filosofia de *Super Normal* chamava a atenção para o que era pretendido elaborar no projeto que estava a começar a ser desenvolvido para a empresa *Grilo Kitchenware*. A importância da ligação emocional com o utilizador, assim como a fusão no espaço em que estava inserido eram dois fatores essenciais para o projeto. O objetivo era jogar com a invisibilidade no ambiente, familiarizá-lo de tal forma que o utilizador sentisse que já fazia parte da sua cozinha, que já tinha convivido com aquela peça. Para as autoras do projeto era essencial que o conjunto de cozinha encontrasse um equilíbrio entre o ambiente em que fosse inserido e a sua funcionalidade, ou seja, que fosse tão prático como equilibrado esteticamente, tanto no objeto em si, como com a atmosfera em que se insere. “A nossa apreciação da atmosfera é muitas vezes vinculada ou cruzada com o passado, e os objetos que desempenharam um papel em algumas memórias atmosféricas anteriores têm uma poderosa posse sobre nós”, defende Morrison (Hara, 2015).

Quando falamos em dissipação na atmosfera, é inevitável não referir a obra “*Designing Design*” de Kenya Hara onde são debatidas obras e teorias de grandes nomes como Li Edelkoort, Jasper Morrison, Jonh Maeda e Naoto Fukasawa. Nesta obra, Hara fala do conceito *White* como filosofia em diversas vertentes distintas, mas a que chamou realmente a atenção como base do projeto foi a utilização do “branco” não como cor e efeito visual, mas como forma de o sentir, como algo transitório relacionado com todas as nossas perceções. Segundo Kenya Hara, “o branco surgiu como resultado de preenchimento de um espaço” que em muito se adequa ao pensamento *Super Normal* (Hara, 2015). Nesta obra ainda é discutida a delicadeza perdida nas linhas dos objetos dos dias de hoje e em como o “branco” num objeto pode trazer familiaridade empregando o uso da memória ou facilitar o enquadramento no ambiente tão naturalmente quanto possível.

Uma marca que partilha muito desta filosofia “white” é *MUJI*, uma empresa internacionalmente reconhecida pelos seus objetos sem identidade. *MUJI* procura desenvolver produtos sem qualquer tipo de personalidade, para que não haja uma sedução do consumidor através do produto, mas apenas a satisfação das necessidades do cliente.



Figura 4 - Caçarola de Aço Inoxidável 3L MUJI

Baseada em princípios para um mundo mais sustentável, *MUJI* procura pensar o *design* de forma distinta, reduzindo o consumismo e dando relevância aos melhores materiais, métodos de fabrico e forma. *MUJI*, que significa “Produtos de Qualidade sem Marca”, traz a simplicidade aleada à tradição dos materiais, procurando criar hábitos de consumo mais reduzidos através da ligação e empatia com os produtos da marca (Borges, 2009). “O conceito *MUJI* é fazer tão bem e tão habilmente quanto possível a um preço razoável, para que a peça seja “suficiente” no melhor sentido da palavra” (Morrison, 2010).

Apesar de se pretender que os objectos em desenvolvimento fossem diluídos no espaço em que estavam inseridos, esta ideologia *white* pareceu desenquadrada daquilo que era pretendido pela *Grilo*. Pretendia-se que as peças projetadas contivessem uma certa personalidade intrínseca, um carácter próprio, um empoderamento quando comparadas com as do mercado atual, mas que não se impusessem no espaço. Com isto pretende-se afirmar que era desejado chegar a um equilíbrio entre a singularidade de cada peça e a pluralidade do espaço. Deste modo iria ser obtido um resultado *white* não extremista, não no produto, mas no meio em que se insere.

A alusão ao enquadramento no ambiente em “*Designing Design*” é bastante pertinente na medida em que alerta para o facto de que a referência da memória deve ser tida em conta consoante o meio a que se pretende que seja recebido. Com isto, apenas é possível trazer memórias de momentos e espaços para outros momentos e espaços se a transição for bem executada. Um caso bem-sucedido dessa evolução é o *CD Player* de Naoto Fukasawa mas nem sempre é assim com todas as transições, como a cadeira *Fionda* de Morrison, desenhada para a *Mattiazzi* em 2012.



Figura 5 - *Fionda* - Jasper Morrison, 2012.

Esta cadeira tem por base uma cadeira de lona para campismo que o *designer* encontrou por um acaso no Japão. Morrison explica que sentiu necessidade de desenvolver algo com a forma daquela peça que encontrara, visto que esta era bastante simples mas não deixava de ser confortável. Apesar de ser associada a uma cadeira de campismo, Morrison julgou que o facto de esta ter um carácter tão interessante podia ser pensada para o interior de uma casa, para uma mesa de jantar ou para o conforto de um lar. Apesar do seu esforço em encontrar materiais substitutos para a estrutura em bambu e para a lona utilizada, e ainda fazer duas versões diferentes da mesma, o conceito não foi bem recebido por parte do público. Morrison afirma “É extremamente confortável e gosto dos genes de acampamento que tem, mas a minha versão disso como cadeira de interior infelizmente não foi bem compreendida pelo mercado, o que levou a que fosse reconhecida como uma cadeira de ar livre” (Hara, 2015). No entanto, *Fionda* não deixa de pertencer aos ícones de *design* de destaque, seja como cadeira de interior ou exterior, visto que vários problemas foram resolvidos na nova versão. *Fionda* não deixa de ser a visão que Morrison tem da cadeira japonesa, onde retrata a ligação emocional que teve com o produto, e a memória que trouxe de outro lugar que não o dele, de outra cultura, tentando transformá-la em algo pessoal. O que é possível retirar deste projeto de Jasper Morrison é que o objeto deve difundir-se, tal como o próprio defende, de acordo com o espaço em que pretende ser inserido, o que, infelizmente, apesar da tentativa, não foi concretizado com *Fionda*. “Os produtos dependem de outras coisas além de si próprios. (...) Um objeto depende de algo fora de si (...), necessita de participar na paisagem.” (Hecht&Colin, 2003 p. 6). Segundo J. Morrison, existe uma imensidão de fatores que podem acabar com o sucesso de um produto no mercado, e o mais pequeno detalhe mal calculado pode arruinar um projeto inteiro (Hara, 2015).

Em “*Designing Design*” é possível destacar também, através do estudo dos diversos *designers* em evidência no livro, que para existir criatividade, não tem de ser necessária a criação de algo novo. Um trabalho igualmente importante e criativo pode chegar através da redescoberta de necessidades em algo familiar. Deve-se aproveitar as distintas culturas que são extremamente ricas em matéria de estudo, ter consciência do seu valor, e reaproveitá-las para melhorar a vida cotidiana entre objeto-utilizador. “O *design* não é o ato de um público incrível com a novidade de formas ou materiais, é a originalidade que extrai repetidamente as ideias surpreendentes das fendas da confusão da vida cotidiana” (Hara, 2015).

De uma ideologia distinta surge Ettore Sottsass, fundador do movimento *Memphis* na década de 80 e famoso pelos seus móveis coloridos e extravagantes. Sottsass conta que pertence a uma geração onde o funcionalismo reinava toda a discussão sobre *design*, e que desde cedo compreendeu que não era suficiente. Na sua perspetiva, o *design* teria de ter algo mais, como sensualidade e emoção (Sottsass, 2014). É baseado nessa teoria que em 1968, Sottsass convence a empresa *Olivetti* a fabricar uma máquina de escrever portátil a que dá o nome *Valentine*. Esta máquina de escrever foi um símbolo divertido, leve e funcional com o

objetivo de proporcionar vitalidade e diversão “em qualquer lugar, exceto nos escritórios, de modo a não lembrar a ninguém os horários monótonos de trabalho, mas sim, para manter uma companhia de poetas amadores em domingos silenciosos no país, ou a fornecer um objeto altamente colorido a uma mesa ou a um estúdio” (Phaidon, 2016).



Figura 6 - Valentine - Ettore Sottsass, 1968.

É nos dias de hoje considerada um ícone no *design* pela irreverência que Sottsass teve em corromper completamente com estereótipos, através da sua cor, vermelho brilhante, com duas tampas laranja nas carretilhas que simbolizavam mamilos em homenagem aos desnudos de Tom Wesselmann. Por este motivo, vários livros de *design* se referem a esta peça como a “máquina sensual”. “Toda a cor tem uma história (...), vermelho é a cor da bandeira comunista, a cor que faz um cirurgião se mover mais rápido, a cor da paixão” (Sottsass, 2014). Infelizmente, e apesar de ter sido um sucesso no mundo do *design*, *Valentine* não conseguiu vingar comercialmente, por ser demasiado cara, e tecnicamente trivial. No entanto, Sottsass mostra com a sua máquina de escrever que a sua crença de que o *design* de produto bem-sucedido e duradouro nem sempre está associado apenas ao desempenho, mas também à força emocional que lhe é introduzida.

Segundo a teoria de Sam Hecht e Kim Colin em “*Product as Landscape*”, é possível pensar numa nova teoria para que *Valentine* não tenha triunfado no mundo comercial. Segundo os *designers* anteriormente referidos, “se olharmos para o design de produto, a maioria dos produtos são concebidos como letras, em vez de palavras ou frases, ou até mesmo ensaios. Eles são vistos como singulares e não plurais. (...) Um objeto não é mais importante que aquilo em que se baseia, ou a sala em que se assenta” (Hecht&Colin, 2003). De acordo com este fundamento, é possível perceber que a máquina de escrever sensual de Ettore Sottsass não é

mais que um produto individual que concentra um grande poder emocional, mas que foi pensado muito à frente do seu tempo. A probabilidade deste produto não ser entendido pelo público e pelos espaços da geração daquele tempo era elevada.

Depois de alguma reflexão sobre este tema, começou a haver uma maior preocupação em inserir o produto em diversos espaços, e a tentar que este fosse aceite por diversos públicos. O objetivo não era ainda ser definido um público-alvo concreto, mas que este projeto se adaptasse a diversas idades, ou seja, pretendia-se que não fosse nem demasiado contemporâneo, nem extremamente antiquado. Entendia-se que o melhor produto era o que contivesse o melhor dos dois mundos, uma ponte equilibrada entre o que é considerado antiquado e moderno. Para isso, considerou-se que para obter um resultado melhor, era necessária a utilização de fatores que fossem referência das duas eras distintas. Optou-se por desenvolver um projeto baseado nas linhas e necessidades contemporâneas, mas utilizando referências do passado, como por exemplo, os materiais empregados nas cozinhas tradicionais portuguesas, desenhado com linhas simplistas. Este método faria com que existisse uma certa poesia na ligação do consumidor ao passado através dos materiais das cozinhas tradicionais e das suas memórias, mas com uma forte evidência do presente, com linhas contemporâneas que se enquadrariam em qualquer cozinha moderna.



Figura 7 - Cozinha rústica tradicional.

2.3. Memória

Durante a recolha de informação, foram sendo encontrados vários *designers*, artistas, arquitetos e pensadores. Esta informação suportou a recolha de dados e a fundamentação de uma teoria legítima que alicerçasse este projeto.

Um dos primeiros *designers* a ser profundamente estudado foi Jasper Morrison, *designer* londrino que em muito baseia os seus projetos nas suas memórias, tradições e cultura. Em “*Everything but the Walls*”, Jasper Morrison conta diversas histórias em fundamentação dos seus produtos, e ainda faz uma retrospectiva daquilo que ele considera pertinente na evolução do *design* e do consumismo da sociedade. Oferece como exemplo o sofá *Chesterfield*, produzido para a *Vitra* em 1993. Esta peça foi pensada e projetada de acordo com a ideia de conforto que o *designer* tinha de um sofá. De acordo com a sua memória “A Inglaterra da minha juventude estava cheia de sofás *chesterfield*, e na minha cabeça, pelo menos, tornou-se um símbolo para todos os sofás e para o conforto de uma casa” (Morrison, 2002).

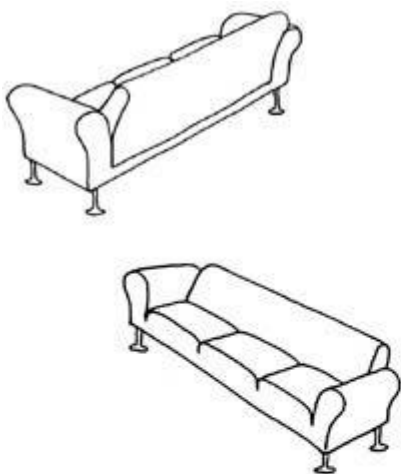


Figura 8 - *Chesterfield Sofa* - Jasper Morrison, 1993.

Tudo isto se deve à percepção de que a forma geral deste sofá, assim como o seu apoio de braços característico, transmitem a Morrison um certo conforto e bem-estar devido ao que este tem memória da sua casa, e de centenas de desenhos animados que via na infância.

Outro dos objetos de Jasper Morrison que mereceu algum destaque na nossa pesquisa sobre objetos com memória, foi *Sócrates*, desenhado em 1998 para a conceituada marca *Alessi*. Esta peça foi desenhada ou redesenhada por Morrison na década de noventa a pedido da marca com o objetivo de obter um saca-rolhas realmente bom e funcional. Quando Morrison desenvolveu *Sócrates* foi com a consciência que redesenhava algo que já tivera em tempos e que considerava bom. “Tive um saca-rolhas semelhante a este durante cerca de 20 anos. É uma tipologia antiga, mas boa, que parecia ter desaparecido. A ação da alavanca do pantógrafo torna muito mais fácil tirar rolas e como há tantos saca-rolhas maus, decidi que era meu dever reintroduzi-lo no mercado” (Morrison, 2002). Com isto, Jasper Morrison defende que algo antigo que seja bom e que cumpra de forma exemplar a sua função, não deve ser esquecido mas sim redesenhado e reaproveitado, de forma a poder ser transportado para os dias de hoje. O *designer* afirma ainda que as peças artesanais cresceram de forma natural e inconsciente por parte dos seus criadores e que dessa forma existe uma certa dificuldade em substituí-las. Morrison ainda defende que as peças antigas devem sim ser substituídas, não projetando objetos apenas para chamar a atenção, mas para oferecer uma melhor qualidade e modernização ao utilizador.

Em “*Everything but the Walls*”, Morrison ainda debate algo como a utilidade e inutilidade de um objeto, o que pode fazer com que um objeto útil, se torne completamente inútil nos dias de hoje, o que realmente é importante que um objeto cumpra, quais são os critérios e o seu propósito. Ao longo do livro, este defende de diversas formas que os objetos de uso diário bem-sucedidos partilham todos de certas características que dificilmente podem ser contornadas. Segundo Jasper Morrison, objetos do cotidiano não podem ser meramente funcionais, nem estritamente estéticos: deve ser encontrado o equilíbrio perfeito entre os dois extremos, tendo em conta a correta adequação dos materiais, do ambiente inserido e da comunicação do seu propósito.

Um outro assunto crucial para o projeto que estava a ser desenvolvido para a empresa *Grilo*, e que também fora analisado por Morrison nesta obra literária, era a importância da produção artesanal *versus* produção industrial, e como estas diferentes técnicas poderiam influenciar a ligação do utilizador com o objeto. O autor compara um objeto tradicional, feito de modo manual, com um objeto industrializado e o impacto que este tinha, e atualmente tem, na sociedade. “Os artefactos anónimos do passado distante eram anónimos porque não havia nenhum conceito de anexar personalidade a objetos úteis. A criação de objetos era simplesmente trabalho como qualquer outro tipo de trabalho, proporcionando um serviço útil a um público grato mas desinteressado. Objetos anónimos de um passado mais recente receberam maior apreciação. Com a chegada da revolução industrial, (...) Esses objetos tinham um novo anonimato, não porque as pessoas não tivessem interesse, mas porque não eram mais feitas à mão ou exclusivas. Livres para se multiplicarem, estes novos objetos eliminaram

rapidamente qualquer apego nostálgico aos seus ancestrais e, ao fazê-lo, apoderaram-se de um poder misterioso: o poder da repetição idêntica” (Morrison, 2002). Desta forma, o *designer* esclarece que, na sua opinião, o facto de os objetos serem maquinados industrialmente permite que se libertem de imperfeições que a seu ver lhes concediam personalidade própria, atribuída através da ineficiência do homem. No entanto, o mesmo defende que no caso de peças de uso diário e cotidiano é adequado o anonimato que a industrialização lhes confere. Este era um dos objetivos primordiais do projeto desenvolvido em colaboração com a empresa *Grilo*, ou seja, embora baseado na memória e nas vivências pessoais, respeitando a cultura portuguesa, as tradições e os costumes, tenciona manter contemporaneidade não só na forma como na utilização da tecnologia existente na produção.

Compreendeu-se nesta fase que o *designer* Jasper Morrison tinha bastante a ver com a ideologia que era procurada para este projeto e, desse modo, optou-se por aprofundar a investigação sobre o seu percurso enquanto *designer* e enquanto pensador de *design*. No livro “*A book of things*”, do mesmo autor e editora, existe um maior esclarecimento sobre como Morrison pensa o objeto e como fortalece toda a sua carreira em volta da mesma ideologia. O *designer* dá exemplos como a sua família de copos desenvolvida para a *Alessi* em 2007.

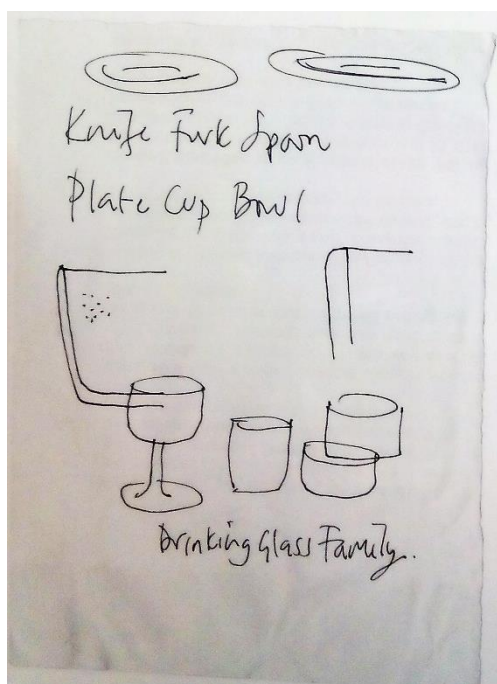


Figura 9 - *Drinking Glass Family* - Jasper Morrison, 2007.

Para o desenvolvimento dos copos de vidro para a *Alessi*, o autor baseou-se nuns copos comprados numa loja de antiguidades em Paris que usou por largos anos. Mais uma vez, o *designer* utiliza a sua experiência pessoal e as suas vivências para suportar um projeto. A partir da forma original do conjunto, Morrison trabalhou os copos em 3D de forma a poder tirar o

melhor partido dos originais e lhes dar a personalidade que procurava. “O novo copo era ligeiramente diferente, porém relacionado aos antigos, sem variar a sua forma e ainda possuindo uma certa força de carácter para substituir o encanto perdido” (Morrison, 2007). Este “encanto perdido” que a que o autor se refere, é a forma original efetuada através do processo manual, que fazia com que cada copo tivesse características diferentes, mesmo que pequenas, e dessa forma lhe concedesse uma personalidade própria em cada modelo. Com a industrialização do processo ao longo dos tempos, os copos desenhados por Jasper Morrison eram precisamente todos iguais até ao ínfimo detalhe, o que fez com que o projeto na verdade se tornasse diferente do que foi originalmente projetado.

Se Morrison tenta escapar deste tipo de processo considerado mais manual, Hella Jongerius destaca-se pela pessoalidade e individualidade das peças. Um dos exemplos disso é o conjunto *Set* produzido em 1997 onde Jongerius defende a personalidade em cada peça, mesmo usando métodos contemporâneos na sua produção. O objetivo é tornar cada peça imperfeita naturalmente, individualizando-as. Este método é conseguido através do disparo a temperaturas muito altas de argila que posteriormente é deixada ao ar livre e cria uma deformação única. O principal conceito deste projeto é criar um produto que não pareça novo, mas sim com irregularidades do processo anterior utilizado. A *designer* utiliza métodos e técnicas associadas ao artesanato, com detalhes que ninguém espera encontrar num produto industrial (Fiell, 2003).

Outro dos *designers* defensor de produtos baseados em memórias é Naoto Fukasawa. Este autor trabalhou com Morrison durante largos anos no “movimento” e ambos criaram a *Super Normal*. Este designer projetou peças como o mítico *CD Player* desenhado para a *MUJI* ou o telemóvel *W11K* para a *KDDI*. Segundo Fukasawa, nunca antes tinha sido projetado um equipamento de áudio ou um eletrodoméstico com base em relações com pessoas e espaços, tal como outros objetos. O *CD Player* foi desenvolvido com base na memória que ele tinha na ventoinha de cozinha colocada na parede de sua casa, que começava o processo giratório após puxar um fio responsável pelo *on/off*. Desta forma, e visto que o *designer* tinha como intenção familiarizar o aparelho, usou essa referência para conseguir com que as pessoas associassem o produto a algo que já pertencia às suas casas, aos gestos que habitualmente exerciam. Numa outra perspectiva, Naoto Fukasawa tinha como objetivo eternizar o gesto, transformando uma ação habitualmente utilizada num produto, em outro que nada tinha a ver. “Quando o cabo de uma ventoinha é puxado, as lâminas começam a girar e após um curto período de tempo, quando as suas rotação estabilizam, o som do vento também se torna constante” - explica Fukasawa em “*A book of Things*” de Jasper Morrison. “Perguntei-me sobre o que seria, se tal como no ventilador, utilizasse o cabo como interruptor. Quando o cabo fosse puxado, o *CD* começaria lentamente a girar e a música iniciaria, como o fluxo de ar de uma ventoinha” (Morrison, 2007).

No desenrolar da investigação foi-se interiorizando a importância da memória nos objetos e a relação que o utilizador pode ter ao ser influenciado pelas suas vivências. Foi dada especial relevância à evolução do produto como forma de *design* e à noção da necessidade do

design ser grande parte das vezes evolutivo e transversal, isto é, desde que feita de forma correta o *design* pode trazer referências de diversos objetos para algo que não tenha qualquer ligação com o anterior, mas que de alguma forma o melhore. Naoto Fukasawa e Jasper Morrison trazem essa certeza, de que todo o *design* deve provir de memórias e recordações, pois facilitará o processo de ligação utilizador-objeto. Ao longo das suas carreiras enquanto *designers*, estes fizeram várias vezes referência ao passado. Exemplo disso é a loja de Morrison em Londres em 2008, com as suas peças expostas de forma a parecer um painel de ferramentas, de modo a que todas pudessem estar expostas de igual forma, visível a todos. Ainda desenvolveu peças icónicas pela sua simplicidade, como a mesinha de cabeceira que nasceu por um acaso, aquando das suas mudanças para Paris, em que utilizou uma simples caixa de vinho para servir de mesa de apoio à sua cama, e mais tarde a transformou num produto de *design*. Esta foi considerada minimalismo puro pelas suas linhas serem apenas as estritamente necessárias (Morrison, 2007 p. 94). Fukasawa, por sua vez, de forma a eternizar momentos e experiências, desenvolveu um telemóvel para a companhia *KDDI*, onde se baseou no corte de uma batata. Fukasawa inspirou-se num momento vivenciado enquanto criança e através dos ângulos deixados pela faca no corte de uma batata, criou a ergonomia ideal para o telefone que desenvolvera. O *designer* conseguiu perpetuar num produto algo tão simples, e vivenciado por todas as famílias no seu dia-a-dia, que apesar de forma muito subtil, nos transporta para uma realidade completamente oposta (Fukasawa, 2007).

Outra das características que chamou a atenção para estes dois nomes do design, Morrison e Fukasawa, foi o seu fascínio e exploração do *Super Normal*. Segundo o livro “*Super Normal - Sensations of the Ordinary*” redigido pelos dois, conseguimos perceber a necessidade que ambos sentiam em desenvolver algo que fosse livre de “características supérfluas, elipses, curvaturas dinâmicas, perfurações e pinturas peroladas” (Fukasawa&Morrison, 2016). De forma sucinta, *Super Normal* é uma ideologia no *design* que entende que os objetos procuram ser reconhecidos pela sua não presença, pela sua normalidade no espaço em que se inserem. Procura de forma concreta não ter qualquer estilo, identidade, originalidade ou notabilidade. De alguma forma Morrison e Fukasawa procuram a forma básica dos objetos, a maior “normalidade” possível para que se difunda no espaço sem que a sua presença seja notada, sem choque ou estranheza (Fukasawa&Morrison, 2016 p. 5). Este processo criativo passou a ser também ele uma referência para o desenvolvimento do projeto em que este estágio estava inserido, visto que um dos principais objetivos era de trazer para as cozinhas contemporâneas algo que fizesse referência ao passado, de forma tão subtil quanto possível.

Fukasawa e Morrison elucidam através de exemplos concretos nas suas peças como é possível chegar a um resultado *Super Normal*, fazendo com que “uma cadeira se pareça com uma cadeira, ou projetar uma mesa com forma de mesa” (Fukasawa, 2007). Um dos exemplos mais icónicos são os bancos “*Dejà-vu*” para *Magis* de Naoto Fukasawa, onde converte uma forma já existente em algo distinto e inovador, apenas com a modificação do material.



Figura 10 - *Dejà-vu* - Naoto Fukasawa, 2005.

Originalmente estes bancos remetem para os típicos bancos de madeira rústicos, e Fukasawa através da mudança do material para alumínio, consegue transmitir elegância, leveza e sofisticação. “Fukasawa converte uma forma existente, convencionalmente associada exclusivamente a um determinado material (madeira), num objeto *Super Normal*, através da sua escolha idiossincrática de um material novo e não convencional (Fukasawa&Morrison, 2016). De certa forma pode-se dizer que o objeto *Super Normal* difere do reconhecido pela sociedade “normal” a partir do momento em que o primeiro se baseia numa forma familiarizada já reconhecida por todos, reaproveitando as formas, materiais ou técnicas de produção tradicionais, fazendo assim com que haja uma distância formal consciente entre o objeto *Super Normal* e o seu precursor.

É possível perceber que a criação do *Super Normal* tem como principal ideologia uma revolta contra o consumismo excessivo. A sua força motriz é o inconformismo dos *designers* relativamente ao excesso de poluição tanto da sociedade de consumo, como em efeitos visuais, provocado pelo marketing e pela competição de tornar as coisas tão visíveis quanto possível. “*Design* faz com que as coisas pareçam especiais, e quem quer normal, se pode ter especial? (...) Existem melhores maneiras de projetar do que colocar um grande esforço para fazer com que algo pareça especial. Especial geralmente é menos útil do que o normal, e menos gratificante a longo prazo” (Fukasawa&Morrison, 2016). Morrison ainda declara que *Super Normal* nasce da evolução da forma de uma peça com uma longa tradição. Segundo o autor, este conceito pretende resumir a história de um produto, considerando-se assim um substituto artificial do normal, de forma a nunca corromper com a história da forma do mesmo. A forma de um objeto, para estes dois *designers*, depende apenas da vida cotidiana e do uso que o utilizador dá ao produto. Deste modo, os objetos são tão normais que a sua presença se torna

garantida, com uma forma completamente satisfatória e livre de inovações complexas, “concentrando toda a qualidade em normalidade” (Fukasawa&Morrison, 2016)

Peças como o sofá *Polder* de Hella Jongerius, com almofadas de esponja modelares de cores e texturas dissemelhantes que se referem à paisagem típica holandesa (Jongerius, 2005 p. 92) e *designers* como Achille Castiglioni com o seu banco *Mezzadro* de 1971, inspirado nos tratores agrícolas, fizeram parte da recolha de referências deste projeto como fundamento para um produto baseado na história e na cultura (Antonelli, 2001).

Outros exemplos de peças de *design* baseadas em memórias e que foram ao encontro daquilo que se procurava para a empresa *Grilo*, foram a panela *Sarpaneva* do *designer* finlandês Timo Sarpaneva, desenvolvida para a marca *Iittala*.



Figura 11 - *Sarpaneva* - Timo Sarpaneva, 1960.

Sarpaneva foi projetada em 1960 e é ainda hoje um clássico da cozinha escandinava. No decorrer dos anos 60, o *designer* inspirou-se no seu avô ferreiro e criou o que nos dias de hoje é uma versão sofisticada das panelas rurais camponesas prevista para utilização em fogo ou forno (Sarpaneva, 1960). Essa intenção no processo de conceção criativo de *Sarpaneva* começou por influenciar e inspirar o projeto em desenvolvimento, na medida em que todo o aspeto formal foi pensado para que se tornasse também ele intemporal.

Outra das características cativantes desta peça da década de sessenta, é a sua dupla funcionalidade na pega em madeira, que é facilmente retirada e utilizada como peça de apoio para içar a respetiva tampa em ferro fundido esmaltado. A junção destes dois materiais, remete de certa forma para as tradições portuguesas, porque também eram estes os materiais mais utilizados nas cozinhas do séc. XIX e XX, nas panelas de três pés utilizadas em lareiras de canto ou fogueiras, e nos utensílios de cozinha.

Do mesmo material também a frigideira *Nambu* de Kamasada, pensada pelo japonês Nobuho Miya, assim como todo o seu trabalho, serviu de inspiração para o projeto.



Figura 12 - Nambu Iron Oil Pan - Nobuho Miya.

Através das suas linhas minimalistas, simples, com delicadeza e elegância nos detalhes, Miya procura dar sempre especial atenção à funcionalidade de cada peça de acordo com a tradição do seu país.

Dessa forma, e motivado por todas as influências recolhidas, optou-se por formas simples e intemporais, aglomeradas a materiais tradicionais nas cozinhas portuguesas. O objetivo do projeto era conseguir com que cada peça obtivesse formalmente uma linha contemporânea e ao mesmo tempo tradicional. O diálogo entre formas orgânicas e retas devia ser proporcionado naturalmente, optando pela redução da forma ao mais simples e onde o utilizador consegue criar uma ligação à tradição portuguesa através dos materiais escolhidos, utilizados em tempos nas cozinhas do nosso país.

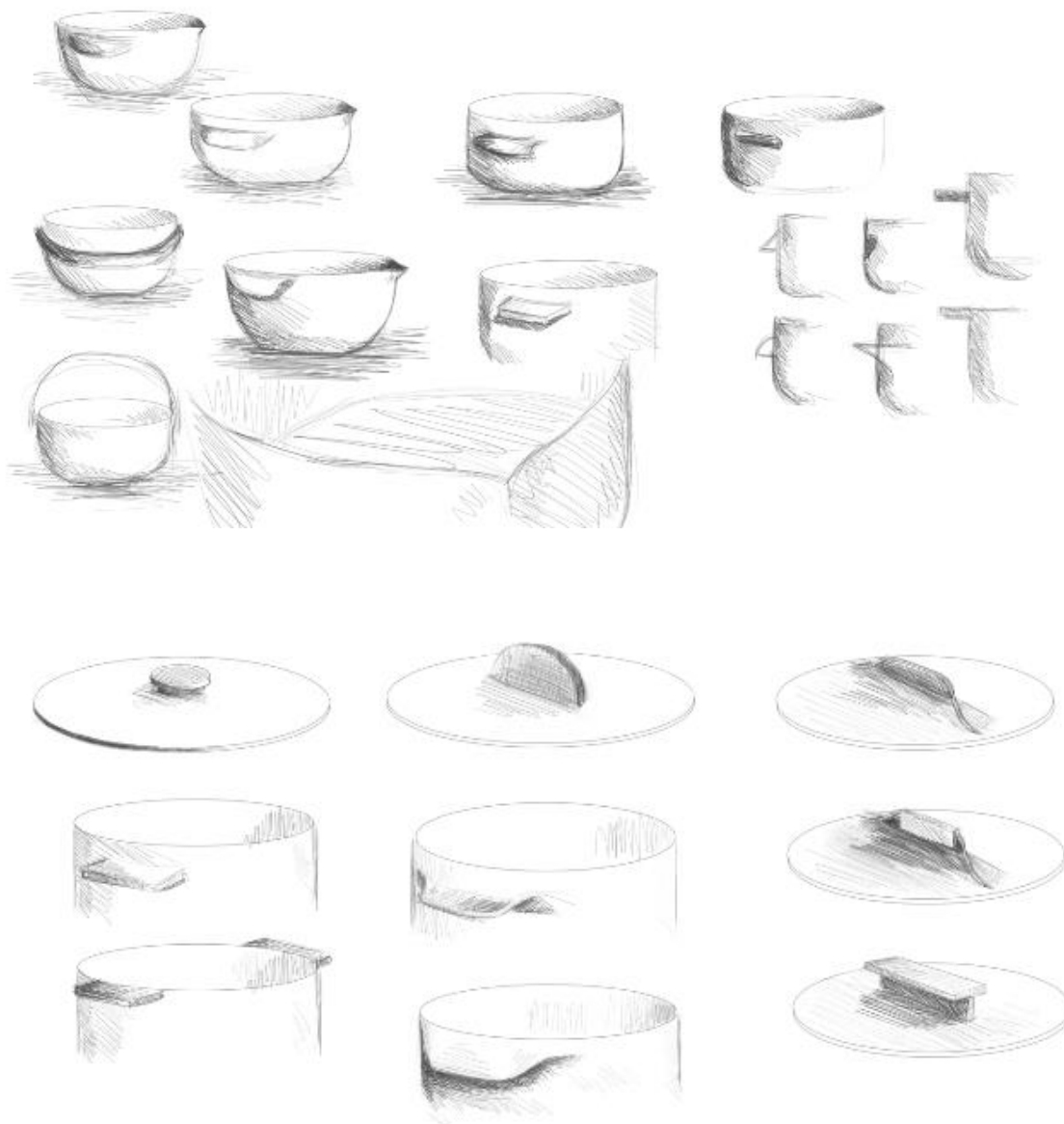
A associação à memória do consumidor era um dos fatores chave deste projeto. Depois dos diversos autores estudados, entendeu-se que o facto de cada utilizador conseguir criar uma ligação com o produto ao seu passado, facilmente teria uma conexão emocional com os utensílios, que retornariam ao conforto com a peça e até a um *design* mais sustentável na medida em que o consumidor não se desfazeria delas tão facilmente. Segundo Grcic, “a sustentabilidade implica mais durar e reparar do que reciclar. Embora o ato de projetar não possa controlar o período de vida do produto, pode procurar aumentar a sua esperança de vida” (Borges, 2014).

Para que tal fosse possível, optou-se por criar duas linhas com ligação emocional com o utilizador: uma delas direcionada para a modernização da peça, para que este sentisse que tinha uma peça atual em casa que iria de acordo com as linhas da sua cozinha e a sua personalidade; a outra no sentido de trazer memórias das cozinhas das suas avós, uma versão mais clássica trazida através de materiais que tenham sido substituídos por outros com a evolução dos tempos, mas que ainda tenham o seu valor e mérito nas cozinhas.

A pedido da empresa *Grilo*, era também importante que fosse melhorado algo “da cozinha para a mesa”, de forma a tornar a utilização mais intuitiva, mais simplificada, mais

funcional. Depois de diversas pesquisas sobre os hábitos portugueses, tentou-se melhorar a forma de apresentação “da cozinha para a mesa”, visto ser este um dos problemas encontrados.

Durante a primeira fase, e mesmo sem estar definido o aspeto formal das peças, foram trabalhadas formas de diminuir o sobreaquecimento das pegas em utensílios de cozinha, procurando materiais que fossem de encontro ao nosso conceito, mas também que cumprissem a função pretendida. Chegou-se à conclusão que um dos materiais que mais se adequa com o nosso conceito de tradição e memória é a madeira e o ferro fundido, utilizados numa vasta gama de utensílios de cozinha tradicionais. A madeira, para além de não aquecer em demasia quando em contacto com o calor, é resistente, fácil de trabalhar e conjuga de diversas formas com o ferro fundido. O objetivo inicial era empregar ferro fundido nos corpos do set de culinária, associados a pegas de madeira para evitar sobreaquecimentos e queimaduras.



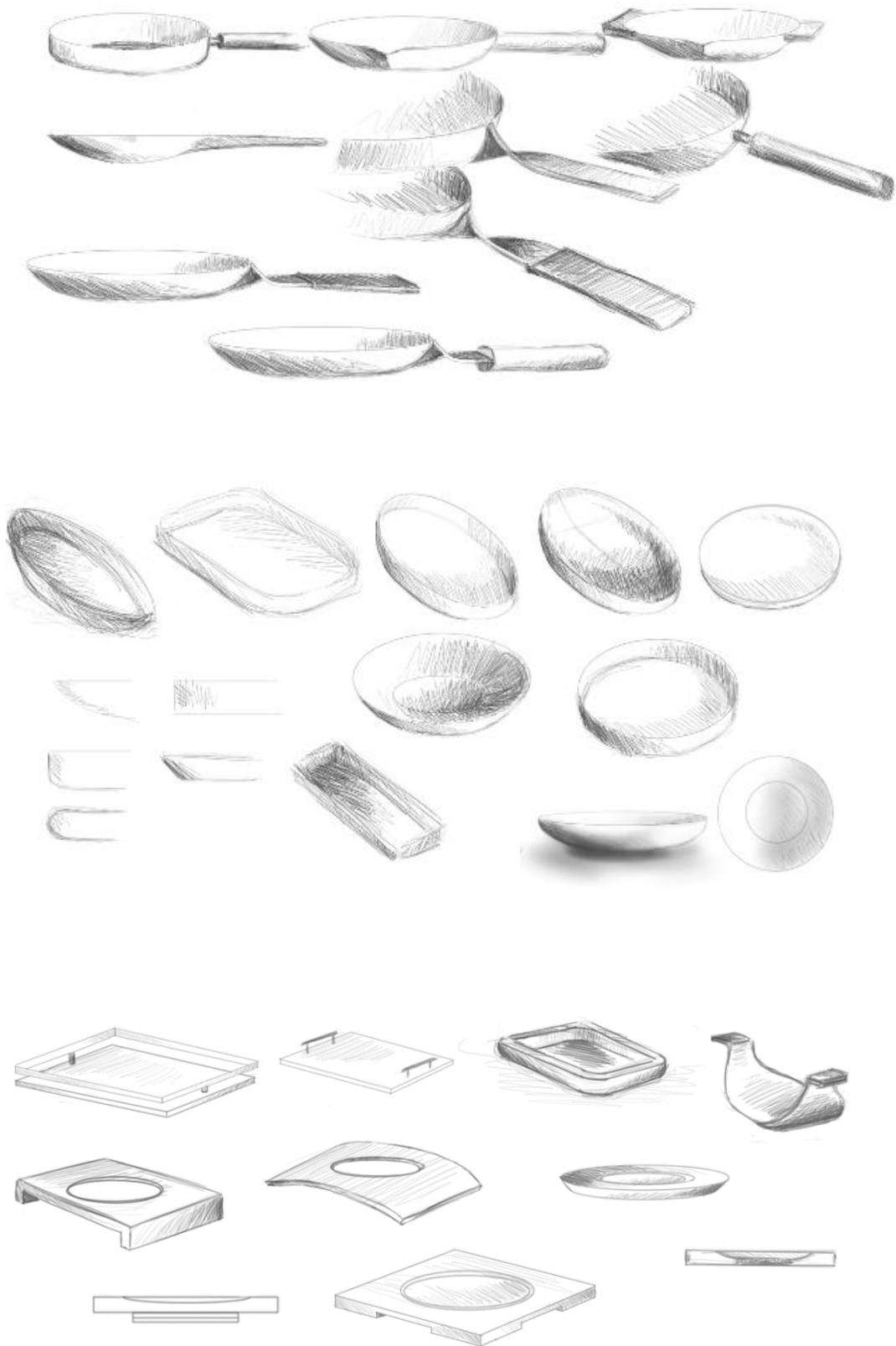


Figura 13 - Esboços, estudo da forma.

Após uma vasta exploração da forma, chegou-se ao resultado que se pretendia ser o definitivo. Optou-se por uma linha bastante simples, muito influenciada pelas clássicas panelas de três pés de ferro fundido, em forma de homenagem simplificada. “Os clássicos não são criados por si, mas pela interação continuada, e apenas essa interação faz emergir algo que os torna menos intemporais. Fazem assim parte da nossa identidade, e da nossa memória cultural, e o que os mantém atuais é precisamente a forma como pertencem a uma determinada era, sendo intemporais por serem temporais” (Borges, 2014).

A linha é bastante direita e simples, apenas o seu fundo é arredondado conforme as panelas de três pés tradicionais.



Figura 14 - Esboço final panela (Maria Amélia).



Figura 15 - Esboço final sertã (Maria Rita).



Figura 16 - Esboço final wok (Maria Rosa).



Figura 17 - Esboço final tabuleiro de forno (Maria Alice).

Aquando do desenvolvimento das diversas peças, entendeu-se que nos dias de hoje existe a necessidade da utilização do forno para finalização dos pratos. Visto essa ser uma carência atual, optou-se por corresponder a essa prática, de forma a facilitar todo o processo. Dessa forma, determinou-se que todas as peças do conjunto teriam a possibilidade de ir ao forno para que o utilizador não tivesse necessidade de trocar de recipiente.

À exceção do tabuleiro de forno, todos os elementos do *set* possuem uma pega de madeira. Esta não pode ser levada ao forno, e por isso surgiu a necessidade de delinear uma nova estratégia. Assim, tenciona-se que as peças de madeira possam ser retiradas a qualquer momento antes de serem sujeitas a altas temperaturas. Esta funcionalidade é também vantajosa pois a madeira apresenta pouca resistência à água e ao fogo, o que poderia levar à sua danificação com as lavagens ou em contacto com o fogo. Desta forma, todas as peças do conjunto podem ser utilizadas em fogão, forno, ou em qualquer tipo de lavagem, sem constrangimentos.

Para delinear uma pega amovível, houve um processo de pesquisa profundo sobre diferentes tipos de encaixe, ponderando-se várias uniões, por *click*, por pressão, por entalhe, rosca, ou até mesmo pela força da gravidade. No entanto, pretendia-se algo bastante mais simples, discreto e, sobretudo, que não se desenquadrasse do conceito inicial. Foi através de uma reflexão sobre o estudo das memórias que surgiu a possibilidade de utilização do encaixe utilizado em grande parte das ferramentas agrícolas, como as enxadas. Esta opção auxiliaria a que o utilizador percebesse o modo de funcionamento por intuição, influenciado pela sua convivência ou observação destes produtos em algum momento da sua vida. Esta fixação é exercida com a força do utilizador, através da pressão que o ferro exerce sobre a madeira angular. A pega de madeira desenhada contém uma película de silicone para ajudar no travamento da peça, que pode ser facilmente retirada pelo movimento inverso.



Figura 18 - Encaixe sobre pressão - Enxada.

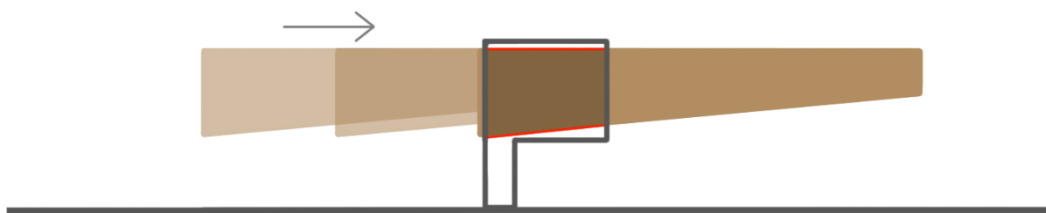


Figura 19 - Encaixe sobre pressão - peças do projeto em desenvolvimento.

2.4. Processo

No livro de maior sucesso de Konstantin Grcic, *Panorama*, são defrontadas diversas teorias sobre o cuidado refletido que os *designers* devem ter ao colocar um produto num espaço tendo em conta a mensagem que querem que o produto transmita. Este defende que o *designer* é responsável por detetar problemas do cotidiano e tentar repará-los, mesmo que o objetivo primordial do produto não seja esse. “Os *designers* são considerados principalmente solucionadores de problemas, que devem encontrar soluções funcionais para um determinado problema, independentemente se a principal preocupação é a estética, as vendas ou a sustentabilidade” (Grcic, 2014).

Ao contrário de outros *designers* anteriormente referidos, Grcic tenta transmitir constantemente uma perspetiva futurista dos seus produtos e muitas vezes procura ambivalência entre o passado e o futuro num único espaço. “O espaço entre caverna e alta tecnologia ilustra a visão entusiasmada do futuro que dominou o discurso do *design* nos últimos anos” (Grcic, 2014). Apesar de esta não ser uma visão que se enquadre com o *briefing* proposto pela *Grilo*, considerou-se importante estudá-la para que fosse possível compreender qual o objetivo do *designer* para as suas peças e de que forma a sua perspetiva contribui para a evolução do *design*. Além da visão futurista, Grcic acredita que a vida e a sociedade estão em constante evolução e que o significado das coisas e dos objetos vai variando. Deste modo, Konstantin Grcic esclarece que cada objeto, dependendo da era em que se enquadra, deve ser alterado e adaptado em sintonia.

Este ensinamento de Grcic levou a uma nova perspetiva daquilo que se pretendia elaborar para a empresa *Grilo*. Era necessário haver evolução, uma nova versão de algo, não numa visão futurista, mas sim numa perspetiva do presente sobre o passado. Esta era a ideologia base que procurámos transmitir. O objetivo não seria tentar reproduzir a última versão mais tecnológica do que existia no mercado contemporâneo, mas sim desenvolver algo atual, assumindo uma nova versão do passado. Não faz hoje sentido existir uma panela de três pés que permita a cozedura à lareira, se a sociedade contemporânea já não o faz. No entanto, o ferro fundido continua a ser um excelente material para a confeção de alimentos, e por esse motivo não deve ser perdido. “No *design* as coisas não são reinventadas frequentemente. Não

há evolução de objetos. As coisas podem ser reexaminadas e retrabalhadas. Eu nem sempre sinto necessidade de fazer tudo de forma diferente, (...) mas às vezes (...) procuro uma “faísca no projeto” (...) e finalmente transportar o projeto para outro nível” (Grcic, 2014). Grcic também concorda que o *design* está e sempre esteve em processo de evolução, e que tudo o que hoje em dia é utilizado é uma réplica modificada ou melhor, melhorada, de algo feito no passado.

De acordo com a sua linha de pensamento, Konstantin Grcic desenvolve em 2003 para a *Thomas-Rosenthal*, a chaleira *Coup*.

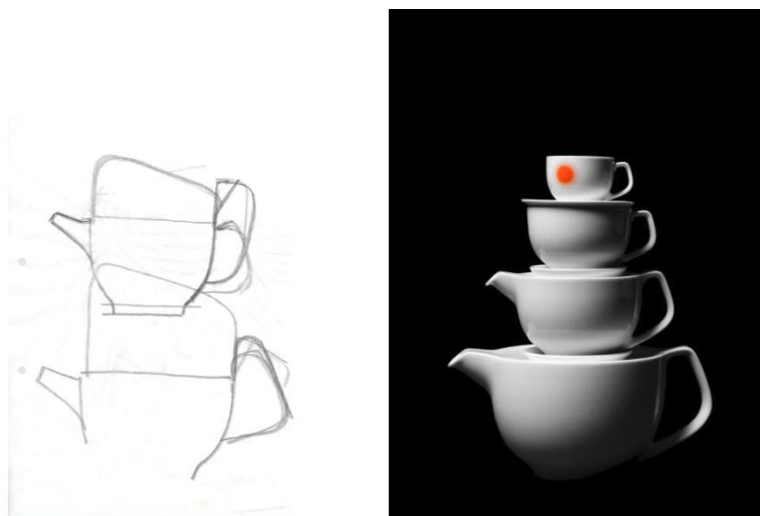


Figura 20 - *Coup* - Konstantin Grcic, 2003.

A ideia do *designer* era corromper com o arquétipo de um bule tradicional, e criar uma nova perspectiva com que se identificasse. Assim sendo, Grcic usa a tipologia de um bule comum e modifica-o, trabalhando a forma de igual modo para todas as outras peças do conjunto (para o bule, tigelas e chávenas). No entanto, e visto que para o *designer* todo o processo é evolutivo e modificado de acordo com as necessidades da época, Konstantin Grcic desenhou as tampas, os pires e os pratos com uma linha completamente diferente do resto das peças do conjunto. Isto para que se percebesse a existência tencional da ambivalência dos tempos (Grcic, 2014).

Sendo Grcic um apaixonado por modernização e atualização dos tempos, entusiasmou-se com a evolução no mundo da iluminação e com a variedade de novas tecnologias que, a partir do século XXI, suportaram um novo leque de oportunidades. Decidiu fazer uma homenagem ao candeeiro que, na sua opinião, honrou de forma mais eficaz a beleza da lâmpada convencional, o *Parentesi*. O candeeiro referido foi desenhado por Pio Manzú em 1969 mas nunca produzido.

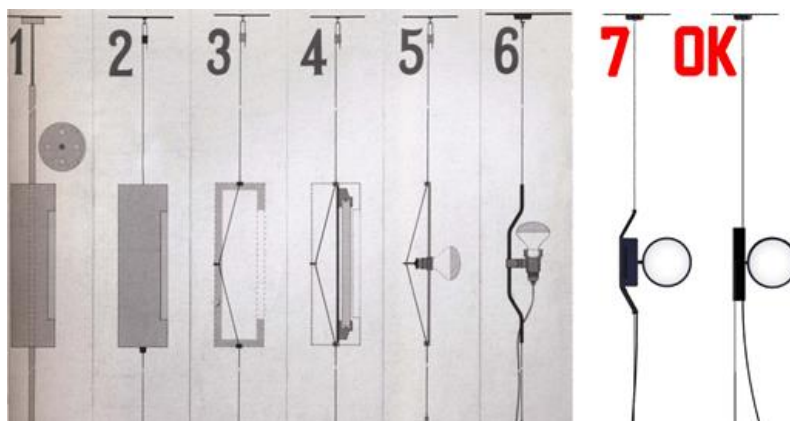


Figura 21 - Parentesi Vs OK (evolução) - Konstanin Grcic, 1972-2013.

Mais tarde, Achille Castiglioni pegou no projeto, desenvolveu-o, e *Parentesi* é produzido e vendido pela marca *Flos*, desde 1972 até aos dias de hoje (Chalcraft, 2013).

“Será possível repensar o candeeiro *Parentesi* mais uma vez e trazer a peça de Manzù-Castiglioni para o futuro?” (Grcic, 2014). Esta era a preocupação de Konstantin Grcic, tentar com que através das atualizações da lâmpada existisse modernização de este que é um dos maiores ícones do *design* dos anos 70. Assim nasceu *OK*, um candeeiro de teto suspenso, com um peso na sua base rente ao chão, idêntico a *Parentesi*. *OK* tem a particularidade de ter uma forma circular plana em led, e uma pequena caixa com todos os componentes eletrónicos que percorre o cabo suspenso verticalmente, que substitui o tubo em forma de parêntese da peça original. Apesar do candeeiro *OK* possuir determinadas características distintas do primário, a essência de *Parentesi* encontra-se fortemente presente e prova que “a paixão de Grcic por tecnologia e materiais traduz-se em *design* que fala linguagens de simplicidade, vanguarda inovadora e história do *design*” (Chalcraft, 2013).

Grcic sempre quis estar na primeira linha da tecnologia e à frente do seu tempo, nunca mostrando medo de arriscar. Desta forma, em 2008 decide criar *Myto*, uma cadeira *cantilever* em plástico, enriquecida com nano partículas. Konstantin Grcic enfrentava o desafio de elaborar uma cadeira em plástico empenhável com apenas uma forma, um material e um único molde, produzida de uma só vez. Para que tal pudesse ser possível, *Myto* foi pensada para ser produzida em *Ultradur High Speed*, material que lhe confere firmeza e alta fluidez no processamento, de modo a oferecer aos *designers* possibilidades de novas formas.

A cadeira de Grcic é o resultado de um longo processo de desenvolvimento que explorou diversos modelos e também os limites deste novo material. O *designer* alemão preparava-se assim para entrar na história do *design* sendo o primeiro a conseguir algo que não foi possível atingir durante décadas.

Para que a cadeira *Myto* fosse concebível sem erros, Grcic trabalhou com *Plank* e *BASF*, o fabricante e uma empresa química, respetivamente, e incluiu na equipa o fabricante de ferramentas e o construtor de máquinas. A peça progrediu de papelão e malha de arame para poliestireno, seguras por camadas de fita isolante preta. Todo o processo foi acompanhado pelos engenheiros da empresa fabricante, que através



Figura 22 - *Myto* - Konstantin Grcic, 2008.

de apoio computacional, identificaram os locais onde o material necessitava de ser fortalecido e as zonas onde o material podia usufruir de uma camada mais fina. “Grcic promoveu uma nova e intensa reunião entre o fabricante, *designers* e fornecedores de materiais, cada um contribuindo com as suas diferentes áreas de especialização” (Terstiege, 2009).

Todo o processo de criação do *designer* Grcic se enquadra em grande escala ao que era pretendido obter no projeto da *Grilo*. A utilização de linguagens tradicionais num produto novo era algo que devia ser adquirido. No entanto, a perspetiva futurística do *designer* não se enquadra na filosofia da empresa, nem existiu espaço para o desenvolvimento de novos materiais ou funcionalidades demasiado inovadoras. O que se procurava era, através de materiais já existentes, encontrar inovação que correspondesse às necessidades do mercado atual.

Pretendia-se assim que através do projeto *Grilo* fosse possível captar as necessidades dos novos tempos com o apoio das novas tecnologias de fabrico, mas nunca perdendo as origens das cozinhas tradicionais. Era essencial acompanhar os tempos, fazendo uma nova interpretação da era em que nos encontramos, para que o produto não destoe das cozinhas contemporâneas, de forma a não se mostrar demasiado antiquado, nem extremamente evoluído. Por outras palavras, procurava-se um produto duradouro, tanto na qualidade dos materiais como na intemporalidade das formas, com uma linha de pensamento mais idêntica a *OK* no que toca ao *design* evolutivo, do que a *Myto*, onde existia um maior aproveitamento das novas tecnologias e uma visão futurista sobre o mercado.

Um *designer* que se enquadra com esta ideologia de peças duradouras e intemporais é Sori Yanagi, que em 1956 desenvolve *The butterfly Stool* com qualidade de excelência. É conhecido pelo seu processo único de desenvolver produtos, onde este prefere utilizar as próprias mãos e materiais alternativos, para a conceção de maquetes até chegar à forma

desejada. Yanagi criou o banco *Butterfly*, onde “durante um período de dois ou três anos, aqueceu folhas de vinil e curvou-as de diversas formas, até adquirir a forma desejada” (Hagiwara, 2007). O elevado sucesso do banco no seu país de origem levou a um aumento dos consumidores com interesse em servir-se de produtos de mobiliário bem concebidos. “Muito à frente do seu tempo, mas aparentemente imune aos caprichos da moda, (...) *Butterfly* expressa simplicidade e beleza. Ao longo das décadas, tornou-se um ponto de referência para o *design* japonês” (Hagiwara, 2007).



Figura 23 - *Butterfly* - Sori Yanagi, 1956.

2.5. Simplificação

Quando se fala de história do *design*, é incontornável referir-se um dos maiores e mais influentes nomes do *design* do século XX, Dieter Rams. Este *designer* foi responsável não só pelo crescimento da marca *Braun*, mas também pelo crescimento e fortalecimento do *design* em geral, pelas suas regras, que até aos dias de hoje regem grande parte dos profissionais da área por todo o mundo. “*Good design is a little design as possible*” ou “*Less but better*” (O bom design é o mínimo design possível / Menos, mas melhor), são duas das frases mais icónicas de Dieter Rams. Este acreditava que um produto bem projetado devia ser tão bem conseguido que se tornaria quase impercetível. “Ao ocultar o desnecessário, (...) os fatores essenciais vêm a tona: os produtos tornam-se “silenciosos”, agradáveis, compreensíveis e duradouros” (Lovell,

2011). Rams citava muitas vezes Mies Van der Rohe, com a frase “Deus está nos detalhes” defendendo que é possível obter qualidade quando todas as linhas, materiais, interface e tecnologia conseguem trabalhar em conjunto e em harmonia. “Os detalhes permitem a comunicação, ajudando na transparência e na aproximação entre o utilizador e o produto” (Lovell, 2011). Uma das principais particularidades de Dieter Rams é a de tentar obter um resultado que resulta do menor esforço possível para o utilizador, onde apenas o essencial fica visível e todo o resto é ocultado, tornando o resultado o mais leve possível visualmente. “*Braun* nunca esteve interessada em fazer caixas bonitas, (...) priorizando as necessidades do utilizador (...) centrada na funcionalidade e qualidade tecnológica (...), que resultou numa linguagem estética reduzida” (Lovell, 2011).

Um dos primeiros produtos com a nova linguagem da Braun, impulsionada por Dieter Rams, foi SK4, o primeiro fonógrafo embutido numa caixa de forma a obter uma limpeza das formas. Cada detalhe de SK4 foi trabalhado de forma a ter um propósito funcional e ser pioneiro numa linguagem de *design* contemporâneo.



Figura 24 - SK4 - Dieter Rams, 1963.

“A tampa de acrílico do SK4 (...) representa um momento decisivo no *design* de áudio: os gravadores têm capas transparentes, porque Dieter Rams as colocou. Só esse feito deveria ser suficiente para ganhar um lugar nos livros de história do *design*” (Lovell, 2011). Rams conseguiu levar o *design* mais além porque se manteve firme nas suas convicções, não cedendo a modas, novidades, ou tendências, com o objetivo final de criar um produto intemporal.

Outra das características deste *designer* era a simplicidade no uso da cor. Tal como no uso das formas, o uso da cor era também racional e funcional. Apenas se permitia a utilização de cor quando estritamente necessário, como forma de alerta ou aviso, e esta regra era levada de uma forma quase ditatorial por Dieter Rams. Em qualquer peça da *Braun* da época de Rams é possível verificar esta evidência, e facilmente é perceptível o intuito do *designer*, pois através de uma escolha de cor simples, a interface com o utilizador é melhorada a larga escala. O uso de cor, ou de “não cor” faz com que o produto seja neutro, e se enquadre em qualquer ambiente, em qualquer geração, tal como o seu *design*. “A cor (...) deve caber no produto: (...) utensílios de cozinha não devem ser coloridos, eles devem permanecer em segundo plano... Deve ser pensado com muito cuidado sobre onde a cor é importante e onde pode ser perigosa. (...) Deve-se usar a cor como sinal, (...) reduzindo a uma área altamente específica, como interruptores de controlo” (Lovell, 2011).

O conceito de cor nas peças de Dieter Rams, cumpria e era estipulada indiretamente por um conjunto de regras criadas pelo próprio, a que Rams chamou de “Os 10 Princípios do Bom *Design*” e que ainda hoje são seguidas por muitos profissionais. Nestes 10 mandamentos do *design*, Dieter Rams refere que para um produto ter “bom *design*” deve ser inovador, útil, estético, compreensível, honesto, discreto, duradouro, minucioso até ao último detalhe, ambientalmente amigável, e ter o mínimo *design* quanto possível (Lovell, 2011).

Esta teoria cruza-se com a perspectiva de *design* de Scholten and Baijings, nomeadamente quando estes assumem que os produtos bem-sucedidos causam uma compreensão imediata do seu público, “e não exigem mais do que uma frase ou duas de explicação” (Schouwenberg, 2015). Estes são defensores da fusão do passado com o presente e muitas vezes optam por misturar materiais, técnicas e tradições, locais com inovações contemporâneas, de forma a melhorar os seus produtos. “Devemos criar coisas boas que têm



Figura 25 - T523 - Dieter Rams, 1962.

caracter duradouro e qualidade. (...) Os europeus tendem a ter um maior respeito pela sustentabilidade, a comprar produtos de melhor qualidade e a cuidar deles. Temos lições para aprender e é encorajador ver esse movimento a acontecer” (Schouwenberg, 2015).

Incentivado pelas linhas simplificadas e pela funcionalidade assertiva, o *set* de cozinha *Tools* de Björn Dahlström produzido pela *littala* é, tal com Dieter Rams, um exemplo de referência de produtos de cozinha para todo o projeto em desenvolvimento.



Figura 26 - *Tools* - Björn Dahlström, 1998.

Desenhado para utilizadores apaixonados por culinária de qualidade e desenvolvido em parceria com chefs de cozinha profissionais, *littala* oferece com a gama *Tools* um *set* altamente funcional, duradouro e com uma formalidade irreverente e universal. O principal objetivo deste projeto era que através de multicamadas de aço inoxidável e alumínio, materiais escolhidos para todo o conjunto, fosse possível melhorar o processo de cozedura dos alimentos devido à distribuição mais uniforme de calor.

Este último estudo sobre os critérios de Dieter Rams auxiliou a elevar o produto em desenvolvimento para a empresa *Grilo* a outro patamar. Insistiu-se então na simplificação das formas tradicionais ao extremo, para que as peças se familiarizassem de melhor forma com qualquer que fosse o espaço inserido.

Através do conceito desenvolvido para a empresa *Grilo*, melhorou-se a funcionalidade na utilização dos produtos. Através de uma simples modificação, foi possível descartar dois objetos que há largos anos tornavam incómodo e pouco prático o processo de levar para a mesa (os panos e a base de quentes), para uma solução elegante que facilita o transporte dos alimentos “da cozinha para a mesa”.

Um dos exemplos de equipamento de cozinha com sucesso por melhorar o seu funcionamento, é a cafeteira *9090* da *Alessi*, desenvolvida por Richard Sapper. *9090* é a cafeteira mais popular da marca e tem a particularidade de poder ser trazida para a mesa. “Eu queria dar a estas máquinas os recursos que outros não possuem (...), portanto não é uma cafeteira banal, mas uma verdadeira “máquina a vapor” (Olivares, 2011). Na sua época, *9090*

era muito à frente do seu tempo e completamente original, não só pela forma em cone truncado, mas também pelo bico anti gotejamento e pela base ampliada que permitia uma ferverura mais acelerada.

De forma a tornar mais funcional todo o conjunto, e depois de já estar definida a forma das quatro peças, retornou-se à ideia da base de quentes. Havia necessidade de fazer com que a base fosse uniformizada em todas as peças. Isto é, de forma a melhorar a funcionalidade, tencionava-se que a base de quentes que suportaria os utensílios para a mesa fosse regular e cumprisse a função de igual modo nas quatro peças.

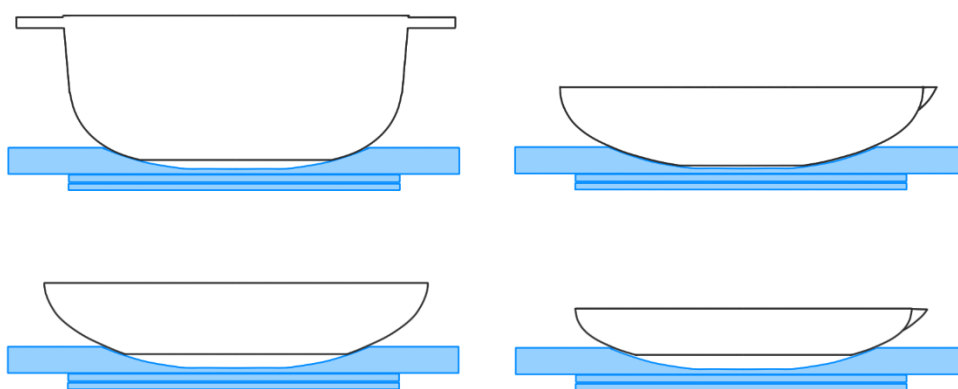


Figura 27 - Encaixe das quatro peças na base de quentes.

Para isso foi criada uma concavidade central estrategicamente desenhada de acordo com todos os fundos das quatro peças, de forma a encaixar na perfeição na base de quentes em madeira. Com isto é possível assegurar que as quatro peças do conjunto funcionam em perfeita sintonia com a base, exatamente da mesma forma e na mesma concavidade.



Figura 28 - Esboço final base de quentes, “sogra” (Maria).

Ainda no processo de desenvolvimento da “sogra”, foi considerada a possibilidade de serem utilizadas duas peças simultaneamente à mesa, e para este efeito foram estrategicamente colocadas duas bases de madeira por baixo da base do mesmo material. Estas duas opções extra são posicionadas e fixadas apenas através de um íman, que posteriormente fará com que fixem aos utensílios aquando do percurso para a mesa ou quando estiverem a ser utilizados. Estas duas peças foram colocadas no centro da peça mãe, com 7,5mm cada uma, o que resultou numa folga de 15mm desde a mesa até à peça em madeira principal. Esse espaço que rodeia a peça será a zona onde se poderá pegar no conjunto e levar até à mesa sem qualquer auxílio de panos, pegas ou luvas.



Figura 29 - Esboço final do conjunto completo.

2.6. 3D e Conhecimento Técnico

Após se conseguir chegar à forma final através do desenho, foi necessário prosseguir com a modelação em três dimensões, para que fosse possível trabalhar todos os detalhes, encaixes, definir medidas e as texturas dos materiais. Esta fase é crucial para o desenvolvimento do projeto, pois é bastante suscetível a alterações nas peças devido à melhor perceção que se tem de todo o conjunto no espaço tridimensional.

Por se estar a lidar diretamente com a indústria, é necessário cuidado adicional na forma como está projetada cada peça para produção, e é necessário adquirir inúmeros

conhecimentos devido ao facto de ser um constante desafio em termos de questões técnicas. A empresa *Grilo* é especialista em técnicas de prensagem e estampagem, mas não em produzir nenhum material seleccionado para este projeto, o que dificultou em larga escala todo o processo de conhecimento técnico e, conseqüentemente, o desenvolvimento eficaz do procedimento.

Contudo, durante os 5 meses de estágio, foram resolvidos vários problemas técnicos das peças, nomeadamente a saída dos moldes de areia e o encaixe das pegas de madeira. Um dos aspetos técnicos mais problemáticos no primeiro contacto com fornecedores de origem chinesa, onde se pretendia que toda a coleção fosse produzida, centralizava-se na panela. Esta peça continha diversas questões que fariam com que não fosse possível a sua saída do molde.

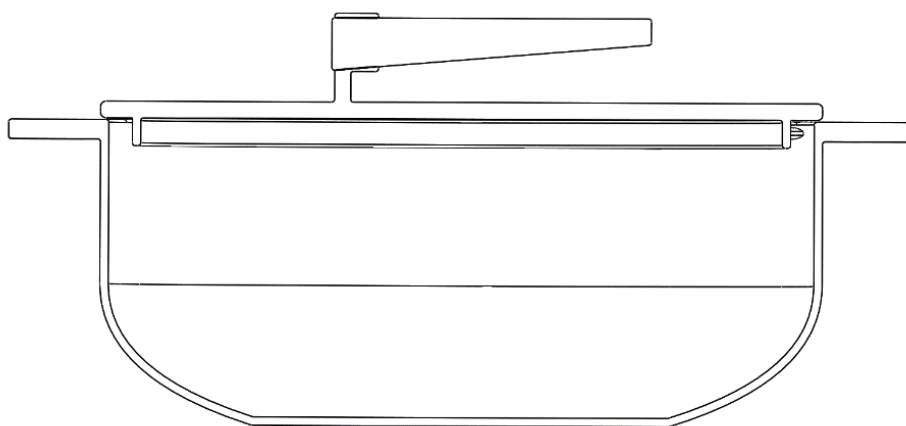


Figura 30 - Corte da panela na primeira fase de envio para fornecedores.

Em primeiro lugar, destacava-se o facto da peça não ter qualquer ângulo na zona superior da panela, e o facto de esta ser completamente vertical, o que dificultaria a sua saída do molde de areia sem qualquer deformação. Outro dos aspetos referidos pelo fornecedor era que as pegas laterais em ferro, devido ao facto de serem completamente niveladas com o topo da panela, não permitirem fixar o molde macho. Para esse efeito, era necessário dar 1 a 2mm de espaçamento entre o topo da panela e as pegas. Estes dois problemas foram resolvidos sem comprometer o aspeto formal do objeto. No entanto, à peça foram acrescentadas durante o processo 3D várias outros detalhes que a empresa *Grilo* considerou como vantajosas e uma mais-valia para o mercado. Nestas destaca-se um bico de escoamento de molhos e líquidos, que também desempenharia a função de controlo de vapor, e ainda uma rosca interna que iria trancar a tampa da panela e desta forma seria possível transporta-la apenas através da pega superior.



Figura 31 - Rosca interna de fixação (render).

No entanto, este último conceito teve de ser abandonado devido ao encarecimento da peça aquando do fabrico em larga escala. Para que esta peça pudesse ser produzida com estas características, era necessário criar mais três moldes: um com os encaixes do testo, e os outros dois com as ranhuras dispostas na zona superior da panela e posteriormente, proceder ao método de soldadura para as fixar à peça. Contudo, o projeto beneficiou com a conceção de um bico de escoamento, que abrangeu também para as outras peças suscetíveis a molhos, o wok e a sertã. Para a panela foi também projectado um testo que cobre o bico, de modo a ser possível isolar o interior por completo e deste modo ferver ou manter os alimentos quentes. Além disso, apenas com uma ligeira rotação é ser possível controlar os vapores sem que o produto que está a ser confeccionado transborde.

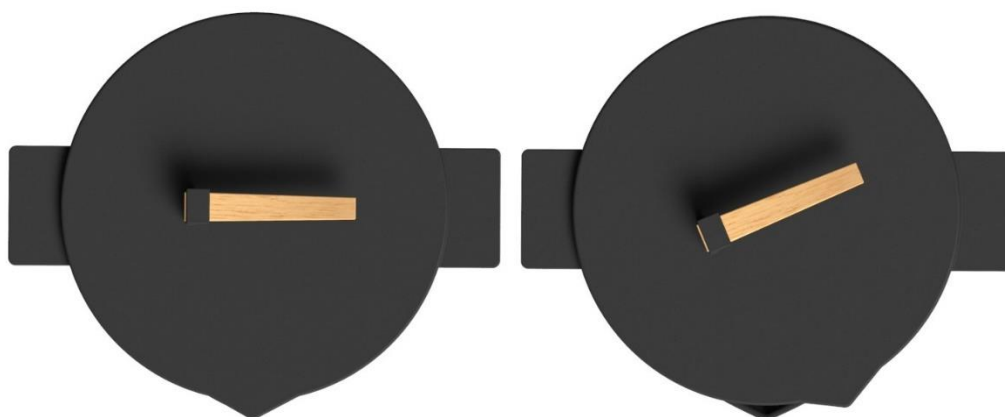


Figura 32 - Controlador de vapores através de rotação do testo (render).

Também a zona de conexão da pega de madeira com o testo sofreu alterações dado que não podia ser produzida conjuntamente pelo mesmo motivo das peças anteriores. O método mais viável seria produzir as peças separadamente e proceder à sua soldadura. No entanto este processo é bastante dispendioso para materiais como o ferro fundido. Para além dessa desvantagem, considera-se menos seguro e estável do que se constituísse uma peça única, uma vez que é uma zona de fragilidade que suporta toda a tensão exercida pelo peso do testo.



Figura 33 - Duas peças do testo conectadas por soldadura (render).

Até ao momento do final do estágio não foi encontrada uma melhor alternativa para este problema. Por questões de limpeza e lavagens, devia ser livre de encaixes ou parafusos, nem devia conter nenhuma cavilha ou qualquer outro tipo de saliência na peça, mesmo que interna. O mesmo se passou com as outras duas peças sujeitas à mesma pega e ao mesmo tipo de encaixe, o wok e a sertã. No momento em que este relatório está a ser escrito, ainda se procura uma solução melhorada para este problema, de forma a não danificar todo o aspeto formal e conceito do projeto. Esta fase está ainda em execução, para os problemas serem solucionados e para que o set possa entrar no mercado o mais rápido possível.

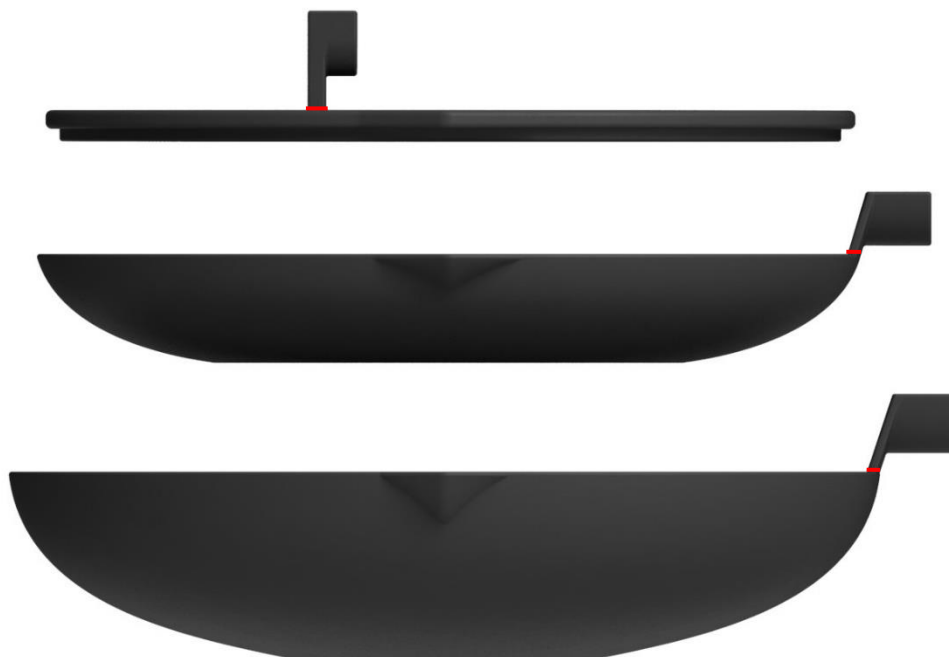


Figura 34 - Peças sujeitas a soldadura (render).

2.7. Processo de fabrico

O protótipo devia ser produzido através do processo de fundição em areia verde. Apesar de não usar moldes permanentes, é um método bastante mais económico devido ao facto de a sua composição poder ser reutilizada até 98% e conter apenas areia, argila, água e, em certos casos, aditivos como pó de grafite, amido, óxido de ferro, entre outros. A caixa de areia que contém o molde é normalmente desenvolvida em madeira e deve resistir à pressão e à erosão do vazamento, apesar de no fim do processo este ter de ser destruído para a retirada da peça. Para o início da produção da peça em ferro, é necessário criar um modelo que poderá ser reutilizado diversas vezes. Este é por norma concebido em diversos materiais como madeira, alumínio, aço ou polímero e necessita obrigatoriamente de ter o formato da peça a ser produzida. É fundamental ter em conta as dimensões, para quando o ferro sofrer a contração térmica comum neste processo, este não fique com as medidas desadequadas. Neste processo é também necessário ter especial atenção ao excesso de metal nas suas paredes visto que, após a secagem da peça, esta será exposta a acabamentos que irão provocar desgaste (Verran, 2016).

Assim sendo, para a elaboração do molde é preenchida uma caixa de madeira com a composição acima referida. De seguida é colocado o modelo da peça na caixa de areia inferior e desta forma é obtido um molde fêmea da peça. Posteriormente, noutra caixa idêntica à

anterior e através do mesmo modelo, é feito um molde negativo (molde macho) por meio de areia compactada. É criado um canal de alimentação do lado oposto ao canal de descida por onde passará o ferro fundido, e os dois moldes são fixos um no outro. Seguidamente é colocado o ferro em estado líquido na ranhura concebida para o efeito, é feita a secagem, a destruição do molde e por fim os acabamentos.

Este método é de todos os métodos de areia o que mais se adequa para a produção de pequenas quantidades, ou até mesmo para a obtenção de um protótipo, pois este continua a ser o que exige menor investimento de moldes. A moldagem por areia verde tem como principais vantagens a menor distorção de formato, boa estabilidade dimensional, menor possibilidade no surgimento de fendas e ainda a reutilização dos moldes num curto espaço de tempo (Camargos, 2013).

2.8. “As Marias”

A partir do momento em que todos os problemas das peças foram detetados e resolvidos, deu-se por finalizado o aspeto formal do conjunto. A panela, a maior peça, adquiriu algumas alterações visíveis. Esta adquiriu umas laterais angulares e um bico de escoamento de líquidos que tem como dupla funcionalidade também controlar a intensidade dos vapores. Esta e as outras peças, à exceção do tabuleiro de forno, possuem pegas em pinho que serão maquinadas em CNC de forma a cada uma delas ter o tamanho exato para a pressão e tensão que será exercida sobre a mesma. Este tipo de madeira clara foi seleccionado por ser um contraste bastante característico de países nórdicos e ocidentais, público-alvo do projeto.





Figura 35 - *Aspeto formal final panela Maria Amélia (render).*

As duas peças abaixo ilustradas, o wok e a sertã, são bastante idênticas. No entanto estas apresentam uma diferença de 2,5cm de altura e ainda fundos distintos, de 10cm e 15cm respetivamente. Todas as peças serão revestidas interiormente por antiaderente para que não haja qualquer inconveniente no momento da confeção.



Figura 36 - *Aspeto formal final Wok e Sertã, Maria Rosa e Maria Rita (render).*

As pegas de madeira destas duas peças são equivalentes de forma a reduzir o custo de produção.

O tabuleiro de forno de subnome Maria Alice, é simplesmente uma taça, com um raio superior de 30cm. Esta peça possui 5,5cm de altura e, do mesmo modo que as anteriores, é completamente arredondada, o que a distingue da maioria dos tabuleiros de forno tradicionais, por norma ovais ou retangulares.



Figura 37 - *Aspeto formal final tabuleiro, Maria Alice (render).*

A “Maria”, peça principal que liga todas as peças, é uma “sogra”, ou mais comumente falando, uma base de quentes, que tem a particularidade de se adaptar a qualquer uma das peças para que estas possam ser levadas à mesa de modo seguro.



Figura 38 - *Encaixe de todas as peças com a base (material transparente), Maria (render).*

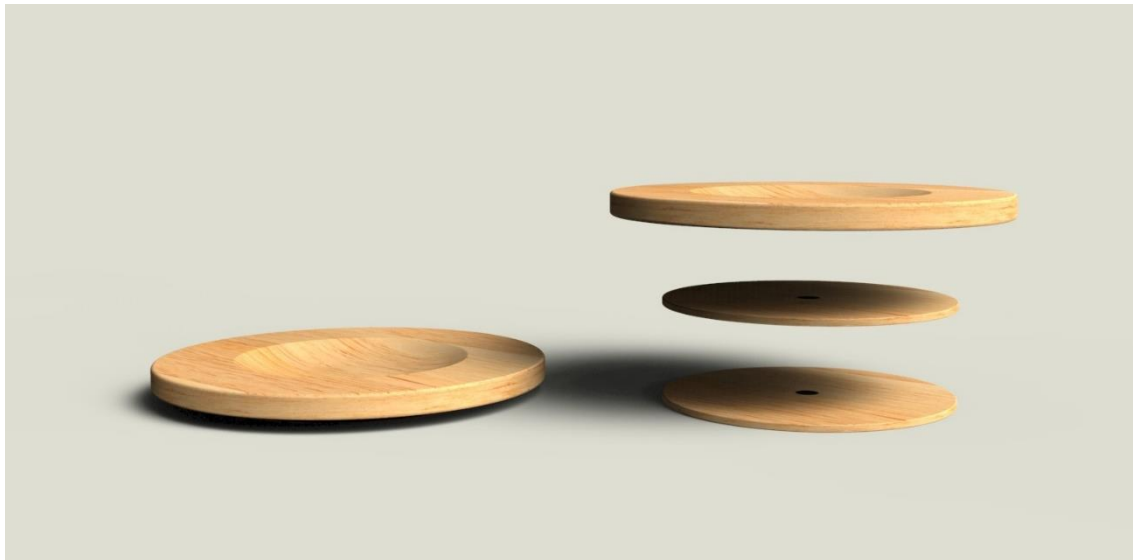


Figura 39 - *Aspetto formal final base, Maria (render).*

Esta apresenta uma concavidade para o efeito, e ainda tem como extra duas bases magnetizadas para que possam ser também elas utilizadas e levadas à mesa com outras peças do conjunto. Com esta base, vai ser permitido uma melhor qualidade de apresentação no momento da refeição, que as famílias portuguesas dão tanto valor.



Figura 40 - *Empilhamento para arrumação "AS MARIAS" (render).*

Outra das características interessantes deste projeto é a facilidade de empilhamento para arrumação, uma vez que estas se inserem facilmente umas nas outras em forma de torre, ocupando assim um espaço muito menor nas cozinhas. Considera-se que esta é uma das mais-valias do projeto, visto que contribui para a libertação de espaço no ambiente culinário.



Figura 41 - Conjunto "AS MARIAS" (render).

Finalmente, procedeu-se à atribuição de nomes à coleção e a cada peça. Os nomes acima referidos surgem em resultado do conceito base do projeto, de algo tradicional e antigo, invocado visivelmente pelos materiais escolhidos, ferro fundido e madeira, também estes materiais empregues na cozinha antiga portuguesa. Desta forma, pensou-se denominar a nossa coleção "AS MARIAS", por ser um nome tradicional português, por serem "as marias" de antigamente que davam vida às cozinhas. É desta forma que as autoras deste projeto gostariam que a coleção fosse recebida pelo público.

Os subnomes foram atribuídos através de memórias que hoje temos do que é antigo. Antigamente eram as avós que passavam o maior tempo na cozinha, eram também elas que lhes davam vida e faziam as refeições mais saborosas, e foi assim que se optou por lhes fazer uma homenagem, dando a cada peça o nome de cada avó das autoras deste projeto.





Figura 42 - *Maria Amélia em ambiente (render).*

Projeto “CAT SET”

3.1 Problemática

Ao longo do estágio curricular foi proposto pela empresa *Grilo* o melhoramento de uma das redes de fritadeira existentes e já em comercialização. Estas apresentavam diversos problemas de aspeto formal, de estabilidade e funcionalidade que careciam de resolução.

Este desenvolvimento foi feito em paralelo com o projecto “As Marias” e tinha também como objetivo aproximar o estágio às necessidades diárias de uma empresa, e desenvolver um projeto um pouco mais técnico do que o anterior. Na verdade, os *designers* no activo não trabalham apenas em projectos novos e inovadores, são-lhes também solicitados este tipo de tarefas, que se focam no melhoramento de produtos já existentes.

A primeira fase focou-se na pesquisa sobre os vários tipos de cestos de fritar existentes no mercado, além dos que existiam à venda fabricados pela *Grilo*. Apesar de pequenas diferenças formais, todos os cestos encontrados eram essencialmente idênticos e com o mesmo sistema de equilíbrio, suspensão e pega. Como era de esperar, todos eles apresentam o mesmo problema, melhor ou pior resolvido.

A segunda fase focou-se nos esboços iniciais, de forma a resolver principalmente os problemas de equilíbrio. Rapidamente se teve perceção que a melhor solução era, ao contrário de ter apenas um ou dois apoios na caçarola, que fossem colocados três apoios de igual distância. Assim é possível escorrer o óleo dos alimentos confeccionados sem que haja quedas do cesto ou risco de queimaduras.

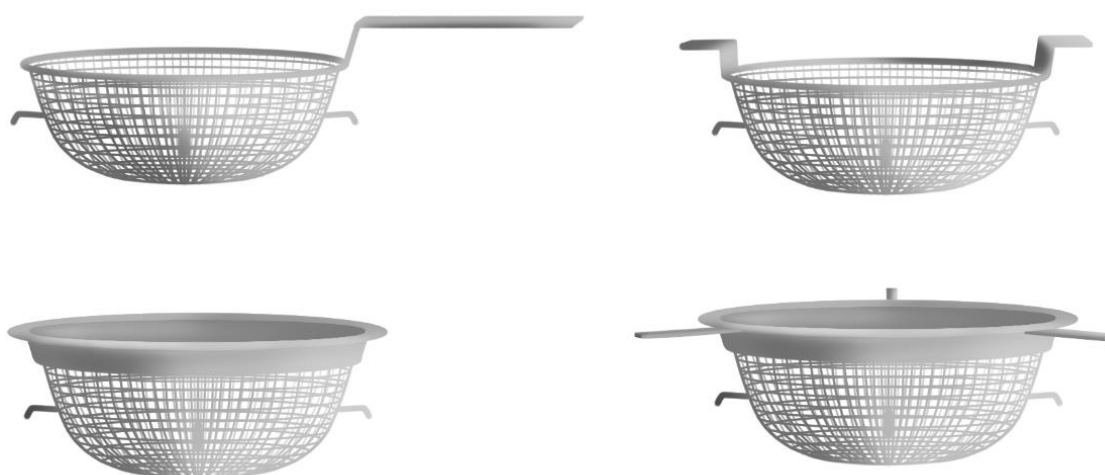


Figura 43 - Primeiros esboços de cesto de fritar.

Depois de vários esquiços, houve uma evolução gradual de estabilidade, para que se conseguisse a melhor solução aliada à melhor praticabilidade da função. Foi então que se chegou a uma forma mais segura e criativa de sustentar os certos de fritar. Os três apoios que suportariam o cesto, também serviriam de diferentes pegas, e este apoios, no momento de fritar, teriam lugar em ranhuras, existentes na caçarola. Após a fritura dos alimentos, o utilizador poderia então pegar no cesto pelos próprios apoios, e colocá-los com um pequeno movimento rotativo na parte superior da caçarola. Este método necessitou de uma caçarola com mais altura, para permitir que o cesto tivesse a altura normal, e ainda uma zona de altura “inválida”, onde iriam estar situadas as ranhuras de sustentação do cesto. Esta solução simples irá também ajudar a que os salpicos do óleo quente existam em menor quantidade, e assim reduzir o risco de queimadura. Este facto acontece devido às “paredes” que existem no momento em que o cesto se encontra na posição inferior, que funcionarão como anel ou escudo protetor.

Inicialmente, o cesto era colocado numa caçarola preparada para o efeito, da linha *supreme* já produzida na empresa *Grilo*, e o objetivo era continuar a utilizar a mesma linha para a adaptação das peças. Mas uma vez que este novo conceito necessitava de mais altura, a caçarola utilizada foi substituída pela panela da mesma linha, com 14,5cm de altura ao invés de 8,5cm.

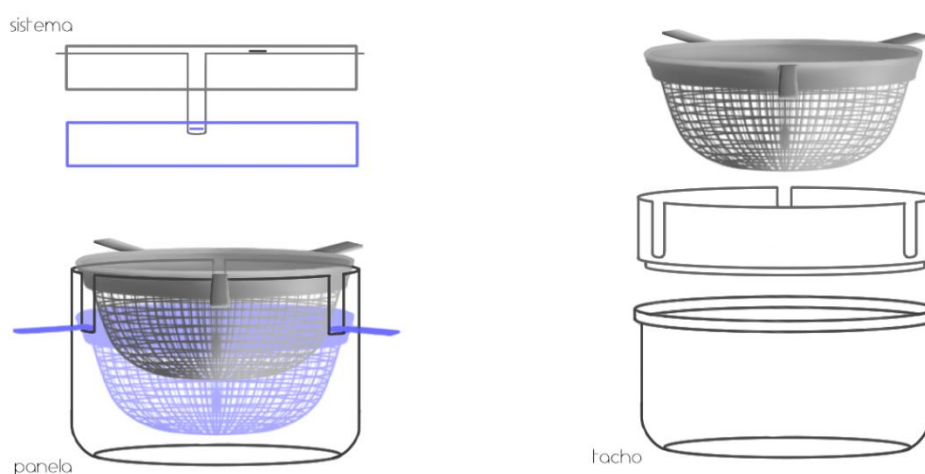


Figura 44 - Sistema de fritar novo com ranhuras em panela/caçarola *Supreme*.

3.2 O Kit

O conceito inovador foi recebido pela empresa de modo bastante positivo e entusiasmado, e desta forma foi sugerido que fosse dada continuidade ao conceito criado, como um conjunto de várias peças e diversas funções, vendido como um *kit*. Foi então feita uma vasta pesquisa de *kits* existentes, e sobre o que seria possível acrescentar a este conjunto de forma vantajosa e útil para o utilizador. Além disso, também foi focada a forma de ser acrescentado ao *set* já existente, com encaixes simplificados e com um custo de produção não muito elevado.

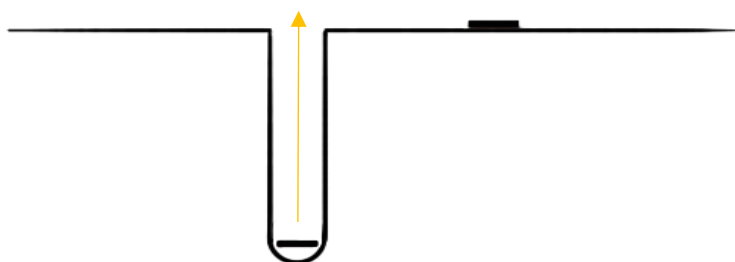


Figura 45 - Sistema de fritar novo, funcionamento.

Depois de um estudo de mercado mais aprofundado, e de dar início aos esboços, tentou-se criar uma ponte entre cada produto, e ainda com a praticabilidade no momento de utilização. Não era possível incluir todos os utensílios naquela peça sem que se tornasse demasiado complicada. Por isso, foi decidido encontrar um equilíbrio sobre aquilo que era pretendido transmitir com o *kit*, e com as peças essenciais que acreditávamos que o conjunto deveria conter. Deste modo, foram desenhadas várias tentativas de conjunto com a inclusão da utilização da caçarola da linha *Supreme*, com peças variadas como um cesto de cozer a vapor, um cesto para fritar, um *fondue* com os respetivos garfos, e um testo que através de pegas de íman e de alicate, transforma a tampa da caçarola numa pequena sertã.

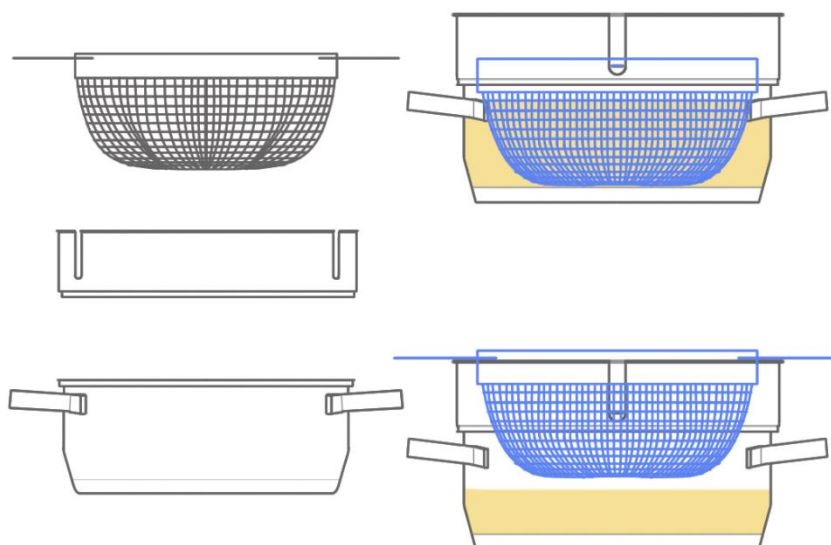


Figura 46 - Funcionamento da fritadeira em caçarola Supreme.

Visto que a caçarola *Supreme* fornecida pela empresa não tinha altura suficiente para a junção da nova fritadeira, foi necessário criar um anel na panela com as ranhuras aplicadas. Desta forma teríamos uma caçarola na qual poderia ser acrescentada altura para utilização como fritadeira, e ainda a oportunidade de obter outro tipo de funções com novas peças.



Figura 47 - Fritadeira em caçarola Supreme

Todas as peças do *kit* têm como base a caçarola, que possui um entalhe na zona superior para todos os encaixes das peças de substituição. Esse entalhe também dá sustento ao teste que é colocado por cima da caçarola quando apenas lhe compete essa mesma função. Todo o conjunto, exceto a parte interna do teste que possui revestimento antiaderente, é composto por aço inoxidável que tem como principais vantagens a alta resistência à corrosão, baixa rugosidade superficial, resistência a altas temperaturas, um baixo custo de manutenção e adequada resistência mecânica. Para além destes aspetos, ainda é considerado um material bastante duradouro e com possibilidade de reciclagem, aspeto bastante relevante na indústria dos dias de hoje.

A tampa da caçarola ainda apresenta uma pega imanizada, para que seja possível utilizar na posição invertida como uma frigideira, onde é colocada uma pega em alicate.



Figura 48 - *Caçarola com testo/sertã.*

Um dos primeiros processos envolveu transformar a panela utilizada anteriormente na fritadeira, numa caçarola, e para isso, foi necessária a colocação de um anel de 5cm de altura de forma a ser suficiente para fritar, o que perfaz um total de 13,5cm. Nesse anel encontrar-se-iam as três ranhuras necessárias para o cesto de fritar pousar. Esta peça é colocada no entalhe superior da caçarola, onde originalmente se situava o testo.



Figura 49 - Caçarola com fritadeira.



Figura 50 - *Caçarola com fritadeira.*



Figura 51 - Caçarola com fritadeira, espaço útil (material transparente).

Do *kit* faz parte também um cesto de cozer a vapor. Este conjunto é composto pela caçarola, pelo um cesto perfurado, e pelo testo com uma pega em íman. O cesto é também colocado no entalhe em “L” destinado para o efeito. Esta peça apresenta ainda a possibilidade de colocar o testo na zona superior onde se encontra um novo entalhe em “L”, e deste modo, contruir uma pirâmide de peças. Este produto, apesar das suas características inovadoras, é utilizado exatamente da mesma forma que os demais existentes no mercado: é colocada água a ferver na caçarola, e pousado o cesto perfurado com os alimentos a cozinhar na zona interior da peça, juntamente com a tampa.



Figura 52 - *Caçarola com cesto de cozer a vapor.*

A última peça desenvolvida, adequada à utilização do *kit*, é um *fondue* com os respetivos acessórios. O conjunto é composto, para além da caçarola, por uma tampa aberta, seis garfos específicos para o efeito e uma base de sustentação de tamanho universal para ser possível colocar uma lamparina de medidas genéricas.

A tampa do *fondue* é de aço inoxidável. As suas formas são obtidas através do processo de estampagem e é também dessa forma que é aberto um orifício central onde posteriormente serão colocados os garfos e onde também existe acesso ao conteúdo da caçarola. Os garfos projetados com o mesmo material, contêm dois dentes, como habitualmente. Estes utensílios têm também a possibilidade de serem customizados para que não se baralhem entre utilizadores no momento do convívio.

De modo a evitar o arrefecimento do conteúdo da caçarola, a base do *fondue* foi pensada para que tivesse altura suficiente para colocar uma lamparina. Este utensílio é encaixado na zona inferior da caçarola e serve como sustento ao resto do conjunto. O apoio de quatro pés foi projetado com medidas universais, de forma a poder ser colocada qualquer lamparina existente no mercado para este efeito. Com esta base obtém-se 80mm de altura a mais do que o inicialmente previsto.



Figura 53 - Caçarola com tampa de fondue.



Figura 54 - Caçarola com fondue completo.

O conjunto é assim composto por sete peças: uma caçarola, um testo/sertã, um anel de segurança para fritar, um cesto em rede de fritar, um cesto de cozer a vapor, uma tampa de *fondue*, uma base de *fondue*. Deste conjunto também fazem parte os garfos e as pegas de íman e alicate mas que são considerados acessórios para o *kit*. Desta forma, e de encontro ao conceito de montagem e desmontagem do *kit* de cozinha, resolveu-se denominar de *Cat Set* em jeito de ironia com as sete vidas de um gato.

O facto de este *set* ser tão versátil, com custos de produção relativamente baixos e corresponder perfeitamente ao *brief* fornecido pela empresa, fez com que o atual gestor ficasse bastante satisfeito com o resultado.



Figura 55 - Conjunto completo.



Figura 56 - Conjunto completo.

Novo Projeto

4.1 Conceito

Nas últimas semanas de estágio ainda surgiu a oportunidade de trabalhar numa nova ideia, trabalhando em novos conceitos fundamentados na tradição e cultura portuguesas. Deste modo, foi pensado num novo projeto que fosse ao encontro do que a empresa procurava. Ao longo do processo criativo, optou-se por desenvolver algo bastante aproximado ao conceito do projeto anterior, “As Marias” com o mesmo conceito fundamentado na tradição e cultura portuguesas. O objetivo era desenvolver uma peça que permitisse cozinhar em fogão ou numa fogueira, fosse prática no transporte e que promovesse momentos em família, como num piquenique. O foco principal foram os momentos em família e a tradição de cozinha em fogo. Dessa forma, optou-se por partir da panela de três pés como fundamento base e trabalhar o conceito a partir desse ponto. Tentou-se trabalhar a peça o mais aproximadamente possível da peça original, a panela de três pés.

Apesar do tempo disponível para a finalização do projeto ser escasso, ainda foi possível dar início aos esboços principais e aos primeiros 3D da peça, e resolveram-se alguns detalhes de funcionalidade. O projeto obteve uma boa receção por parte da empresa *Grilo*, que mostrou interesse em detalhá-lo para produção.



Figura 57 - Novo projeto, procura da forma.



Figura 58 - Novo projeto, procura de formas.



Figura 59 - Panela de três pés.



Figura 60 - Encaixe dos três pés na panela.



Figura 61 - Funcionalidades da Pega.



Figura 62 - Panela e Pés.



Figura 63 - Panela com fondue.



Figura 64 - Diversas versões do projeto final.

Conclusão

O projeto “As Marias” resultou da necessidade de criar um produto de cozinha que não fosse frio e desprovido de emoção. Procurou-se através das vivências de cada indivíduo criar ligação com o produto, de forma a acolhe-lo como parte integrante da sua vida. Tinha-se como objetivo conceber um trem de cozinha desprovido da frieza da industrialização, que contasse a história das cozinhas portuguesas desde a cozedura a lenha, às placas de indução.

“As Marias” são alvo de uma herança histórica e de uma linha que se pretende ser intemporal. Com o projeto produzido para a empresa *Grilo*, cria-se um produto que faz jus à sua era de acordo com as memórias de tempos vividos em Portugal. O conjunto traz para as cozinhas contemporâneas as emoções do passado conduzido pelos materiais selecionados, apresentados com o equilíbrio das formas simplificadas e reduzidas ao essencial.

Ainda assim, procura descomplicar as vidas das famílias modernas acompanhando os novos modos de confeccionar alimentos e ainda facilitar a logística e a aparência do serviço à mesa. Entende-se que “As Marias” são um produto português, desenhado a pensar nos portugueses e na sua cultura, mas que contribuirá para todas as famílias além-fronteiras. Simultaneamente ao desenvolvimento do projeto principal do estágio, “As Marias”, foi ainda possível o envolvimento em dois projetos adicionais: o *Cat Set* e a panela de três pés, ainda não finalizada. O projeto *Cat Set* foi especialmente focado na resolução de um problema, através de uma forma mais prática e simples de fritar. Concorda-se que o *design* melhorou a forma de trabalhar na cozinha. Uma solução simples revolucionou as fritadeiras de fogão em larga escala e por esse motivo optou-se por continuar o desenvolvimento das peças para a criação de um *kit* com essenciais. A base foi a caçarola *Supreme*, peça da marca *Grilo*, de aço inoxidável e vendida a baixo custo. Por esse motivo, houve um especial cuidado em desenvolver uma solução que se enquadrasse com o posicionamento de mercado em que esta estava inserida, tanto na fritadeira como em todo o *kit*. Este conjunto contém os produtos necessários para os principiantes na cozinha, sendo composto por uma caçarola, uma sertã, uma fritadeira, um cesto a vapor e um *fondue*, que são baseados na mesma peça do conjunto, a caçarola.

O último projeto desenvolvido para a empresa *Grilo* surge na continuidade de “As Marias”. Por existir um especial interesse no conceito de tradicionalidade, emoções e tradições, foi proposto que fosse criado uma nova peça que satisfizesse essa necessidade de mercado. Assim foi dado início a um novo conceito baseado na panela de três pés e que dá especial atenção ao convívio entre família, dentro e fora de casa, promovendo as refeições partilhadas e os momentos de lazer.

Este e os outros projetos fez com que fossem criados laços com a empresa de continuidade de diversos projetos em prol do desenvolvimento e do crescimento do *design* português.

Bibliografia

- Antonelli, Paola.** 2001. Achille Castiglioni. *Achille Castiglioni*. Milão : Corraini Edizioni, 2001, p. 168.
- Borges, Adélia.** 2009. Muji - Filosofia de Vida através do Design. *ABC Design*. [Online] 12 de Maio de 2009. <http://www.abcdesign.com.br/muji-filosofia-de-vida-atraves-do-design/>.
- Borges, Afonso.** 2014. *Design Normal: Memória e invisibilidade dos objetos* . Aveiro : Universidade de Aveiro, 2014.
- Camargos, Paulo.** 2013. Fundição em Areia. *Ebah*. [Online] 30 de Março de 2013. www.ebah.pt/content/ABAAAE-j0AJ/fundicao-areia.
- Chalcraft, Emilie.** 2013. OK lamp by Konstantin Grcic for Flos. *Dezeen*. [Online] 15 de Abril de 2013. <https://www.dezeen.com/2013/04/15/ok-lamp-by-konstantin-grcic-for-flos/>.
- Fiell.** 2003. [autor do livro] Charlotte e Peter Fiell. *Design of the 20th Century*. Alemanha : Taschen, 2003, p. 248.
- Fukasawa&Morrison.** 2016. Sensations of the Ordinary. [autor do livro] Naoto Fukasawa & Jasper Morrison. *Super Normal*. London : Lars Muller Publishers, 2016.
- Fukasawa, Naoto.** 2007. Memory of feeling. *Naoto Fukasawa* . Japão : Phaidon, 2007, p. 240.
- Grcic, Konstantin.** 2014. Panorama. *Panorama*. Alemanha : Vitra Design Museum, 2014, p. 320.
- Hagiwara, Shu.** 2007. Flight or fancy. *Origins*. Japan : Kodansha USA, 2007, p. 111.
- Hara, Kenya.** 2015. Discovering White. *Designing Design*. Suíça : Lars Muller Publishers, 2015, p. 472.
- Hecht&Colin.** 2003. Dependence. [autor do livro] Sam Hecht & Kim Colin. *Product as Landscape*. s.l. : Industrial Facility, 2003, p. 160.
- Howarth, Dan.** 2015. Serif TV. *Dezeen.com*. [Online] 17 de Setembro de 2015. <https://www.dezeen.com/2015/09/17/ronan-erwan-bouroullec-brothers-serif-tv-samsung-london-design-festival-2015/>.
- Hudson, Jennifer.** 2011. 50 product designs from concept to manufacture. *Process*. s.l. : Laurence King Publishing, 2011, p. 240.
- Jongerius, Hella.** 2005. Polder Sofa. *Misfit*. Holanda : Phaidon, 2005.
- Koivu, Anniina.** 2012. Ronan and Erwan Bouroullec. *Works*. France : Phaidon, 2012, p. 304.
- Lovell, Sophie.** 2011. On good design and function. *Dieter Rams: As little design as possible* . Alemanha : Phaidon, 2011, p. 400.
- Morrison, Jasper.** 2007. *A book of things*. London : Lars Muller Publishers, 2007.

- 2002. *Everything but the walls*. London : Lars Muller Publishers, 2002. p. 58.
- 2010. MUJI . [autor do livro] Masaaki Kanai. *MUJI*. Japan : Rizzoli, 2010.
- Nendo. 2013. *Fadeout Chair. 10/10*. Japão : Gestolten, 2013, p. 320.
- Olivares, Jonathan. 2011. *Expresso Coffee Maker 9090. Richard Sapper*. Alemanha : Phaidon, 2011, p. 240.
- Phaidon. 2016. *Como Ettore Sottsass fez a maquina de escrever sexy - 1968*. Phaidon. [Online] 14 de Setembro de 2016. [Citação: 16 de Dezembro de 2017.] <http://uk.phaidon.com/agenda/design/articles/2016/september/14/how-ettore-sottsass-made-the-typewriter-sexy/>.
- Rams, Dieter. 2011. *Less and More. Less and More*. Alemanha : Gestaltd, 2011, p. 808.
- Sarpaneva, Timo. 1960. *iittala Collections. iittala*. [Online] 1960. <https://www.iittala.com/collections/iittala/sarpaneva/c/sarpaneva/intro>.
- Schouwenberg, Louise. 2015. *Reproducing Scholten & Baijings. Reproducing Scholten & Baijings*. Amesterdão : Phaidon, 2015.
- Sottsass. 2014. [autor do livro] Philippe Thomé. *Sottsass*. Genebra : Phaidon, 2014, p. 500.
- Terstiege, Gerrit. 2009. *The Making of Design*. Alemanha : Birkhauser, 2009.
- Verran, Professor Gilherme O. 2016. *Processos de Moldagem em Areia Verde*. Santa Maria, Brasil : UDESC, 2016.

Outras obras consultadas

- Cappellini, G. (2008). *Ronan and Erwan Bouroullec*. França: Phaidon.
- Foster, H. (2011). *Design and Crime: (And Other Diatribes)* . USA: Verso.
- Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity (Simplicity: Design, Technology, Business, Life)*. MIT Press.
- Neuhart, M. N. (2015). *The Story of Eames Furniture*. Gestalten.
- Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary Approaches to Product Design*. AVA Academia Advanced.
- Raizman, D. (2010). *History Of Modern Design*. Inglaterra: Laurence King .