



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

**Rooots + Projetos Complementares**  
**Atividades de Estágio - Atelier Maurício Vieira**

Miguel Ângelo Aguamel Rocha

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

Orientador: Prof. Doutor Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges

**Covilhã, Janeiro 2020**



# Dedicatória

Ao meu avô, Julião Aguamel, pelo conhecimento transmitido, por ensinar que a valorização de competências acadêmicas é sempre uma mais-valia, e por inculcar a noção da importância em cumprir todos os objetivos a que nos propomos.



# Agradecimentos

Ao meu orientador, Professor Doutor Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges, pela orientação e coordenação do presente documento.

Ao *Atelier* Maurício Vieira pela oportunidade que concedeu, de modo a realizar o estágio curricular.

A todas as pessoas envolvidas direta ou indiretamente durante o percurso académico.

Um agradecimento com especial atenção aos meus pais pela ajuda incondicional, por enfrentarem sacrifícios agora ultrapassados, e não duvidarem das capacidades demonstradas ao longo dos anos.

Um especial agradecimento à Catarina por estar sempre presente, pelo apoio e motivação.



# Resumo

O presente relatório descreve todos os trabalhos desenvolvidos no *Atelier* Maurício Vieira. Situado na Guarda, este escritório autorizou a realização de um estágio curricular de quatro meses com vista a finalização do mestrado em Design Industrial na Universidade da Beira Interior.

Neste documento consta a apresentação do projeto principal de estágio realizado a título individual, acompanhado e orientado pelo *atelier*. Este trabalho, denominado “Rooots”, foi guiado por uma abordagem que privilegia o pensamento e práticas sustentáveis. Consciente da importância do poder comunicativo, este exercício pretende fortificar a relação entre utilizador e a humanidade nos produtos. Ao longo do documento está presente a descrição de todas as etapas que constituem o processo criativo: estabelecimento do *briefing*, exploração formal, possibilidade de execução, realização de *mock-ups* e maquetes, modelação tridimensional, concretização de modelos finais e, por fim, aprovação.

Posteriormente, existe uma breve exposição de trabalhos solicitados por clientes e concretizados no decorrer do estágio, tocando nas mais variadas áreas no mundo do *design*. Inclui também exercícios ilustrativos.

A competência do gabinete é posta à prova devido a certas limitações. Ao longo do documento são perceptíveis as diferenças entre os projetos, onde por vezes é necessário um estudo complexo de modo a entregar sempre a melhor solução.

Atividades ligadas à área de *design* integram um setor comercial bastante competitivo. A opinião de quem solicita o trabalho possui um peso elevado em todas as decisões, e a capacidade para aplicar conhecimentos e correções formais de forma subtil de modo a satisfazer todas as entidades envolvidas no processo é uma obrigação.

## Palavras-chave

***Design, Projeto, Memórias, Cozinha, Processo, Versatilidade, Diálogo***



# Abstract

The present report describes all the projects developed at Atelier Maurício Vieira. Located in Guarda, this studio allowed the completion of a four-month internship, in order to complete the master's degree in Industrial Design at University of Beira Interior.

The purpose of this report is to present the main work that was developed and made by myself individually and accompanied and guided by the studio where I took my internship. This project, "Rooots", is guided by an approach that privileges sustainable thinking and practices. Aware of the importance of communicative power, this exercise aims to cement the relationship between users and the capture of humanity in products. It also contains a description of all the stages that constitute the creative process: briefing, formal exploration, possibility of execution, mock-ups, three-dimensional modeling, final models and, finally, approval.

After the presentation of the main project, there is a brief exposition of other works requested by the clients and completed during the internship. Those works combine the most areas in the world of design. This document also includes illustrative exercises.

The studio competence is tested by various factors. During the development of some projects, there are situations where it is necessary to do a complex study of some components, in order to outline the best solution to the client.

Design activities are a part of a very competitive business sector. The opinion of the person who requests the work has a heavy weight in all decisions. A designer must have the ability to apply formal knowledge and to adapt the project to the client expectations.

# Keywords

**Design, Project, Memories, Kitchen, Process, Versatility, Dialogue**





4.2 Design de Interiores/Ambientes.....	70
4.3 Ilustração.....	82
<b>Análise Crítica .....</b>	<b>85</b>
<b>Conclusões .....</b>	<b>87</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>89</b>





# Índice de Figuras

<b>Figura 1 -Áreas de trabalho - Atelier</b> .....	4
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 2 - Panóplia de projetos - Atelier</b> .....	5
(Fonte: <a href="http://www.mauriciovieira.com/atelier/pt-pt">http://www.mauriciovieira.com/atelier/pt-pt</a> )	
<b>Figura 3 - Flax Chair - Christien Meindertsma, 2015</b> .....	9
(Fonte: <a href="https://christienmeindertsma.com/Flax-Chair">https://christienmeindertsma.com/Flax-Chair</a> )	
<b>Figura 4 - Catálogo de produtos - Ecobirdy, 2018</b> .....	9
(Fonte: <a href="https://www.ecobirdy.com/">https://www.ecobirdy.com/</a> )	
<b>Figura 5 - Mesas - Luken, 2018</b> .....	10
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/">https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/</a> )	
<b>Figura 6 - Cadeira - Luken, 2018</b> .....	10
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/">https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/</a> )	
<b>Figura 7 - Volvo Living Seawall - Volvo, 2019</b> .....	10
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2019/01/31/volvo-living-seawall-pollution-biodiversity-design/">https://www.dezeen.com/2019/01/31/volvo-living-seawall-pollution-biodiversity-design/</a> )	
<b>Figura 8 - MarinaTex - Lucy Hughes, 2019</b> .....	11
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2019/11/15/marinatex-lucy-hughes-james-dyson-award-design/">https://www.dezeen.com/2019/11/15/marinatex-lucy-hughes-james-dyson-award-design/</a> )	
<b>Figura 9 -Catálogo de produtos - One for Hundred, 2018</b> .....	12
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2018/10/12/one-for-hundred-wooden-furniture-sustainable-vienna-design-week/">https://www.dezeen.com/2018/10/12/one-for-hundred-wooden-furniture-sustainable-vienna-design-week/</a> )	
<b>Figura 10 - Recipiente pré-histórico</b> .....	15
(Fonte: <a href="https://www.icollector.com/PREHISTORIC-POTTERY-BOWL_i13865038">https://www.icollector.com/PREHISTORIC-POTTERY-BOWL_i13865038</a> )	
<b>Figura 11 - Recipiente grego</b> .....	15
(Fonte: <a href="https://www.dailyartmagazine.com/ancient-greek-pottery-terms/">https://www.dailyartmagazine.com/ancient-greek-pottery-terms/</a> )	
<b>Figura 12 - Exemplo 1 - The Hard Life, 2017</b> .....	15
(Fonte: Morrison, J. (2017). The Hard Life. Londres: Lars Muller Publishers)	
<b>Figura 13 - Exemplo 2 - The Hard Life, 2017</b> .....	15
(Fonte: Morrison, J. (2017). The Hard Life. Londres: Lars Muller Publishers)	
<b>Figura 14 - Putrella - Enzo Mari, 1958</b> .....	16
(Fonte: <a href="https://www.danese milano.com/en/productDetails?idProduct=136">https://www.danese milano.com/en/productDetails?idProduct=136</a> )	
<b>Figura 15 - Soft Urn Vase - Hella Jongerius, 1993</b> .....	17
(Fonte: <a href="http://www.jongeriuslab.com/work/soft-urn">http://www.jongeriuslab.com/work/soft-urn</a> )	
<b>Figura 16 - Red White Vase - Hella Jongerius, 1997</b> .....	17
(Fonte: <a href="http://www.jongeriuslab.com/work/big-white-pot-and-red-white-vase">http://www.jongeriuslab.com/work/big-white-pot-and-red-white-vase</a> )	
<b>Figura 17 - Officina Chair - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015</b> .....	18
(Fonte: <a href="https://www.archiproducts.com/en/products/magis/fabric-chair-officina-fabric-chair_308312">https://www.archiproducts.com/en/products/magis/fabric-chair-officina-fabric-chair_308312</a> )	
<b>Figura 18 - Detalhe de Officina Chair - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015</b> .....	18
(Fonte: <a href="https://www.stylepark.com/en/magis/officina-chair">https://www.stylepark.com/en/magis/officina-chair</a> )	
<b>Figura 19 - Herit Chair - Simon Legald, 2018</b> .....	18
(Fonte: <a href="https://www.simonlegald.com/portfolio/herit/">https://www.simonlegald.com/portfolio/herit/</a> )	
<b>Figura 20 - Melt - Nendo, 2019</b> .....	19
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2019/01/14/nendo-melt-furniture-collection-for-wonderglass/">https://www.dezeen.com/2019/01/14/nendo-melt-furniture-collection-for-wonderglass/</a> )	

<b>Figura 21 - Savoy Vase - Alvar Aalto, 1936</b> .....	20
(Fonte: <a href="https://www.connox.com/categories/home-decor/vases/aalto-vase-savoy.html">https://www.connox.com/categories/home-decor/vases/aalto-vase-savoy.html</a> )	
<b>Figura 22 - Birds on a wire - Barber &amp; Osgerby, 2007</b> .....	20
(Fonte: <a href="https://www.magisdesign.com/elenco_prodotti/birds-on-a-wire/">https://www.magisdesign.com/elenco_prodotti/birds-on-a-wire/</a> )	
<b>Figura 23 - Kenny Chair - Raw Edges, 2013</b> .....	21
(Fonte: <a href="http://www.raw-edges.com/#/kenny/">http://www.raw-edges.com/#/kenny/</a> )	
<b>Figura 24 - Ossidiana - Mario Trimarchi, 2014</b> .....	22
(Fonte: <a href="https://www.amazon.it/Alessi-Ossidiana-Caffettiera-espresso-alluminio/dp/B00NNN2XW4">https://www.amazon.it/Alessi-Ossidiana-Caffettiera-espresso-alluminio/dp/B00NNN2XW4</a> )	
<b>Figura 25 - Serif TV - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015</b> .....	22
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2015/09/17/ronan-erwan-bouroullec-brothers-serif-tv-samsung-london-design-festival-2015/">https://www.dezeen.com/2015/09/17/ronan-erwan-bouroullec-brothers-serif-tv-samsung-london-design-festival-2015/</a> )	
<b>Figura 26 - Junto Carafé - Simon Legald, 2017</b> .....	23
(Fonte: <a href="https://www.simonlegald.com/portfolio/junto/">https://www.simonlegald.com/portfolio/junto/</a> )	
<b>Figura 27 - Canal Chair - Luca Nichetto, 2017</b> .....	24
(Fonte: <a href="http://nichettostudio.com/projects/canal-chair/">http://nichettostudio.com/projects/canal-chair/</a> )	
<b>Figura 28 - Concho de cortiça, vista de perfil</b> .....	24
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 29 - Concho de cortiça, vista de topo</b> .....	24
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 30 - Pine Trees - Hasegawa Tohaku, 1580</b> .....	25
(Fonte: <a href="https://www1.folha.uol.com.br/serafina/2016/12/1835467-criador-da-muji-kenya-hara-projeta-centro-cultural-japones-em-sp.shtml">https://www1.folha.uol.com.br/serafina/2016/12/1835467-criador-da-muji-kenya-hara-projeta-centro-cultural-japones-em-sp.shtml</a> )	
<b>Figura 31 - Primeiros esboços (1)</b> .....	26
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 32 - Primeiros esboços (2)</b> .....	27
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 33 - Estudo formal - Prato de sopa</b> .....	28
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 34 - Estudo formal - Copo</b> .....	28
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 35 - Estudo formal - Prato principal e sobremesa</b> .....	29
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 36 - Tahiti Table Lamp - Ettore Sottsass, 1981</b> .....	29
(Fonte: <a href="https://www.madeindesign.co.uk/prod-table-lamp-tahiti-by-ettore-sottsass-1981-reftahiti.html">https://www.madeindesign.co.uk/prod-table-lamp-tahiti-by-ettore-sottsass-1981-reftahiti.html</a> )	
<b>Figura 37 - Carlton - Ettore Sottsass, 1981</b> .....	29
(Fonte: <a href="https://www.1stdibs.com/furniture/storage-case-pieces/bookcases/miniature-iconic-carlton-bookcase-designed-sottsass-memphis-milano/id-f_12653722/">https://www.1stdibs.com/furniture/storage-case-pieces/bookcases/miniature-iconic-carlton-bookcase-designed-sottsass-memphis-milano/id-f_12653722/</a> )	
<b>Figura 38 - Valentine Typewriter - Ettore Sottsass, 1968</b> .....	30
(Fonte: <a href="https://de.phaidon.com/agenda/design/articles/2016/september/14/how-ettore-sottsass-made-the-typewriter-sexy/">https://de.phaidon.com/agenda/design/articles/2016/september/14/how-ettore-sottsass-made-the-typewriter-sexy/</a> )	
<b>Figura 39 - Clippers - Super Normal, 2007</b> .....	31
(Fonte: Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). Super Normal: Sensations of the Ordinary. Londres: Lars Muller Publishers)	
<b>Figura 40 - Cinzeiro - Super Normal, 2007</b> .....	31
(Fonte: Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). Super Normal: Sensations of the Ordinary. Londres: Lars Muller Publishers)	
<b>Figura 41 - Desenho final - Prato de sopa</b> .....	33
(Fonte: Autor)	

<b>Figura 42 - Desenho final - Prato principal e sobremesa</b> .....	34
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 43 - Desenho final - Copo</b> .....	35
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 44 - Chair One - Konstantin Grcic, 2004</b> .....	36
(Fonte: <a href="https://www.ciatdesign.com/en/chair-one-magis.html">https://www.ciatdesign.com/en/chair-one-magis.html</a> )	
<b>Figura 45 - Es Shelf - Konstantin Grcic, 1999</b> .....	37
(Fonte: <a href="http://konstantin-grcic.com/">http://konstantin-grcic.com/</a> )	
<b>Figura 46 - Hut ab - Konstantin Grcic, 1998</b> .....	38
(Fonte: <a href="http://konstantin-grcic.com/">http://konstantin-grcic.com/</a> )	
<b>Figura 47 - Missing Object - Konstantin Grcic, 2004</b> .....	38
(Fonte: <a href="https://www.pinterest.pt/pin/219198706835287419/?lp=true">https://www.pinterest.pt/pin/219198706835287419/?lp=true</a> )	
<b>Figura 48 - 1001 Drops - Nonobject</b> .....	39
(Fonte: <a href="https://www.wired.com/2007/04/1001-drops-the-/">https://www.wired.com/2007/04/1001-drops-the-/</a> )	
<b>Figura 49 - Thinium Cutlery - Nonobject</b> .....	40
(Fonte: <a href="http://eng.o3one.rs/2009/05/nonobject-design-fiction-part-ii-branko-lukic-26-maj-06-jun-2009/">http://eng.o3one.rs/2009/05/nonobject-design-fiction-part-ii-branko-lukic-26-maj-06-jun-2009/</a> )	
<b>Figura 50 - Rawphisticated Cellphone - Nonobject</b> .....	40
(Fonte: <a href="https://www.pinterest.pt/pin/380272762265059673/">https://www.pinterest.pt/pin/380272762265059673/</a> )	
<b>Figura 51 - SK4 Phonouser - Dieter Rams, 1963</b> .....	41
(Fonte: <a href="https://www.shapeways.com/product/4Z6GTUPJD/1-12-radio-and-record-player-braun-sk4-1956">https://www.shapeways.com/product/4Z6GTUPJD/1-12-radio-and-record-player-braun-sk4-1956</a> )	
<b>Figura 52 - TP1 Radio Phonograph - Dieter Rams, 1959</b> .....	41
(Fonte: <a href="https://collections.vam.ac.uk/item/O152107/tp1-record-player-rams-dieter/">https://collections.vam.ac.uk/item/O152107/tp1-record-player-rams-dieter/</a> )	
<b>Figura 53 - Braun vs Apple</b> .....	42
(Fonte: <a href="http://www.d-68.com/braun-vs-apple">http://www.d-68.com/braun-vs-apple</a> )	
<b>Figura 54 - iMac G3 - Apple, 1998</b> .....	42
(Fonte: <a href="https://insider.dn.pt/multimedia/os-produtos-tornaram-apple-num-gigante-planetario/2386/">https://insider.dn.pt/multimedia/os-produtos-tornaram-apple-num-gigante-planetario/2386/</a> )	
<b>Figura 55 - iPhone 5 - Apple, 2012</b> .....	43
(Fonte: <a href="https://www.fnac.pt/Apple-iPhone-5-16GB-Preto-Telemovel-iPhone/a655583">https://www.fnac.pt/Apple-iPhone-5-16GB-Preto-Telemovel-iPhone/a655583</a> )	
<b>Figura 56 - MacBook Air - Apple, 2018</b> .....	43
(Fonte: <a href="https://www.dezeen.com/2018/10/31/apple-designs-greenest-mac-ever/">https://www.dezeen.com/2018/10/31/apple-designs-greenest-mac-ever/</a> )	
<b>Figura 57 - Maquetes - 1ª fase</b> .....	45
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 58 - Maquetes - 2ª fase</b> .....	45
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 59 - Maquetes - 3ª fase</b> .....	46
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 60 - Render final (1)</b> .....	47
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 61 - Render final (2)</b> .....	47
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 62 - Render final (3)</b> .....	48
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 63 - Render final (4)</b> .....	48
(Fonte: Autor)	

<b>Figura 64 - Impressão 3D em escala reduzida</b> .....	49
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 65 - Impressão 3D em escala real</b> .....	50
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 66 - Kettle 9091 - Richard Sapper, 1982</b> .....	52
(Fonte: <a href="https://pt.socialdesignmagazine.com/mag/products-selection/product/bollitore-9091-inox-lucido-design-richard-sapper-for-alessi/">https://pt.socialdesignmagazine.com/mag/products-selection/product/bollitore-9091-inox-lucido-design-richard-sapper-for-alessi/</a> )	
<b>Figura 67 - Tizio LED - Richard Sapper, 1972</b> .....	52
(Fonte: <a href="https://www.ambientedirect.com/en/artemide/tizio-led-desk-lamp_pid_3982.html">https://www.ambientedirect.com/en/artemide/tizio-led-desk-lamp_pid_3982.html</a> )	
<b>Figura 68 - Processo de Slip-Casting</b> .....	53
(Fonte: <a href="https://www.researchgate.net/figure/The-principle-of-slip-casting-40_fig9_322140764">https://www.researchgate.net/figure/The-principle-of-slip-casting-40_fig9_322140764</a> )	
<b>Figura 69 - Origem do nome</b> .....	54
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 70 - Paper Porcelain - Scholten &amp; Baijings, 2009</b> .....	55
(Fonte: <a href="https://www.finnishdesignshop.com/tableware-dishware-cups-mugs-paper-porcelain-coffee-cup-light-grey-p-14604.html">https://www.finnishdesignshop.com/tableware-dishware-cups-mugs-paper-porcelain-coffee-cup-light-grey-p-14604.html</a> )	
<b>Figura 71 - Render de apresentação</b> .....	56
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 72 - Render de apresentação (2)</b> .....	57
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 73 - Render de apresentação (3)</b> .....	58
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 74 - Render de apresentação (4)</b> .....	59
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 75 - Secretária, perspetiva (1)</b> .....	62
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 76 - Secretária, perspetiva (2)</b> .....	62
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 77 - Lavatório, perspetiva (1)</b> .....	64
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 78 - Lavatório, perspetiva (2)</b> .....	64
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 79 - Peça de acrílico</b> .....	65
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 80 - Solução 1, perspetiva</b> .....	66
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 81 - Solução 2, perspetiva</b> .....	66
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 82 - Coroa do relógio, detalhe</b> .....	68
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 83 - Interior do relógio, detalhe</b> .....	69
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 84 - Relógio, perspetiva</b> .....	69
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 85 - Solução 1</b> .....	71
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	

<b>Figura 86 - Solução 2</b> .....	71
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 87 - Solução 1</b> .....	72
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 88 - Solução 2</b> .....	73
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 89 - Solução 3</b> .....	73
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 90 - Stand, perspectiva</b> .....	75
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 91 - Stand, detalhe</b> .....	75
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 92 - Suporte</b> .....	76
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 93 - Vista exterior, entrada</b> .....	77
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 94 - Vista interior, entrada</b> .....	77
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 95 - Vista frontal, clínica</b> .....	78
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 96 - Solução 1</b> .....	79
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 97 - Solução 2</b> .....	79
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 98 - Solução 1, perspectiva (1)</b> .....	80
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 99 - Solução 1, perspectiva (2)</b> .....	81
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 100 - Solução 2, perspectiva</b> .....	81
(Fonte: Atelier Maurício Vieira)	
<b>Figura 101 - Livro, interior (1)</b> .....	83
(Fonte: Autor)	
<b>Figura 102 - Livro, interior (2)</b> .....	83
(Fonte: Autor)	



# Capítulo 1

## Introdução

Inserido na estrutura opcional para a conclusão do mestrado em Design Industrial, o estágio curricular foi realizado no período compreendido entre Outubro de 2018 e Janeiro de 2019, no *Atelier* Maurício Vieira. Fundado em 1989 e sediado na Guarda, este gabinete dedica-se a uma panóplia alargada de vertentes inerentes à prática de Design, desde gráfico, interiores, produto e industrial.

No presente documento pretende-se relatar de forma objetiva e elucidativa os projetos executados, a sua organização e todo o seu processo. Num esforço para enriquecer ao máximo esta experiência, foi estabelecido *à priori* que paralelamente aos trabalhos materializados em contexto de *atelier*, seria realizado um projeto individual que demonstrasse uma perfeita simbiose entre ambas as partes: estagiário e empresa.

Os objetivos desta parceria possibilitam analisar em primeira mão os benefícios e dificuldades de um gabinete de *design* no mercado de trabalho, e proporcionar não só a consolidação dos conhecimentos adquiridos ao longo dos anos anteriores centrada até então exclusivamente em *design* industrial e produto, como também a introdução a diversas áreas adjacentes como design gráfico e interiores. Ou seja, o estagiário imerge numa realidade nunca antes explorada, de modo a alcançar uma visão alargada das potencialidades que as indústrias criativas possuem.

### 1.1 Metodologia

Delimitando as premissas pelas quais um projeto se deve guiar, o *briefing* estabelecido interroga as competências que um produto pode possuir de modo a educar os utilizadores do mundo que os rodeia. Neste seguimento, ficou delineado que este trabalho consistiria num conjunto de *dinnerware*.

Sem ignorar o impacte social requerido no *briefing*, nem o impacte ambiental que atualmente se verifica como um alicerce fundamental sempre que oportuno, inicialmente foi efetuada uma extensa procura para compreender as origens e a evolução deste setor de mercado.

Após uma análise cuidada sobre avanços formais, tecnológicos, ideológicos e complementada por uma pesquisa debruçada em teorias e trabalhos atuais, foi possível criar fundamentos que serviram de suporte para a conceção desta coleção. Depois de um período

dedicado apenas ao enriquecimento teórico, foram desenvolvidas diferentes hipóteses pelas quais seria possível seguir, culminando no único caminho que mais competências demonstrava.

O processo foi terminado com maquetes que permitiram ter uma percepção palpável das formas e dimensões. A simulação virtual da forma final e aplicação do material escolhido foi feito através de modelações tridimensionais.

Simultaneamente à realização deste projeto, existe uma panóplia diversificada de trabalhos que foram realizados durante o horário laboral no gabinete, onde era debatido o *briefing* e as suas restrições. Posteriormente à discussão inicial era utilizado um sistema de *brainstorming*, onde as melhores soluções eram colocadas em prática e sofriam gradualmente pequenas alterações e certos ajustes de modo a satisfazer ao máximo o cliente, sem negligenciar a posição e visão do *atelier*.

Um procedimento criativo encontra-se longe de ser definido por regras concretas, porém, a existência e utilização de uma metodologia potencia não só as qualidades dos elementos que participam no processo como também o seu resultado final.

# Capítulo 2

## Atelier

### 2.1 Espaço

*Atelier* Maurício Vieira é uma empresa criativa que se dedica de forma exclusiva à área de *Design* e que se debruça sobre várias vertentes adjacentes à sua prática.

Caracterizado pelo seu profissionalismo, dedicação, versatilidade e competência nos projetos que executa, o *atelier* procura não só satisfazer as necessidades dos clientes, como também creditar os seus trabalhos com a elegância, subtileza e contemporaneidade que atualmente se verificam como uma obrigação. Isto deriva do não reconhecimento do *design* como área e profissão consolidadas, principalmente na zona interior do país.

A equipa deste gabinete é composta por 3 trabalhadores efetivos complementada alternadamente por 1 estagiário, formado ou não na área em questão. Com um horário laboral de quarenta horas semanais (9h - 13h/14h - 18h), executam as tarefas auxiliados por programas como *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* e *Adobe Freehand MX* para manipulação gráfica, e *Google Sketchup* e *keyshot* para modelações tridimensionais e renderização.

O contexto diário não se limita apenas à execução de tarefas confinadas ao interior do espaço, envolvendo também deslocações ao exterior, onde, por vezes, é essencial o encontro com clientes para perceber e discutir as limitações do projeto e, conseqüentemente, a sua realização. O acompanhamento muito próximo desde idealização dos trabalhos até à fase de materialização e entrega é, desta forma, uma das principais características desta empresa.

Um processo criativo não contém premissas fundamentais. Pode ser um circuito limitado e restrito onde uma entidade singular possui controlo total durante toda a sua duração. Como resultado, demonstra potencialidades reduzidas baseando-se apenas no bom senso pessoal, podendo não coincidir com o que se pretende. São necessárias reflexões, análises e críticas constantes. Um circuito que abrange múltiplas entidades pode provar-se vantajoso, visto que, inúmeras discussões apresentam um resultado onde diversas visões se complementam em harmonia.

Esta filosofia de atenção e partilha caracterizam o ambiente diário no gabinete, onde o conteúdo conceptual dos projetos é discutido no seio da equipa e a visão de todos que a integram é considerada. Posteriormente, na fase de concretização, o diálogo é constante, no sentido de compreender os avanços e solucionar possíveis problemas que tenham surgido, num espírito de entreaajuda (ver figuras 1 e 2).



Figura 1 - Áreas de trabalho - Atelier

Fonte: Autor

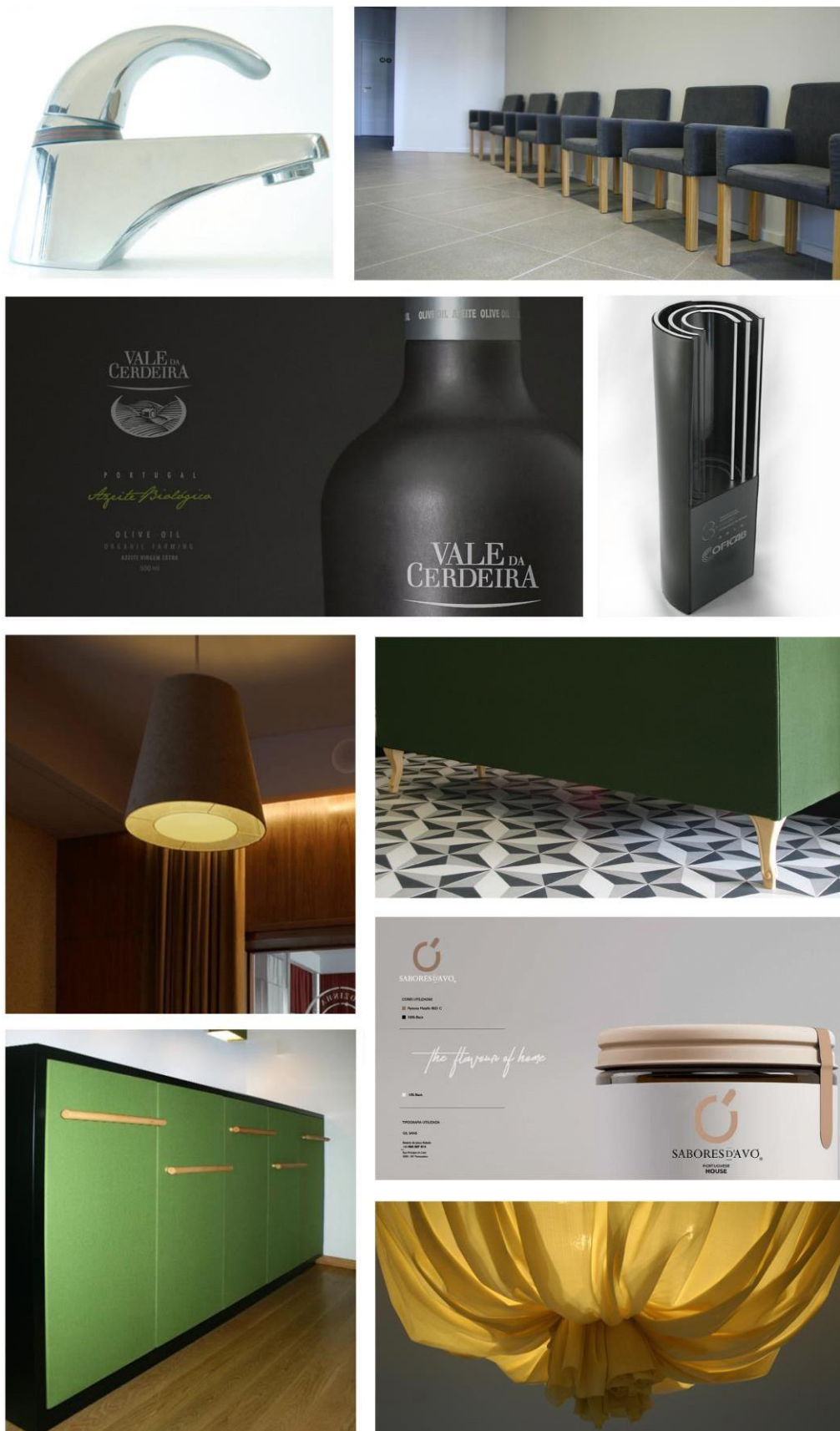


Figura 2 - Panóplia de projetos - Atelier  
Fonte: <http://www.mauriciovieira.com/atelier/pt-pt>



# Capítulo 3

## Projeto “Rooots”

### 3.1 Problemática

O *briefing* deste projeto questiona as potencialidades de um objeto e o modo como enfatiza o mundo em que o ser humano se insere. As premissas delineadas transmitem uma aparente liberdade, porém, falaciosa. O objetivo de provocar a reflexão humana requer exigências cognitivas. O resultado final não pode criar meramente uma relação com o utilizador, tem que provocar e estimular física e psicologicamente.

*“Há objetos pensados que contêm visões críticas, perguntas e reflexões e oferecem declarações pertinentes sobre o nosso modo de vida atual.”* (Boelen, Konstantin Grcic Panorama, 2014, p. 6).

A sociedade atual é resultado de milhares de anos de constante evolução, porém, os seus comportamentos são consequência de facilidades que a revolução industrial originou. Compreendida entre os séc. XVIII e XIX, a revolução industrial é caracterizada maioritariamente pela alteração de processos artesanais para industriais, introduzindo máquinas a procedimentos outrora manuais, culminando numa maior eficiência. Apesar de proporcionar crescimento social e prosperidade económica, atualmente, não se revela tão benéfico. A facilidade e rapidez em materializar produtos, consolidadas no séc. XX através da standardização, originou economias onde emergem mercados híbridos saturados por produtos sem conteúdo e limitados a princípios formais e objetivos lucrativos.

*“Muitas das nossas atividades comerciais... são baseadas meramente no objetivo de ganhar dinheiro com rapidez.”* (Sapper, Richard Sapper edited by Jonathan Olivares, 2016, p. 92).

O desenvolvimento industrial possibilitou o crescimento dos mercados, gerando uma panóplia ampliada de objetos, de modo a aumentar o poder de escolha dos utilizadores. Todos estes fatores criaram uma comunidade consumista que resultou *“não apenas num empobrecimento da interação das pessoas com as coisas que elas montam, mas também uma degradação maciça do meio ambiente devido ao consumo voraz de matérias-primas.”* (Schouwenberg, Beyond the New on the Agency of Things, 2018, p. 32).

Esta realidade é o princípio fundamental no desenvolvimento do projeto a seguir apresentado, que alerta para atitudes sustentáveis e demonstra uma especial atenção em proporcionar qualidade não só através de atributos formais como também teóricos, analisando diversas camadas relacionadas com a aura dos produtos.

### 3.2 Contexto Social e Ambiental

Apesar da revolução industrial se apresentar como um dos maiores fatores para a evolução humana, a progressão da indústria, por vezes inconsciente, fez com que na atualidade se viva em constante alerta sobre decisões e consequências que estas podem desencadear num futuro próximo.

Um estilo de vida mais sustentável evidenciar-se-ia proveitoso para o meio ambiente e para quem nele se insere. A sua adoção e o estabelecimento de escolhas conscientes e definitivas seriam um meio de distanciamento da anarquia consumista prevalecente.

*“Quantas coisas temos nós de possuir? ... Resulta em tanto lixo.”* (Jongerius, Hella Jongerius Misfit, 2011, p. 302).

Com a *“tendência industrial para enlouquecer com eficiência e sobreprodução”* (Jongerius, *Beyond the New on the Agency of Things*, 2018, p. 134), a humanidade por vezes consome o que não necessita, regendo-se por uma lei de compra e recompra de bens, que surge habitualmente devido à falta de conectividade com os objetos. *“... o consumo em massa tem causado danos pesados ao meio ambiente e tem levado, ... a um empobrecimento das relações que as pessoas têm com seus objetos cotidianos.”* (Schouwenberg, *Reproducing Sholten & Baijings*, 2015, p. 35). A existência de uma ligação entre produto e utilizador reduz a probabilidade de entrar em ciclo de ostentação.

A solução reside não só em criar algo sustentável, ou seja, que não prejudique o ambiente, como também fomentar a conexão referida anteriormente, visto que, a sua base é indispensável.

A consciência de que é necessária a criação de materiais e objetos que sejam responsáveis pela conservação do ambiente originou um aumento gradual por parte de *designers* e empresas a apostar em produtos ecológicos e que, deste modo, estabeleçam alicerces para o desenvolvimento de economias circulares.

O primeiro caso, que demonstra a realidade referida no parágrafo anterior, é *Flax Chair*, projetada por Christien Meindertsma (ver figura 3).

O material usado na sua conceção é um compósito constituído por fibra de linho e ácido biodegradável feito a partir de cana-de-açúcar e amido de milho, ou seja, é cem por cento biodegradável. A cadeira destaca o material utilizado e a sua maleabilidade através de uma expressão elegante, subtil e sedutora.



Figura 3 - Flax Chair - Christien Meindertsma, 2015

Fonte: <https://christienmeindertsma.com/Flax-Chair>

O segundo exemplo é a marca Ecobirdy. Com o intuito de “criar peças que permitam às crianças experienciar criatividade e, ao mesmo tempo, sensibilizar para a sustentabilidade” (<https://www.dezeen.com/2018/01/27/ecobirdy-childrens-furniture-recycled-plastic-circular-economy-maison-objet/>. Consulta a: 15 de Maio de 2019), esta empresa belga dedica-se à criação de produtos fabricados a partir de brinquedos de plástico reciclado (ver figura 4).



Figura 4 - Catálogo de produtos - Ecobirdy, 2018

Fonte: <https://www.ecobirdy.com/>

Os produtos que constam no seu catálogo possuem silhuetas acolhedoras, que são conseguidas através de curvas e boleados. São caracterizados também pelo destaque do

material. Algumas das peças alertam para outro problema atual: a extinção de espécies animais (representados na imagem).

No seguimento de produtos destinados a uma faixa etária nova, existe uma entidade diferente denominada Luken. Feitas a partir de plástico reciclado que é derretido em painéis (compostos por um material que provém de árvores colhidas de forma sustentável em Portugal), esta empresa mexicana desenvolve mesas e cadeiras que podem ser montadas por crianças sem recurso a colas e/ou pregos (ver figuras 5 e 6).



Figura 5 - Mesas - Luken, 2018

Fonte: <https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/>



Figura 6 - Cadeira - Luken, 2018

Fonte: <https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/>

Estes objetos assumem a dependência entre forma e necessidade de montagem. Os padrões que formam o material derivam dos elementos que o constituem, afirmando-os como parte integral da leitura visual.

Outra referência é *Living Seawall*, desenvolvido pela Volvo. Colocada ao largo do cais de Sydney, esta extensão é composta por 50 peças hexagonais, com vista a melhoria da vida marinha (ver figura 7).



Figura 7 - Volvo Living Seawall - Volvo, 2019

Fonte: <https://www.dezeen.com/2019/01/31/volvo-living-seawall-pollution-biodiversity-design/>

As peças são compostas por cimento reforçado com fibras de plástico reciclado e adequado ao ambiente marinho. O seu aspeto orgânico simboliza estruturas de árvores populares entre espécies marinhas e tem como objetivo atraí-las, de modo a estabelecer um novo lar.

É de salientar a criação de um material designado *MarinaTex*, com autoria de Lucy Hughes, que ganhou o prémio internacional James Dyson Award 2019. Trata-se de um bioplástico constituído por resíduos de peixe (ver figura 8).



Figura 8 - MarinaTex - Lucy Hughes, 2019

Fonte: <https://www.dezeen.com/2019/11/15/marinatex-lucy-hughes-james-dyson-award-design/>

Visto que se trata de um material transparente, existe a hipótese de substituir sacos de plástico, entre outros. A qualidade principal é a rápida degradação, sem afetar o meio ambiente.

Os casos apresentados anteriormente exemplificam a criação de materiais ecológicos e, posteriormente, o desenvolvimento de objetos. Porém, a sustentabilidade pode igualmente ser incutida através de comportamentos. Dito isto, a empresa a seguir apresentada intitula-se One for Hundred. Esta marca austríaca possui uma panóplia de objetos em que utiliza a madeira como elemento principal. A particularidade desta entidade é: por cada peça vendida, planta cem árvores (ver figura 9).

Os seus produtos transmitem clareza e elegância, onde é realçada a qualidade do material através do tratamento dos pormenores.

Estes exemplos retratam apenas uma ínfima parte da dedicação que *designers* e empresas têm vindo a assumir em prol da preservação ambiental.



*Figura 9 -Catálogo de produtos - One for Hundred, 2018*  
*Fonte: <https://www.dezeen.com/2018/10/12/one-for-hundred-wooden-furniture-sustainable-vienna-design-week/>*

### 3.3 Ressurgimento de *Craft*

De modo a compreender a complexidade da revolução industrial, é necessário entender todo o contexto que foi gerado à sua volta, nomeadamente, o florescimento de movimentos que defendem uma posição contra. Um dos primeiros foi o movimento *Arts and Crafts*. Nascido na Grã-Bretanha e depois alastrado por toda a Europa, foi influenciado por visões perpetuadas de A.W.N Pugin, John Ruskin e William Morris, em que atribuía um propósito moral ao *design*, assumindo a preferência por métodos artesanais, dando primazia a estilos folclóricos, românticos e por vezes medievais. Resultou em trabalhos formalmente simples e decorações orgânicas que gritavam uma visão anti-industrial, visto que, as máquinas eram caracterizadas como entidades repetitivas, psicologicamente ausentes e anti-humanas.

Simultaneamente aos acontecimentos europeus, na Ásia também se fez sentir esta posição. O movimento *Mingei*, que teve como uma das principais figuras Soetsu Yanagi, pai de Sori Yanagi, celebrava o anonimato do autor, a acessibilidade, a profusão, a linguagem artesanal dos objetos e o folclore nipónico, ou seja, objetos que transmitissem serenidade e pureza manual, conservando a necessidade e espírito de criação.

Na década de 90, começou a surgir uma geração de *designers* formados num clima onde a preocupação ambiental e a perda de identidade relativamente ao contexto industrial se presenciava. Nomes como Hella Jongerius, Marcel Wanders, Richard Hutten, etc. demonstravam a busca pelo que foi negligenciado com a evolução da sociedade.

Atualmente prevalece em grande escala o relembrar e reviver experiências. Para além de objetos e coleções, existe um monopólio de feiras que apresenta e enfatiza estas *crafts*, como por exemplo London Craft Week, que conta com cinco edições, entre outros.

*“Numa época em que dedicamos muito do nosso tempo a devorar informações digitais e imagens em ecrãs, talvez seja inevitável que a espontaneidade do artesanato pareça apetecível.”* (Rawsthorn, Design as na Attitude, 2018, p. 44/45).

*“Este renascer relativamente súbito do interesse pelas crafts teve muito a ver com a perceção de que a globalização não trouxe apenas benefícios.”* (Schouwenberg, Reproducing Sholten & Baijings, 2015, p. 35).

Humanos, por natureza, são inatos e insaciáveis na procura do novo. Partilhando das opiniões defendidas por Alice Rawsthorn e Louise Schouwenberg, a valorização do passado surge como necessidade quando os resultados da inovação não são tão vantajosos quanto se calculou. Houve e haverá a tendência para achar processos outrora usados tentadores perante um mundo que se encontra em constante mutação.

### 3.4 Poética e Memória

A poética está presente no modo em que a definição de um produto é trabalhada. Pode ser transmitida através da sensibilidade na conjugação dos detalhes, da graciosidade subtil e persuasiva, da escolha criteriosa de materiais, da harmonia entre artesanato vs. indústria e/ou da história por detrás do objeto.

A memória pode ser caracterizada como uma face do prisma poético no *design*. A inspiração em artigos físicos, momentos ou experiências passadas opera como catalisador de conhecimentos, reinterpretados através de uma visão contemporânea.

O poder comunicativo origina um esforço gradual por parte de *designers* em enfatizar a narrativa e significados que habitam os produtos, tornando-os *storytellers*. Apesar desta abordagem se revelar estimulante, examina apenas alguns níveis teóricos. É necessária a crítica a todos os graus, ou seja, destacar a história que jaz no seu núcleo e provocar o utilizador.

Neste projeto, a poesia e a memória são elementos vitais. É importante compreender a evolução de modo a encontrar influências para a criação de objetos que respeitem e preservem o carácter humano. Foi feita a análise do mercado de *dinnerware* ao longo das gerações e, posteriormente, o estudo de *designers* e marcas contemporâneas que declarem nos seus produtos o mesmo compromisso poético e ideológico.

Utensílios que oferecem comodidade durante refeições existem desde o surgimento da raça humana. A necessidade de alimentação, para garantir a sobrevivência do ser-humano, originou produtos que facilitassem o simples ato de comer.

No período pré-histórico, os produtos eram criados apenas com um objetivo em mente: ser funcionais. Caracterizados por um aspeto visual rudimentar, não centram a sua atenção no perfeccionismo e, refletem, em determinados traços, os métodos e a dificuldade aquando a sua criação.

A evolução dos objetos, que gradualmente sofriam alterações, resultou numa visão focada na função e estética. Houve, progressivamente, um melhoramento da sensibilidade formal, que viabilizou a abertura para outros mercados onde a importância era dada à versatilidade. Os utensílios que inicialmente eram imperfeitos, pessoais e raros tornaram-se perfeitos, comuns e versáteis.

Face à intenção de captar características humanas em produtos, a atenção centrou-se no período primitivo (ver figuras 10 e 11).



Figura 10 - Recipiente pré-histórico

Fonte:

[https://www.icollector.com/PREHISTORIC-POTTERY-BOWL\\_i13865038](https://www.icollector.com/PREHISTORIC-POTTERY-BOWL_i13865038)



Figura 11 - Recipiente grego

Fonte:

<https://www.dailyartmagazine.com/ancient-greek-pottery-terms/>

O livro *The Hard Life*, de Jasper Morrison, partilha do pensamento apresentado e, conseqüentemente, desempenhou grande influência no desenvolvimento deste projeto. O autor exhibe um conjunto de objetos que se encontram no Museu Nacional de Etnologia em Lisboa, onde declara a sua beleza pelo equilíbrio entre necessidade e mestria visual (ver figuras 12 e 13).

*“Este livro explora o efeito de gerações de tentativa e erro, habilidade individual e um instinto para esculpir o essencial com meios reduzidos resultando nas ferramentas que tornaram a vida não só habitável como também significativa para uma sociedade pré-industrial.”* (Morrison, *The Hard Life*, 2017, contracapa).



Figura 12 - Exemplo 1 - *The Hard Life*, 2017

Fonte: Morrison, J. (2017). *The Hard Life*. Baden: Lars Muller Publishers



Figura 13 - Exemplo 2 - *The Hard Life*, 2017

Fonte: Morrison, J. (2017). *The Hard Life*. Baden: Lars Muller Publishers

Existem produtos que assumem uma elevada percentagem da forma baseado em memórias, acontecimentos e objetos, ou seja, captam momentos que permitem ser transportados para uma dimensão criativa e funcional. Outros, além da linguagem, demonstram a importância do aspeto táctil e das técnicas que são utilizadas para na sua conceção.

Com especial atenção na última frase, de seguida encontram-se diversos casos que retratam este princípio, organizados por ordem cronológica.

O primeiro exemplo é *Putrella*, de Enzo Mari e comercializado pela Danese (ver figura 14). O seu trabalho defende uma posição provocatória, “*sem comprometer a sua crença de que o resultado deve ser sempre agradável de se ver e sentir*” (Fonte: <https://www.dezeen.com/2010/04/16/sedia-1-chair-by-enzo-mari-for-artek/>. Consulta a: 15 de Maio de 2019). Neste objeto, a utilização de um material semiacabado permite exaltar a expressividade do processo de fabrico.

A descontextualização da viga de ferro e a sua inserção num ambiente privado e familiar, duas realidades opostas, transforma uma peça inicialmente invisível e visto apenas como elemento estrutural a um produto apreciado. A graciosidade das curvas torna-o funcional, equilibrado e elegante.



Figura 14 - *Putrella* - Enzo Mari, 1958

Fonte:

<https://www.danese milano.com/en/productDetails?idProduct=136>

Os dois casos que se seguem são da autoria de Hella Jongerius: *Soft Urn Vase* e *Red White Vase* (ver figuras 15 e 16). Ambos realizados para o coletivo Droog Design, representam a noção de *design* conceptual.

Investigam o conceito de *craftsmanship* numa escala industrial, celebrando o processo e conhecimento do *know-how*, que origina a conquista emocional dos produtos.



Figura 15 - Soft Urn Vase - Hella Jongerius, 1993

Fonte: <http://www.jongeriuslab.com/work/soft-urn>



Figura 16 - Red White Vase - Hella Jongerius, 1997

Fonte:  
<http://www.jongeriuslab.com/work/big-white-pot-and-red-white-vase>

Um processo criativo preocupado apenas com fatores de conforto e funcionalidade analisa de modo superficial as capacidades dos objetos.

*“Produtos carregam significados e estes dizem respeito não apenas à funcionalidade ou aos processos de produção, mas também às emoções, a consciência presente e histórica.”* (Jongerius, Hella Jongerius Misfit, 2011, p. 31).

A revolta contra o consumismo frenético desnecessário provoca um olhar diferente perante a história, enfatizando a sua importância. Hella Jongerius celebra o fator humano do objeto em todos os projetos que realiza, onde insere detalhes artesanais no contexto industrial. Esta abordagem, cuidada e consciente, atribuiu um valor acrescido a produtos anônimos, visualmente pouco atraentes, encontrando assim inspiração neles.

Um exemplo fundamental é a coleção *Officina*, de Ronan e Erwan Bouroullec (ver figuras 17 e 18). Os elementos estruturais desta linha de produtos, tratados através de um método que evidencia o processo de concepção, exibem as ações necessárias para moldar o ferro. Característico das oficinas onde o material é trabalhado, esta abordagem é fundamental porque *“seria completamente ilógico tentar suavizar esta superfície”* (Bouroullec, E., 2015)<sup>1</sup>, visto que, *“por natureza tem um género de irregularidade”* (Bouroullec, E., 2015)<sup>2</sup>. A conjugação entre a linguagem crua da estrutura e a delicadeza apresentada nas curvaturas do assento e encosto é equilibrada. Este contraste harmoniza o resultado global.

<sup>1</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ViTp1vF1Fw4>. Consulta a: 19 de Maio de 2019.

<sup>2</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ViTp1vF1Fw4>. Consulta a: 19 de Maio de 2019.



Figura 17 - Oficina Chair - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015

Fonte:  
[https://www.archiproducts.com/en/products/magis/fabric-chair-officina-fabric-chair\\_308312](https://www.archiproducts.com/en/products/magis/fabric-chair-officina-fabric-chair_308312)



Figura 18 - Detalhe de Oficina Chair - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015

Fonte: <https://www.stylepark.com/en/magis/officina-chair>

Reconhecidos internacionalmente pelo trabalho realizado até ao momento, Ronan e Erwan Bouroullec procuram em todos os projetos que desenvolvem a expressividade máxima. Os projetos “... não são apenas universais e contemporâneos, mas também dotados de vitalidade e delicadeza.” (Miyake, Ronan and Erwan Bouroullec, 2008, p. 133). A atenção minuciosa demonstrada nos detalhes de cada projeto origina um requinte próprio. Enfatizado pelo seu enquadramento no contexto industrial atual, promove uma ligação emocional, fortalecendo relações.

Outro conjunto importante denomina-se *Herit Chair*, de Simon Legald (ver figura 19). Projetada para a marca Normann Copenhagen, estas cadeiras assumem um compromisso claro com a herança deixada por diversas gerações de *design* dinamarquês. É apresentada com uma forma simples, honesta, criteriosa e contemporânea. A excelência no tratamento dos diferentes materiais e a sua união é enfatizada pela solidez da estrutura, deixando-os expressar naturalmente.



Figura 19 - Herit Chair - Simon Legald, 2018

Fonte: <https://www.simonlegald.com/portfolio/herit/>

A referência a seguir apresentada é a coleção *Melt*, projetada por Oki Sato para a marca Wonderglass (ver figura 20).

Durante o processo de concepção do vidro, o material é colocado em moldes, nivelado uniformemente e assim que atinge a consistência e capacidade de flexão corretas é colocado na forma pretendida. Durante o procedimento, vários operários utilizam ferramentas que permitem moldar o vidro e garantir que não existam falhas ou rachas.

Este projeto enfatiza as qualidades do vidro através de linhas orgânicas, preserva o seu método de fabrico e capta a importância de ser trabalhado manualmente. As viscosidades e irregularidades apresentadas retratam o processo, conservando o carácter humano em cada movimento.



Figura 20 - Melt - Nendo, 2019

Fonte:

<https://www.dezeen.com/2019/01/14/nendo-melt-furniture-collection-for-wonderglass/>

Nendo, liderado por Oki Sato, é reconhecido a nível mundial pelos projetos envoltos na filosofia característica da cultura nipónica, conjugada com uma linguagem contemporânea. Através do tratamento formal e processual, o objetivo do seu trabalho é enriquecer a vida das pessoas, “*dando às pessoas um pequeno momento “!”*” (Fonte: <http://www.nendo.jp/en/concept/>. Consulta a: 23 de Maio de 2019).

Objetos que têm a forma inspirada no passado, acontecimentos ou objetos são vitais para a perceção da relevância histórica na criação de filosofias inerentes aos produtos. Um destes casos é *Savoy Vase* de Alvar Aalto (ver figura 21). Projetado para o concurso *Karhula-littala Glass Design Competition*, o seu *design* rompeu o paradigma de objetos decorativos que eram concebidos até à data.



Figura 21 - Savoy Vase - Alvar Aalto, 1936

Fonte:

<https://www.connox.com/categorias/home-decor/vases/aalto-vase-savoy.html>

Influenciado por ondas e rios da Finlândia (apesar do Alvar Aalto ser bastante reservado sobre as inspirações e motivos por detrás de cada projeto), a sua forma simples e orgânica cria uma relação imediata com o utilizador, que é complementada pela qualidade e elegância que o vidro transmite.

Um exemplo importante é *Birds on a wire* de Barber & Osgerby. Com capacidade para encontrar inspiração em qualquer detalhe do dia-a-dia, Edward Barber e Jay Osgerby defendem a prática de um *design* que além de criativo, tem que ter uma ligação cultural. Os seus projetos “são caracterizados por uma elegância formal e uma pureza geométrica nascida da destilação cuidadosa de elementos” (Ryan, *The design work of Edward Barber and Jay Osgerby*, 2011, p. 54). Este produto é adequado para entradas e corredores de casas ou prédios (ver figura 22).

“... Eles ... mergulham o seu trabalho com referências criativas e culturais e conectam com o utilizador, e encoraja-os a responder com leituras pessoais.” (Ryan, *The design work of Edward Barber and Jay Osgerby*, 2011, p. 57).



Figura 22 - Birds on a wire - Barber & Osgerby, 2007

Fonte:

[https://www.magisdesign.com/elenco\\_prodotti/birds-on-a-wire/](https://www.magisdesign.com/elenco_prodotti/birds-on-a-wire/)

A inspiração deste produto é complementada por uma abordagem minimalista e atual que respeita os materiais utilizados, realçando as suas características. O título atribuído sugere ao utilizador uma leitura imediata. Esta análise está aberta a todas as possibilidades, sem denegrir observações pessoais.

Outro caso denomina-se *Kenny Chair* e foi projetado por Raw Edges para a Moroso. Inspirado por um tubo de pasta de dentes, esta cadeira celebra o fato de formas familiares nunca associadas a um determinado contexto terem o potencial de ser elegantes e funcionais (ver figura 23).



Figura 23 - *Kenny Chair* - Raw Edges, 2013

Fonte: <http://www.raw-edges.com/#/kenny/>

A utilização da cor é uma característica impescindível no portfólio de Yael Mer e Shay Alkalay. A sua importância é refletida na utilização do material (têxteis kvadrat). A capacidade de transformar tecido plano numa estrutura tridimensional, transmitindo uma ideia de leveza e sem pontos de tensão, é uma das inúmeras qualidades deste projeto.

Outro dos produtos analisados é *Ossidiana* de Mario Trimarchi (ver figura 24). “*Ossidiana abraça a memória da máquina tradicional de café e os da obsidiana, a pedra vulcânica.*” (Trimarchi, M., 2018)<sup>3</sup>.

*Ossidiana*, premiada com diversos prémios internacionais como *DfA Quality Design for All*, *Silver Winer IDA International Design Awards*, *Reddot Design Award* e *Premio Compasso D’oro*, possui diversas faces que contrastam com a forma cilíndrica. Este jogo de superfícies desempenha um papel importante a nível visual e funcional. Permitem a aderência eficaz durante a junção ou a separação das duas metades do objeto. O destaque da inspiração é equilibrado, não deslocando o utilizador da função do objeto, porém, suscitando dúvidas sobre a possível explicação que justifique a forma.

<sup>3</sup> Fonte: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=28&v=cldu7RpwnJM](https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=cldu7RpwnJM). Consulta a: 20 de Maio de 2019.



Figura 24 - Ossidiana - Mario Trimarchi, 2014

Fonte:  
<https://www.amazon.it/Alessi-Ossidiana-Caffettiera-espresso-alluminio/dp/B00NNN2XW4>

Outro caso estudado foi *Serif TV* de Ronan e Erwan Bouroullec, mencionados anteriormente (ver figura 25). A televisão é produzida pela Samsung, e ganhou um *Golden Award* nos *International Design Excellence Awards '16* pela sua abordagem revolucionária na captação do passado através de uma linguagem contemporânea.



Figura 25 - Serif TV - Ronan e Erwan Bouroullec, 2015

Fonte:  
<https://www.dezeen.com/2015/09/17/ronan-erwan-bouroullec-brothers-serif-tv-samsung-london-design-festival-2015/>

O seu nome deriva do perfil da moldura idêntica à letra “i” serifada. A adoção deste formato possibilita o repouso de objetos no seu topo, agarrando o carácter das primeiras televisões. Erwan Bouroullec reflete sobre a realidade das televisões atuais da seguinte forma: “*Não havia mais linguagem, porque um ecrã plano preto é um ecrã plano preto.*” (Bouroullec,

E. 2015)<sup>4</sup>. Esta abordagem provoca a realização de “*objetos que oscilam entre testemunho e invenção formal*” (Bouroullec, Ronan and Erwan Bouroullec, 2008, p. 58), gerando a preservação do significado dos objetos. Complementados pela qualidade de materiais utilizados no seu fabrico, assim como o estabelecimento da sensibilidade das linhas, os produtos são tratados de um modo delicado e eficaz.

O objeto a seguir apresentado é *Junto Carafé* de Simon Legald. Inspirado pela tradição espanhola, este produto capta de forma elegante as principais características da cerâmica que inspirou este projeto (ver figura 26).

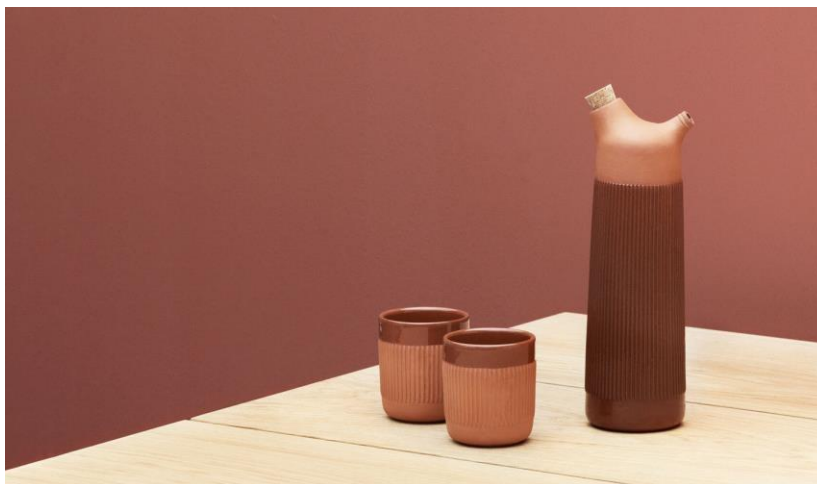


Figura 26 - *Junto Carafé* - Simon Legald, 2017

Fonte: <https://www.simonlegald.com/portfolio/junto/>

Assumindo a cor natural do barro, Simon Legald combina de modo coerente, sensível e delicado as diferentes seções. A superfície vidrada possui saliências para que a aderência seja eficiente e a superfície não vidrada é completamente lisa, contrastando dois tipos de experiências táteis. O equilíbrio dá ao objeto um sentido de familiaridade, permitindo assim a sua contemplação pela história, aparência e qualidade.

Por fim, o último caso é intitulado de *Canal Chair* e foi projetada por Luca Nichetto para a Moooi (ver figura 27).

Relembrando as suas origens, esta cadeira capta a silhueta frontal dos barcos típicos de Veneza. As linhas deste produto transmitem a noção da proa. A variedade de suportes torna a cadeira versátil, podendo enquadrar-se em qualquer ambiente.

<sup>4</sup>Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_qogwJT4QxI](https://www.youtube.com/watch?v=_qogwJT4QxI). Consulta a: 19 de Maio de 2019.



Figura 27 - Canal Chair - Luca Nichetto, 2017

Fonte: <http://nichettostudio.com/projects/canal-chair/>

Após mencionar uma pequena parte da pesquisa realizada para compreender de que modo a memória é transmitida de forma poética nos produtos, a inspiração do projeto deriva de um concho de cortiça (ver figuras 28 e 29). Esta decisão provém da sua existência em contexto habitacional. A pureza e o seu carácter, combinado com todos os significados que lhe são intrínsecos, formaram os alicerces ideais para o desenvolvimento deste exercício.



Figura 28 - Concho de cortiça, vista de perfil

Fonte: Autor



Figura 29 - Concho de cortiça, vista de topo

Fonte: Autor

Este projeto declara o fator humano como núcleo da órbita teórica, que é preservado através da memória.

### 3.5 Reflexão

“Hoje em dia parece que nos encontramos a experienciar uma racionalização dos nossos sentidos: a arte de refinamento está meio esquecida - detalhe, absorção e lenta conexão são negligenciados.” (Eliasson, White, 2009, capa).

Nos dias atuais, a perda de capacidade para analisar o que rodeia as pessoas é evidente, porém, a apropriação destas qualidades é vital para o enriquecimento humano.

Incutido no livro White, de Kenya Hara, também grande influência neste trabalho, vem a noção de *white* e *emptiness*. Estas expressões são complementadas com exemplos para um melhor entendimento. O primeiro caso é uma simples folha de papel. A folha exemplifica a questão física e emocional inerente a determinada cor. É esclarecido que está associada a uma questão prática, ou seja, é um material de escrita, e a uma questão emocional, ou seja, o impacto imaginativo que é facilitado.

O segundo caso é a taça de um restaurante. Uma mente criativa não vê a taça sem conteúdo em cima de uma mesa, mas sim, apenas o momento de transição. *Emptiness* representa um período finito, onde pode ser inserido matéria no futuro.

Por fim, o terceiro caso apresenta um quadro que retrata árvores inseridas em nevoeiro cerrado. A opinião que é defendida avalia a neblina não como um sinónimo de espaço desabitado, mas sim infinitas possibilidades sobre o que pode conter (ver figura 30).



Figura 30 - Pine Trees - Hasegawa Tohaku, 1580

Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/serafina/2016/12/1835467-criador-da-muji-kenya-hara-projeta-centro-cultural-japones-em-sp.shtml>

O pensamento partilhado neste livro desempenha um papel fundamental no projeto. A exploração de várias camadas físicas e ideológicas nos objetos requer um olhar profundo e renovado. Em suma, olhar além do que é perceptível.

### 3.6 Processo

Para a concretização do projeto foi necessário definir o material a ser utilizado, neste caso o barro, devido às suas características sustentáveis e à conexão histórica aos primeiros utensílios. Posteriormente, destacou-se um elemento principal, para que os restantes derivassem dele. Foi estabelecido que a peça central seria o prato de sopa, sendo que, os restantes componentes se relacionam em pequenos detalhes.

Alguns problemas surgiram na fase inicial de esboço. Todos os projetos têm de ser equilibrados. As teorias que habitam o núcleo dos objetos podem ser antagônicas desde que não desequilibrem o resultado final, mesmo que parte do objetivo seja provocar o utilizador.

O primeiro passo questiona o modo como a definição das linhas é determinada. Conjugando a silhueta do concho de cortiça com uma linguagem contemporânea, surgem traços que demonstram uma visão peculiar.

Inicialmente, o estudo centrou-se na definição formal do elemento principal. A incorporação de uma pega no prato de sopa foi dada como hipótese, visto que, a possibilidade de agarrar o concho com uma mão é evidente. Depois de várias discussões, desde cedo se percebeu que, apesar de interessante, não seria o caminho correto a percorrer. Verificou-se que a definição de elementos extras que tornassem o produto versátil não seria benéfica. A solução reside na suavidade da curvatura do objeto e que, indiretamente, sugere a ação de agarrar (ver figuras 31 e 32).

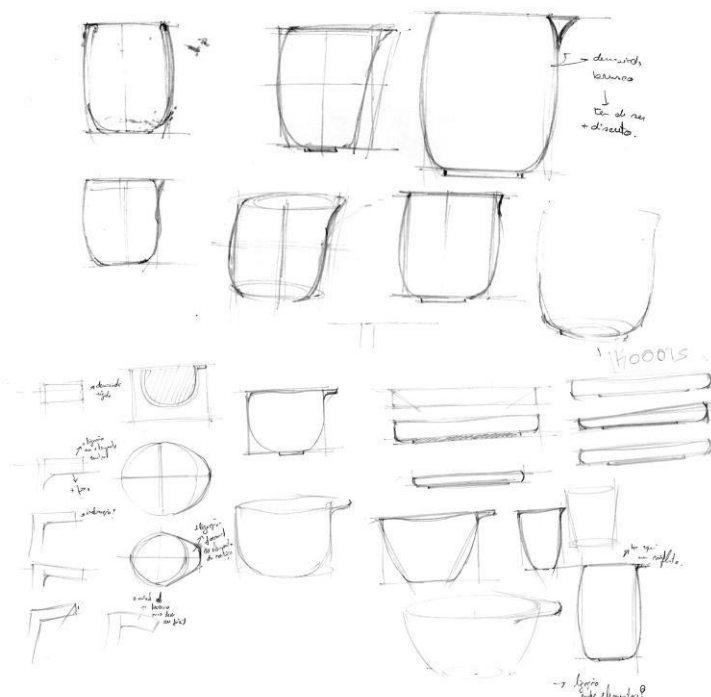


Figura 31 - Primeiros esboços (1)

Fonte: Autor



Foi realizada uma vasta procura com intenção de perceber qual a geometria mais adequada, assim como a inclinação para facilitar o manuseamento da peça. Após este estudo foram delineadas algumas formas, mais cuidadas, que se aproximavam de uma possível solução, todavia, durante uma reunião com os restantes elementos da equipa, concluiu-se que havia alguns pormenores que entravam em conflito e abalavam a ordem do conjunto (ver figuras 33, 34 e 35).

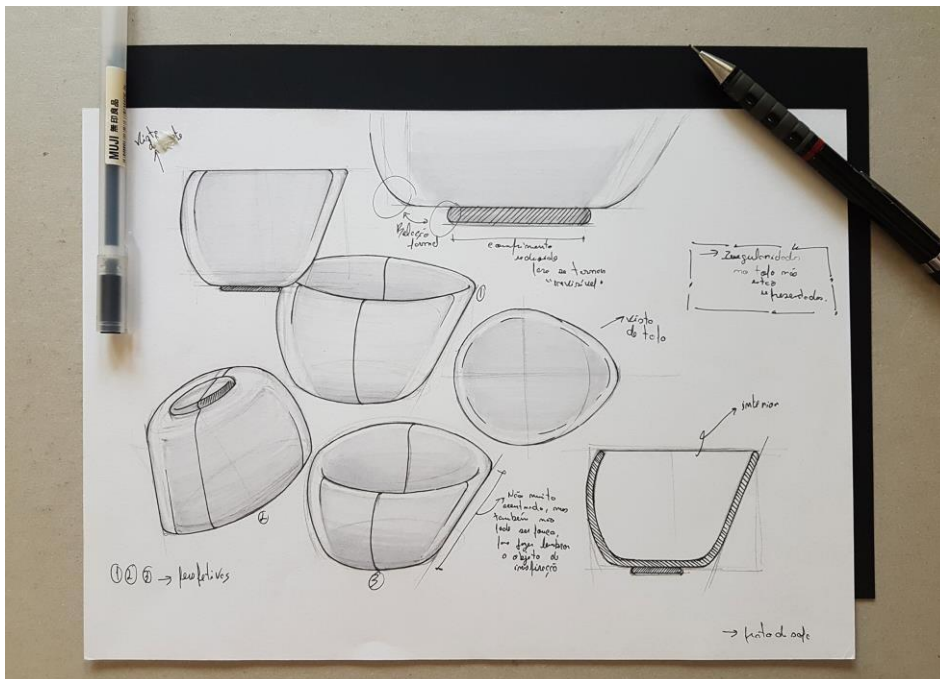


Figura 33 - Estudo formal - Prato de sopa  
 Fonte: Autor

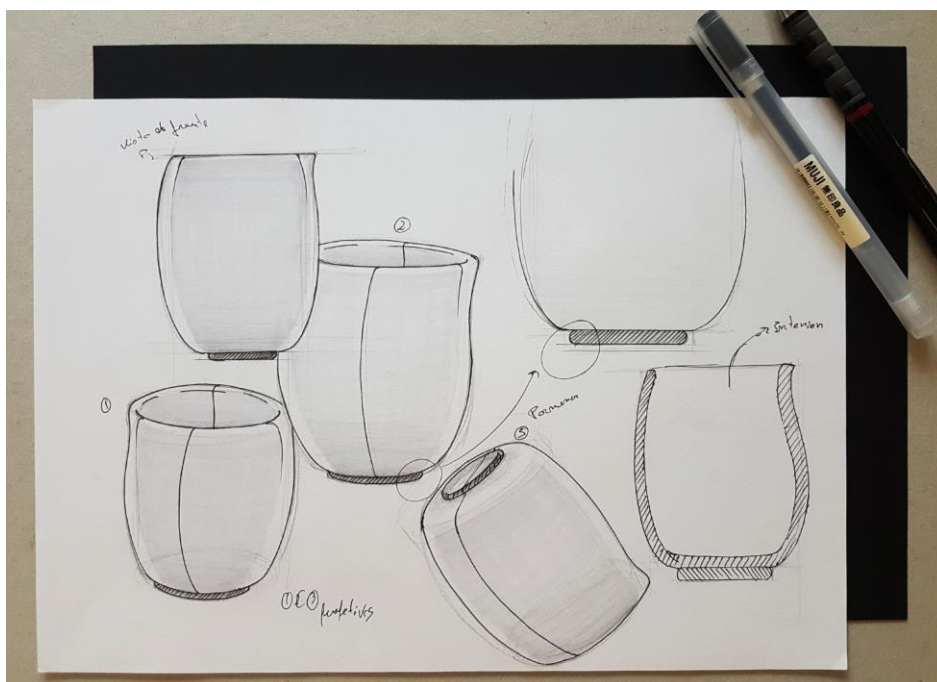


Figura 34 - Estudo formal - Copo  
 Fonte: Autor

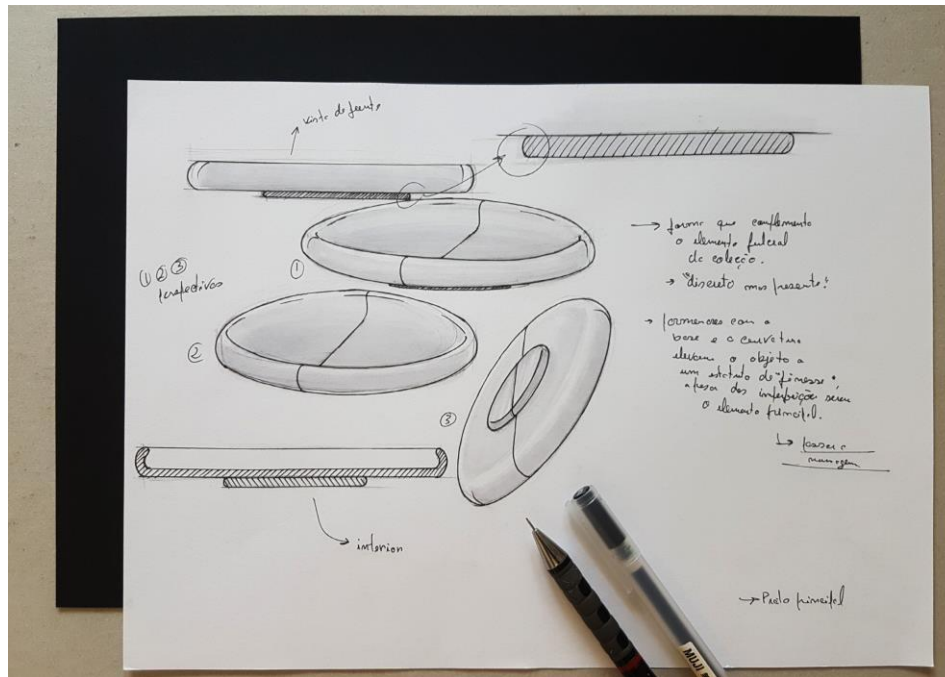


Figura 35 - Estudo formal - Prato principal e sobremesa

Fonte: Autor

Paralelamente à realização da reunião, encontrava-se em execução a leitura de um livro intitulado Ettore Sottsass and the Poetry of Things, de Deyan Sudjic. Figura importante pelas suas publicações e cargos que desempenhou até ao momento, atualmente, é diretor do Design Museum em Londres. No livro apresenta a biografia detalhada de Ettore Sottsass, o contexto que o influenciou enquanto arquiteto/*designer* e o seu percurso profissional. Culminando no grupo Memphis e, posteriormente, Sottsass Associati, pode-se constatar que um dos períodos mais marcantes da história do *design* não foi um capricho pessoal, mas sim o acumular de décadas vividas e dedicadas às indústrias criativas, que originou a materialização de objetos que gritam liberdade de criação, revoltando-se contra a falta de emoção nos produtos produzidos (ver figuras 36 e 37).



Figura 36 - Tahiti Table Lamp - Ettore Sottsass, 1981

Fonte:

<https://www.madeindesign.co.uk/product/table-lamp-tahiti-by-ettore-sottsass-1981-reftahiti.html>



Figura 37 - Carlton - Ettore Sottsass, 1981

Fonte:

[https://www.1stdibs.com/furniture/storage-case-pieces/bookcases/minature-iconic-carlton-bookcase-designed-sottsass-memphis-milano/id-f\\_12653722/](https://www.1stdibs.com/furniture/storage-case-pieces/bookcases/minature-iconic-carlton-bookcase-designed-sottsass-memphis-milano/id-f_12653722/)

No portfólio de Ettore Sottsass destaca-se *Valentine Typewriter* (ver figura 38). Apesar do seu insucesso comercial, é um marco na história do *design*.



Figura 38 - *Valentine Typewriter* - Ettore Sottsass, 1968

Fonte: <https://de.phaidon.com/agenda/design/articles/2016/september/14/how-ettore-sottsass-made-the-typewriter-sexy/>

A década de 60 é caracterizada pela busca do possível e impossível. O surgimento de novos materiais e novas tecnologias, combinadas com o contexto económico, político e social favorável (Europa e EUA), originou a exploração de novas abordagens, complementadas com a utilização de cores vibrantes.

*Valentine Typewriter* assume a procura e, conseqüentemente, a expressão da emoção nos objetos.

Foi oportuna a independência formal demonstrada nestes exemplos para promover um exagero controlado das curvas estruturantes dos elementos do projeto e não ter receio de ir ao limite, visto que, é no limite que reside a provocação.

Uma abordagem controlada consegue aplicar particularidades de uma vertente ideológica excêntrica e provocatória e contê-las num quadro descomplicado e sucinto, ou seja, trabalhá-las de modo a não causar um extremismo que se sobrepõe às restantes características do objeto.

“... *posiciono complexidade e simplicidade como tendo importância em relação um ao outro como rivais necessários.*” (Maeda, *Laws of simplicity*, 2010, p. V).

Para compreender os princípios defendidos pelo grupo extremista, fundado por Ettore Sottsass, é necessário também o entendimento da filosofia oposta, uma linguagem minimal, elegante e discreta. O caso estudado foi o conceito de *Supernormal* de Jasper Morrison e Naoto Fukasawa. Ambos *designers* defendem uma expressão simples e com um tratamento quase

imperceptível dos detalhes (ver figuras 39 e 40). São objetos que não corrompem o ambiente físico do utilizador, fazendo com que não se fatigue da sua presença. Estas qualidades criam uma relação vigorosa e duradora entre as duas entidades.



Figura 39 - Clippers - Super Normal, 2007

Fonte: Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden: Lars Muller Publishers



Figura 40 - Cinzeiro - Super Normal, 2007

Fonte: Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden: Lars Muller Publishers

As imagens apresentadas contêm dois exemplos que representam o conceito defendido pelos dois *designers*. A casualidade do objeto é complementada com ínfimos pormenores que destacam as qualidades, tornando-o mais interessante e prático. No primeiro caso, a presença de bolas metálicas nas extremidades dos *clippers* impedem o papel de rasgar quando as duas entidades entram em contato. No segundo exemplo, o cinzeiro possui apenas uma saliência para o repouso do cigarro, tornando-o individual. A cumplicidade entre os detalhes e o panorama minimalista torna-se vitalizadora para os objetos.

Com atenção no projeto, a importância da parcial invisibilidade dos produtos é evidenciada nas bases do prato principal e sobremesa, que ocultas nas superfícies inferiores, desempenham a função de não colar ao forno quando se realiza o processo de cozedura. Evita o contato do prato com a mesa quando é usado, diminuindo ao máximo a transmissão de calor fornecida pela comida e auxilia a ação de pegar, visto que, atribui alguma altura ao objeto.

O prato de sopa e o copo não necessitam de bases, pois a percentagem de superfície em contato com o plano é reduzida.

A compreensão de ambas filosofias evidencia-se no tratamento imperceptível dos pormenores nos produtos. Estes facilitam a sua execução e, conseqüentemente, a sua utilização. A excentricidade controlada das curvas coloca o conjunto no limiar da intriga, porém, ao provocar, remetem para a inspiração (ver figuras 41, 42 e 43).

Este equilíbrio de filosofias é defendido por John Maeda em *Laws of Simplicity*, onde explica com exatidão o paradoxo em que o ser-humano atualmente vive, isto é, querer produtos simples que executem tarefas complexas.

*“Sem o contraponto da complexidade, não poderíamos reconhecer a simplicidade quando a vemos.”* (Maeda, Laws of simplicity, 2010, p. 45).

A defesa de um argumento necessita, obrigatoriamente, a compreensão do seu contra-argumento. A valorização de qualquer perspectiva é apenas conseguida quando se conhece os prós e contras. Esta verdade é importante em qualquer decisão durante o processo criativo dos projetos.

Outra realidade é a crescente valorização de emoções. A sua existência beneficia, em larga escala, os produtos. Por isso, não pode haver receio de acrescentar significados.

Uma abordagem que concilie a compreensão do cenário geral com a importância das emoções alcança a verdadeira harmonia.

*“A expressão de emoção já não é considerada uma fraqueza, mas uma característica humana desejável com a qual todos se podem relacionar de imediato.”* (Maeda, Laws of simplicity, 2010, p. 71).

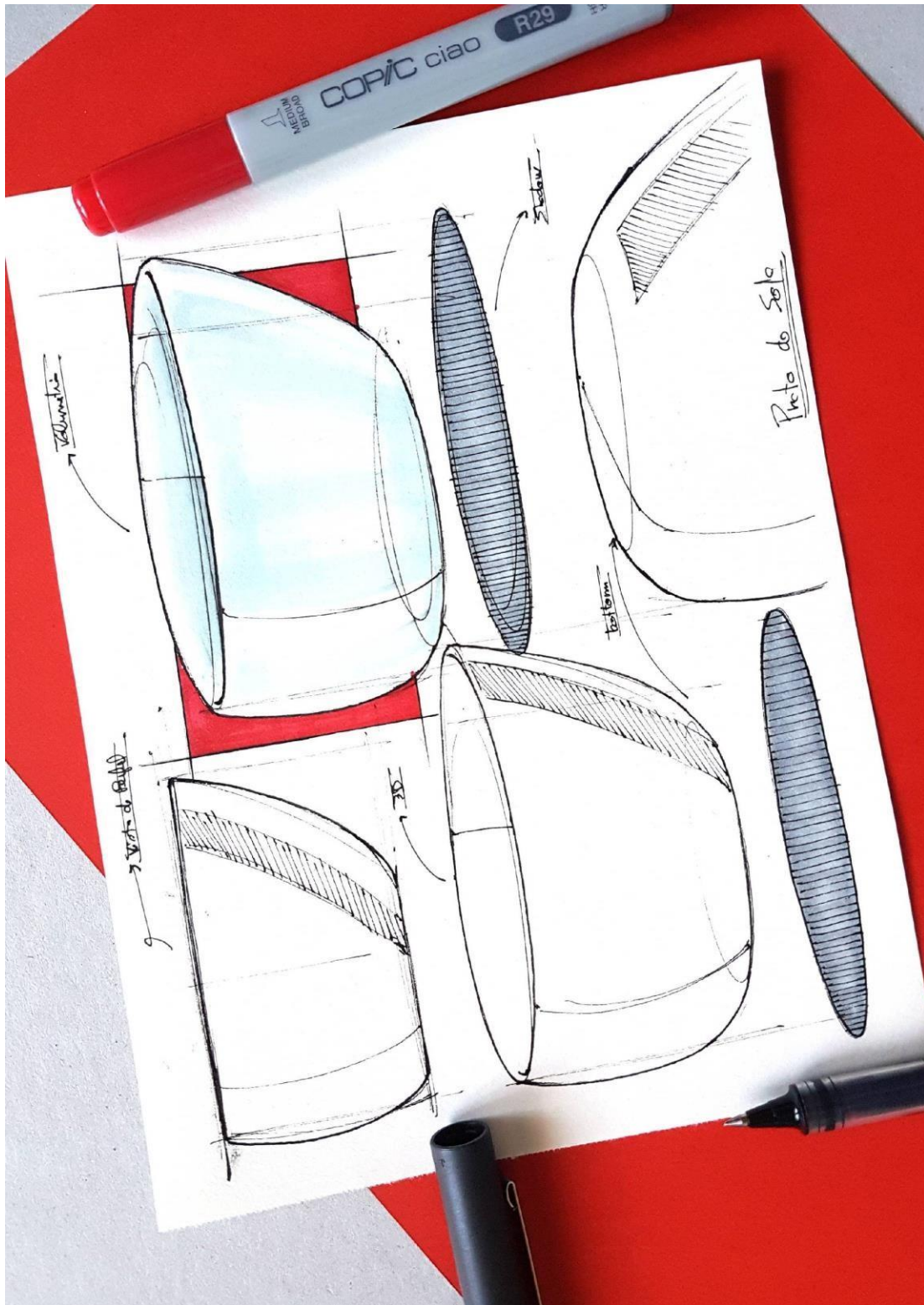


Figura 41 - Desenho final - Prato de sopa

Fonte: Autor

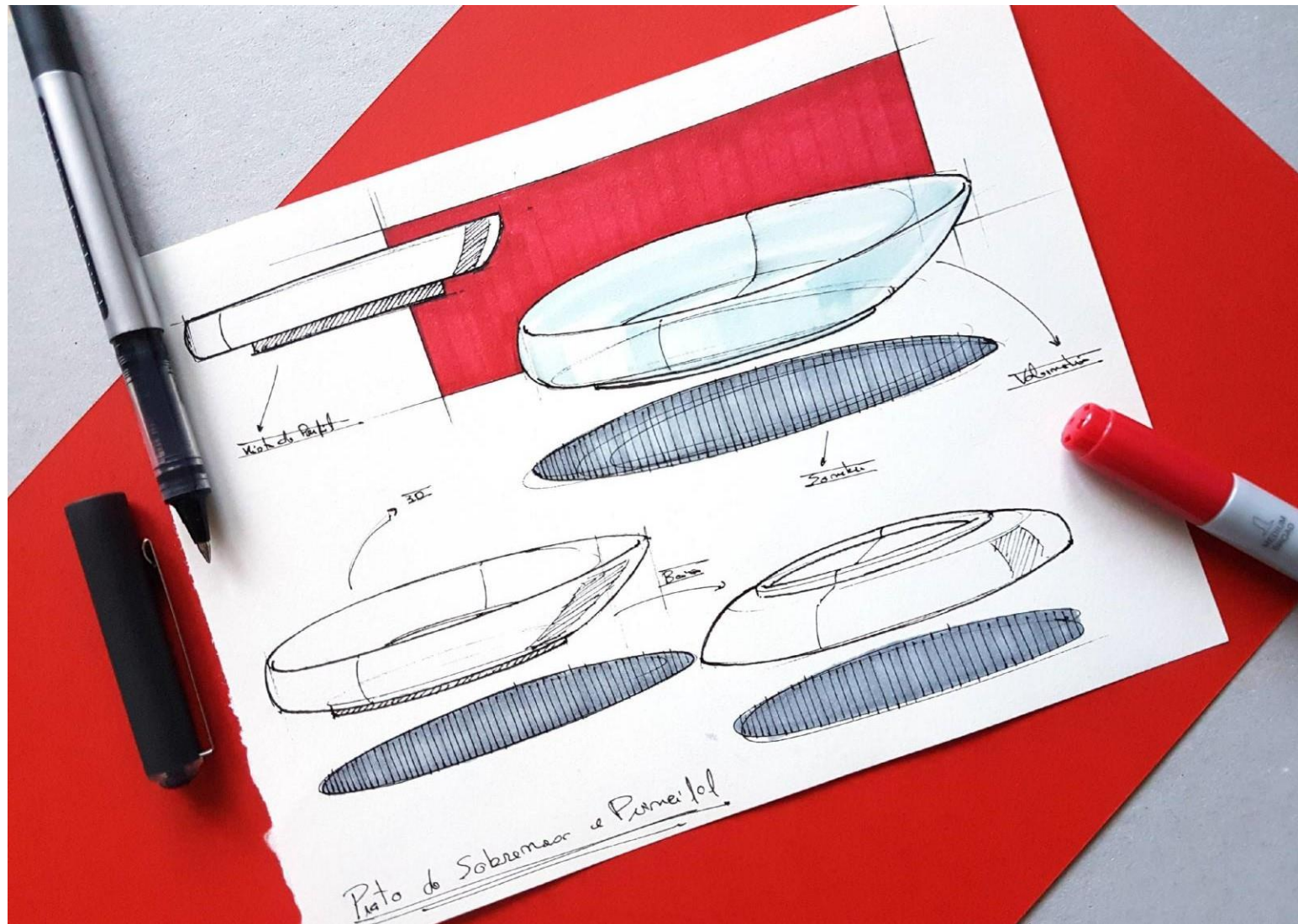


Figura 42 - Desenho final - Prato principal e sobremesa

Fonte: Autor

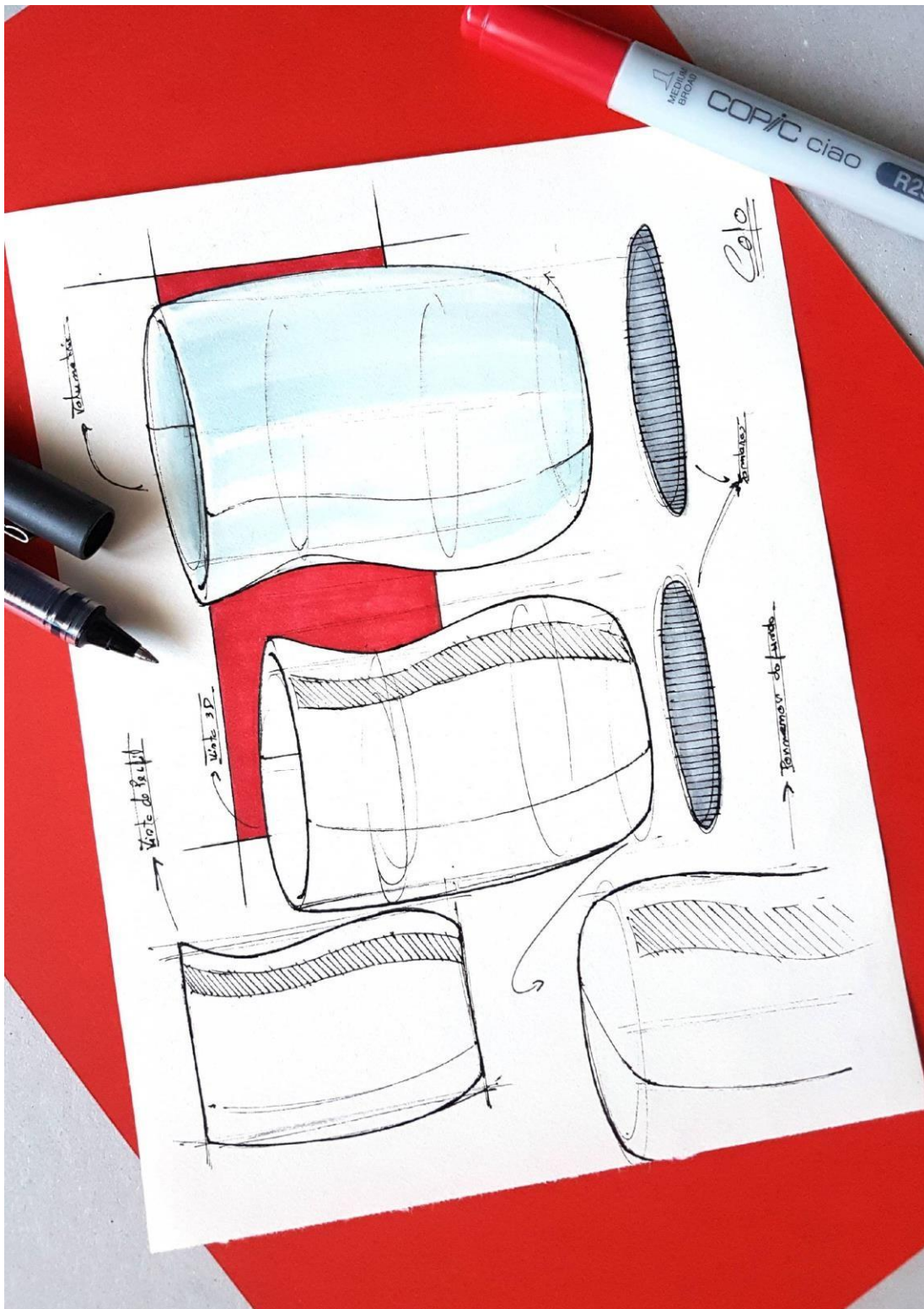


Figura 43 - Desenho final - Copo

Fonte: Autor

A provocação não é uma característica nova em objetos. Atualmente, existem *designers* e empresas que desenvolvem abordagens provocatórias.

Um dos profissionais com maior relevância é Konstantin Grcic. O seu trabalho abrange uma vasta panóplia de áreas, desde desenvolvimento de produto, interiores, vestiário e moda.

O método processual utilizado no desenvolvimento dos seus projetos é no mínimo curiosa. A capacidade de captar o utilizador reside não só no fato de enfatizar a cumplicidade entre produto e processos industriais, como por vezes na interrogação sobre a funcionalidade do objeto.

*“Design tem importância cultural. Recuso-me a ter quaisquer noções preconcebidas de funcionalidade, quaisquer ideias preconcebidas de conforto e beleza. Tudo está aberto a uma visão diferente. Eu quero entender como o design está conectado à vida.”* (Grcic, Konstantin Grcic Panorama, 2014, p. 65).

As incertezas das questões inerentes ao processo criativo permite a Grcic abstrair-se de qualquer premissa restritiva, apresentando resultados que se enquadram no contexto atual. Entendendo as potencialidades do mercado, ensina aos utilizadores a essência do objeto e as características indispensáveis para questionar a noção da mesma.

Esta abordagem pode ser comprovada através da *Chair One*, projeto que elaborou para a empresa Magis (ver figura 44). As superfícies facetadas, formalmente influenciadas pelas limitações da criação de *mock-ups* em cartão, evocam a noção de leveza, industrialização e uma fugaz percepção de desconforto que é negada pela experiência ao sentar. A forma estrutural que é composta pela rede compreendida entre o encosto e o assento da cadeira foi concebida com especial atenção, resultando num conforto duradouro. O material escolhido, alumínio, permite a sua realização de um modo rápido, eficaz, leve e persistente. Este produto desempenha a função de mediador e reflete a evolução industrial ao aproveitar as suas qualidades, criando uma relação revigorante entre produto e utilizador.



Figura 44 - Chair One - Konstantin Grcic, 2004

Fonte: <https://www.ciatdesign.com/en/chair-one-magis.html>

Outro destaque que exemplifica esta filosofia denomina-se *Es Shelf* (ver figura 45). Projetado para a marca Nils Holger Moormann, esta estante situa-se no limiar entre conforto e desconforto.



Figura 45 - *Es Shelf* - Konstantin Grcic, 1999

Fonte: <http://konstantin-grcic.com/>

A primeira reação é a interrogação sobre a capacidade de se manter estável devido à inclinação acentuada. Após a familiarização com o produto, continua a cativar o utilizador pela sua simplicidade, onde a utilização de madeira clara permite a sua inserção em qualquer espaço.

Também desenvolvido para a mesma marca, Konstantin Grcic projetou um suporte para casacos designado *Hut ab* (ver figura 46). Este consiste na sobreposição de dois tripés, possibilitando a suspensão de maior número de peças de roupa.

O produto comunica através da sua humildade, ou seja, a adição de extremidades não corrompe a coerência, continuando puro e elegante. Enquanto não está em uso, pode ser compactado e transportado para outra divisão.



Figura 46 - Hut ab - Konstantin Grcic, 1998

Fonte: <http://konstantin-grcic.com/>

Outro objeto, pertencente à extensa panóplia de trabalhos de Grcic, é *Missing Object* (ver figura 47). Feito em edição limitada pela Galerie Kreo, este produto é caracterizado com “*as proporções cuidadosamente pensadas do bloco de madeira e as suas duas pegas dão os objeto um encanto enigmático de algo que parece legível, mas cuja finalidade se mantém misteriosa*” (Fonte: <http://konstantin-grcic.com/>. Consulta a: 2 de Junho de 2019). A incerteza da sua função é o centro da peça. Pode servir como banco, mesa e suporte, ou seja, qualquer possibilidade que surja na mente do utilizador. Complementado pela beleza natural da madeira, impõe a sua presença de modo elegante.



Figura 47 - Missing Object -  
Konstantin Grcic, 2004

Fonte:  
<https://www.pinterest.pt/pin/219198706835287419/?lp=true>

A capacidade de cativar através da indefinição de determinada característica coloca cada trabalho no limiar da provocação. É nesse âmbito que surge a conexão do *design* com o mundo.

A abstração completa de restrições em projetos é defendida por Nonobject, fundado por Branko Lukic. Com formação em Design Industrial pela Academia de Artes Aplicadas de Belgrado, trabalhou na FROGDesign e IDEO, ambas entidades reconhecidas a nível mundial, antes de fundar a sua empresa.

Nonobject é caracterizado pelos seus projetos que são guiados pela “*convicção de que o design começa no espaço entre o utilizador e o objeto...*” (Kâtz, Nonobject, 2010, pág. XXVI).

“*Se quisermos explorar o espaço entre o eu e o objeto, primeiro precisamos de alargar as relações do funcional e deixar a nossa imaginação à deriva*” (Kâtz, Nonobject, 2010, pág. XXVII).

Esta abordagem conceptual encoraja a separação total perante as realidades que estão adquiridas e consolidadas, ou seja, é necessário desligar todas as perceções.

Da sua panóplia de projetos destaca-se *1001 Drops* (ver figura 48). Este produto explora possibilidades num objeto consolidado, ou seja, examina a adição de particularidades além da função principal.

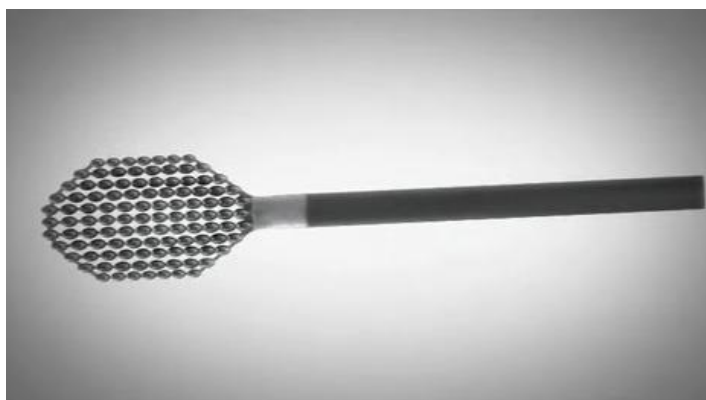


Figura 48 - 1001 Drops - Nonobject

Fonte: <https://www.wired.com/2007/04/1001-drops-the-/>

A solução reside no método de potenciar a sensibilidade relativa ao sabor, onde a existência de inúmeras colheres em escala reduzida promove uma nova experiência.

Outro projeto intitula-se *Thinium Cutlery* (ver figura 49). Este conjunto de talheres minimalista, leve e funcional requer a concentração do utilizador quando são usados, revelando a sua presença.



Figura 49 - Thinium Cutlery - Nonobject

Fonte: <http://eng.o3one.rs/2009/05/nonobject-design-fiction-part-ii-branko-lukic-26-maj-06-jun-2009/>

“Ao perceber as infinitas possibilidades que existem no mundo dos objetos, conseguimos entendermo-nos melhor...” (Kätz, Nonobject, 2010, pág. XXIX).

O terceiro trabalho designa-se *Rawphisticated Cellphone*. Este exercício analisa a necessidade do ser-humano em procurar a perfeição no que o rodeia (ver figura 50).



Figura 50 - Rawphisticated Cellphone - Nonobject

Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/380272762265059673/>

Este telemóvel é constituído pelo ecrã e diversas teclas. Parte destas teclas corrompem o equilíbrio do produto, visto que, se encontram visualmente danificadas. A linguagem simples e a utilização da cor preta destacam esta particularidade, enfatizando a recusa de um objeto impecável.

A capacidade de abstração perante o que rodeia o ser-humano e a aplicação de características que não são palpáveis, como a provocação e incerteza, no mundo material foram as principais influências destes *designers* no desenvolvimento do projeto.

### 3.7 Redução

As teorias apresentadas respondem a questões formais e a presença de cor não pode ser negligenciada. No projeto, a cor estabelecida para o conjunto foi o branco.

A conjugação de cores ou padrões nos vários elementos do conjunto foi analisada, porém, iria descentrar a atenção do que se pretende enfatizar. A linguagem exclusiva do *set* é complementada por uma cor que transmite serenidade e elegância, criando contraste entre a imperfeição, *craft* da forma, e a perfeição, charme da cor.

De entre as várias influências na atribuição de minimalismo cromático, destaca-se o prolífico *designer* Dieter Rams. O trabalho que executou na Braun e para a marca Vitsoe revela conhecimento profundo sobre as necessidades do utilizador e o modo como este interage com o produto.

“A capacidade de Rams de trazer forma a um produto para que ele comunique de forma clara, consistente e imediata o seu significado é notável.” (Ive, Dieter Rams: As Little Design as Possible, 2011, p. 13).

Dieter Rams continuou o trabalho desenvolvido por ícones como Wilhelm Wagenfeld e Hans Gugelot. Conseguiu conjugar os princípios adjacentes ao processo criativo com uma expressão que se tornou um marco no *design* alemão e, conseqüentemente, em todo o mundo. Auxiliado por profissionais como Dietrich Lubs, Alfred Muller, entre outros, provou a sua capacidade de liderança conseguindo manter a empresa no epicentro do crescimento no desenvolvimento industrial.

Das centenas de produtos projetados e orientados por Dieter Rams, houve dois que desempenharam um papel de destaque no desenvolvimento do projeto. Os objetos são: *SK4 Phonouser* e *TP1 Radio Phonograph* (ver figuras 51 e 52). Transmitem elegância através das cores naturais dos materiais utilizados.



Figura 51 - SK4 Phonouser -  
Dieter Rams, 1963

Fonte:

<https://www.shapeways.com/product/4Z6GTUPJD/1-12-radio-and-record-player-braun-sk4-1956>



Figura 52 - TP1 Radio  
Phonograph - Dieter  
Rams, 1959

Fonte:

<https://collections.vam.ac.uk/item/O152107/tp1-record-player-rams-dieter/>

Em ambos os casos a cor branca é realçada. A sua presença na estrutura de metal que forma o corpo dos objetos complementa os materiais naturais utilizados, no caso de *SK4 Phonouser*, a madeira e o acrílico transparente, e no caso de *TP1 Radio Phonograph*, a bracelete de couro.

“*Designers industriais têm que trabalhar nos mais pequenos pontos e arestas para ter significado.*” (Lovell, Dieter Rams: *As Little Design as Possible*, 2011, p. 235).

Outra grande influência, também ela influenciada pela Braun e Dieter Rams, é a Apple (ver figura 53).



Figura 53 - Braun vs Apple

Fonte: <http://www.d-68.com/braun-vs-apple>

Reconhecida a nível global, é caracterizada pela utilização de uma linguagem minimal e objetiva. Uma das maiores figuras, além de Steve Jobs, é Jonathan Ive. A sua orientação enquanto chefe do departamento de *design* garantiu à Apple o desenvolvimento de produtos sensuais e contemporâneos, que se enquadram de forma perfeita na vida de milhões de utilizadores.

O sucesso atual não impede que a sua história esteja manchada por inúmeros períodos complicados. Porém, é do confronto com um destes momentos que nasceu um dos produtos com maior visibilidade: *iMac G3* (ver figura 54).



Figura 54 - iMac G3 - Apple, 1998

Fonte:  
<https://insider.dn.pt/multimedia/os-produtos-tornaram-apple-num-gigante-planetario/2386/>

Apesar de existir um número significativo de empresas que se dedicavam a este setor do mercado, a utilização de plástico colorido (originalmente em *Bondi Blue*) por parte da Apple foi revolucionária. A possibilidade de visualização dos componentes eletrônicos, que até ao momento estava estabelecido como área coberta, e assumi-la como parte integrante da linguagem permitiu a conjugação de duas áreas popularizadas como impossíveis de se associar: engenharia e *design*.

O crescimento gradual originou, posteriormente, a criação do *iPhone*. A compactação de tarefas realizadas por diversos aparelhos num único objeto foi de tal modo inovadora, que tornou o ser-humano dependente do uso de tecnologias portáteis. O lançamento de várias gerações de  *iPhones* protagonizou a criação de um ícone: *iPhone 5* (ver figura 55).



Figura 55 - iPhone 5 - Apple, 2012

Fonte:

<https://www.fnac.pt/Apple-iPhone-5-16GB-Preto-Telemovel-iPhone/a655583>

O seu sucesso foi possível através do seu *design* (em que a sua forma remete para uma simples caixa), do contraste entre materiais (onde a experiência tátil é importante), e das decisões criteriosas no tratamento dos detalhes.

Dentro da sua vasta panóplia de artigos, o que desempenhou o papel fulcral na continuação do projeto foi o *MacBook Air*, concebido a partir de alumínio reciclado (ver figura 56).



Figura 56 - MacBook Air - Apple, 2018

Fonte: <https://www.dezeen.com/2018/10/31/apple-designs-greenest-mac-ever/>

Mantendo a qualidade de interface e a sintetização da linguagem formal, a utilização de materiais que fomentem a sustentabilidade demonstra a tentativa de viragem para uma economia circular.

Em todos os exemplos apresentados presencia-se a exibição dos materiais, em grande parte, nas suas cores naturais e no seu tratamento meticuloso, seduzindo o utilizador através da visão e do tato.

É a cumplicidade entre materiais e a forma que se pretende transportar para o projeto. Um resultado em que os detalhes não se destaquem por si só, mas auxiliem outros aspetos.

### 3.8 Maquetagem

Com o finalizar da etapa criativa, foi necessária a concretização de diversas volumetrias com o objetivo de ter uma percepção física das ideias e desenhos esboçados anteriormente, ou seja, um processo de “*pensar através do ato de fazer*” (Baijings, Reproducing Scholten & Baijings, 2015, p. 42). Sendo constituída por várias fases, a conceção inicial das maquetes em *roofmate* centrou-se na preocupação da forma respeitando o intervalo de dimensões *standart* dos quatro elementos do conjunto (ver figuras 57 e 58).



Figura 57 - Maquetes - 1ª fase

Fonte: Autor



Figura 58 - Maquetes - 2ª fase

Fonte: Autor

A transposição do projeto para maquetes, além de proporcionar uma percepção física das peças, fornece uma ideia tátil da sua forma.

A realização das primeiras maquetes alertou para uma forma bem mais exagerada do que inicialmente estava programado. Esta particularidade levou à realização de uma reunião onde se discutiu até que ponto seria viável assumir o exagero acentuado das linhas estruturantes ou optar por tentar suavizar de algum modo as diversas transições.

Perante esta interrogação, é vantajoso mencionar a abordagem de Industrial Facility. Liderado por Sam Hecht e Kim Colin, este estúdio defende que é essencial “*garantir que os produtos tenham qualidades de resistência que justifiquem a sua manufatura e distribuição*” (Industrial Facility, Locale, 2014, p. 44) porque “*quando os produtos têm o equilíbrio correto de qualidade e carácter, ficamos felizes por eles permanecerem durante mais tempo.*” (Industrial Facility, Locale, 2014, p. 44).

O seu trabalho é caracterizado por uma linguagem contemporânea, onde os processos industriais são utilizados de modo a obter a máxima expressividade dentro de um contexto simples e coerente.

“*Simplicidade não é uma tendência ou um estilo. É um processo árduo e demorado, no qual os produtos são feitos mais acessíveis e agradáveis de usar. O investimento de recursos*

*necessários para alcançar a simplicidade é tão grande que poucos produtos alcançam esse padrão” (Industrial Facility, Locale, 2014, p. 46).*

Existe uma quantidade considerável de entidades e profissionais que corroboram com Industrial Facility. Inserido neste leque está John Maeda, que afirma *“o processo de alcançar o estado ideal de simplicidade pode ser verdadeiramente complexo... a simples maneira de conseguir simplicidade é através de uma redução cuidadosa.” (Maeda, Laws of simplicity, 2010, p. 1).*

Sam Hecht e Kim Colin assumem que todos os projetos necessitam a análise do contexto em que se inserem.

*“Se projetarmos um produto isoladamente, estamos a comunicar uma ideia ou função como uma letra singular, esperando que seja entendido. A tendência é focar na novidade da forma da letra apresentada. No entanto, se pensarmos sempre no produto como parte de uma palavra, sentença e parágrafo - sempre em contexto com outras coisas - terá maior hipótese de se encaixar nas nossas vidas diárias e alcançar um género de longevidade que é verdadeiramente sustentável.” (Industrial Facility, Locale, 2014, p. 50).*

Esta filosofia possui fundamentos sólidos e factos que a comprovem, porém, surgem interrogações: os utilizadores entendem a mensagem que se quer transmitir? Ou seja, a harmonia entre o produto e o contexto em que é inserido tornam o produto impercetível, mas não será esta o principal motivo do desgaste da sua relação com o utilizador?

Após uma análise considerável dos prós e contras, manteve-se a ousadia das curvas, fazendo com que os diversos elementos do conjunto assumam um papel de destaque, enriquecendo mesmo quando não se encontram em uso.

Esta decisão levou à correção de dimensões e formas, ou seja, análise e refinamento de curvas e ângulos (ver figura 59). A realização desta fase antes da modelação tridimensional e renderização torna-se benéfica. Evita horas de trabalho, pois a constante correção em programas digitais torna-se exigente e dispendiosa. Desta forma, a facilidade em descobrir potenciais erros poupa tempo e custos, e permite corrigi-los de forma mais prática e evidente.



Figura 59 - Maquetes - 3ª fase

Fonte: Autor

### 3.9 Modelação 3D e conhecimento técnico

Depois da conclusão da maquetagem, foi realizada a modelação tridimensional onde foi possível moldar as diversas peças com todos os detalhes. De seguida, deu-se início à fase de renderização onde se atribuíram os materiais e a cor e se fez a simulação do conjunto em ambiente, proporcionando a quem executa o trabalho uma breve mas forte ideia da sua utilização num contexto específico (ver figuras 60, 61, 62 e 63).



*Figura 60 - Render final (1)*

*Fonte: Autor*



*Figura 61 - Render final (2)*

*Fonte: Autor*



Figura 62 - Render final (3)

Fonte: Autor



Figura 63 - Render final (4)

Fonte: Autor

Após o término do processo de modelação tridimensional foram executadas impressões 3D, para ter uma percepção física perfeita dos diferentes produtos, primeiro em escala reduzida e de seguida em escala real (ver figuras 64 e 65).



Figura 64 - Impressão 3D em escala reduzida

Fonte: Autor

A finalização das impressões, que servem como complementos às maquetes realizadas na fase anterior permitiu ter uma percepção perfeita das peças, visto que, as dimensões e formas já tinham sido estabelecidas.

Este detalhe relaciona-se com a abordagem que Donald Norman apresenta no livro *Emotional Design*. Nele explica de forma detalhada a razão da atratividade em produtos. De forma sucinta, o autor distingue três motivos pelos quais o ser-humano se conecta com objetos: *visceral level*, *reflective level* e *behavioral level*.

*Visceral level* refere-se à atração que resulta da elegância e delicadeza das formas, ou seja, fascina a nível formal. *Reflective level* está ligado à relação que é estabelecida pelas memórias, ou seja, atrai a nível psicológico. *Behavioral level* debruça-se na sedução que é criada pela facilidade de utilização.

Esta separação entre seções é questionável. Um produto que personifique a prática de bom *design* pode possuir as três vertentes. Porém, permitiu analisar o projeto e constatar o enquadramento nos diversos campos.

Dito isto, a sedução das peças é conseguida através da ligação ao passado, que permite estabelecer uma nova experiência visual e tátil de alimentação.

O projeto terminou com a impossibilidade de realizar os objetos finais em barro, visto que, a alternância com outros trabalhos que surgiram ao longo do estágio e concretizados paralelamente não o permitiram. Porém, não invalida o processo e a aplicação do conhecimento necessário para a escolha das melhores soluções.

O percurso origina um ganho de experiência relativamente ao diálogo em equipa, aquisição e compreensão do conhecimento, executando o projeto em contexto empresarial e, permitindo, deste modo, perceber o mercado em que o *design* se insere.



*Figura 65 - Impressão 3D em escala real*

*Fonte: Autor*

### 3.10 Processo de fabrico

O papel de *designer* industrial/produto jaz, em grande parte, na capacidade de conjugar aspetos teóricos, conceptuais e práticos de forma coerente. O conhecimento não pode surgir apenas de *trends*, afirmações culturais, situações políticas, económicas ou sociais. É necessária a compreensão de todo o mundo técnico e processual que lhe é adjacente.

A capacidade de tornar produtos em sucessos industriais não é linear, libertando espaço a produções com séries numeradas. A declaração da importância da capacidade de produção é assumida por diversos profissionais, entre eles: Richard Sapper.

“... *design só funciona quando é em grandes números.*” ” (Sapper, Richard Sapper edited by Jonathan Olivares, 2016, p. 78), ou seja, “... *para que o design funcione, tem que ter efeito nas nossas vidas*” (Sapper, Richard Sapper edited by Jonathan Olivares, 2016, p. 78).

Formado na Alemanha, desde cedo começou a trabalhar em Itália. O seu crescimento profissional concedeu-lhe a oportunidade de conhecer e colaborar com vários *designers* e empresas de prestígio, sendo que, se destacam as parcerias com Marco Zanuso e IBM. O seu trabalho presencia-se em diversos segmentos de mercado: mobiliário, eletrónica, automóvel, entre outros.

Em constante defesa de economias de escala porque “*é um fator básico no design industrial*” (Sapper, Richard Sapper edited by Jonathan Olivares, 2016, p. 78), os seus projetos revelam um conhecimento profundo das propriedades e capacidades dos materiais utilizados. A excelência do seu trabalho surge da aplicação de critério e simplicidade que, por vezes, através de determinados detalhes suscita um sentido de humor.

“*O mais importante para mim é dar a tudo o que faço uma forma que expresse algo. Não é neutro; tem um ponto de vista e personalidade.*” (Sapper, Richard Sapper edited by Jonathan Olivares, 2016, p. 79).

Inseridos no leque de produtos que concebeu destacam-se dois que se relacionam com o projeto devido à conjugação entre possibilidade de conceção em quantidades industriais e transmissão de personalidade: *Kettle 9091* e *Tizio LED* (ver figuras 66 e 67).

No primeiro caso, o objetivo centrava-se em projetar “*uma chaleira que também possa ser multissensorial, ou seja, agradar a diferentes sentidos humanos*” (Alessi, A., 2014)<sup>5</sup>. Além da definição formal, em que cativa através da expressão minimal, contraste e qualidade dos materiais, consegue atrair também através da audição. Quando a água se encontra a ferver liberta melodicamente duas notas em perfeita sintonia: mi e si.

---

<sup>5</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fYN4Zgsn1YM>. Consulta a: 17 de Agosto de 2019



Figura 66 - Kettle 9091 - Richard Sapper, 1982

Fonte:

<https://pt.socialdesignmagazine.com/mag/products-selection/product/bollitore-9091-inox-lucido-design-richard-sapper-for-alessi/>



Figura 67 - Tizio LED - Richard Sapper, 1972

Fonte:

[https://www.ambientedirect.com/en/artemide/tizio-led-desk-lamp\\_pid\\_3982.html](https://www.ambientedirect.com/en/artemide/tizio-led-desk-lamp_pid_3982.html)

No segundo exemplo, o candeeiro revela uma precisão extrema. Esta característica é comprovada com a existência de diversos pesos que balançam a base e a seção que do LED. A cor preta facilita o enquadramento deste objeto, visto que, sendo cor neutra, a sua inserção em qualquer ambiente é facilitada. É um dos expoentes máximos de união entre elegância, precisão e industrialização.

Esta simbiose entre personalidade e carácter dos produtos dentro do contexto industrial foi essencial para compreender a realidade do mercado cerâmico.

Apesar da conceção física do projeto não ter sido realizada, houve uma análise de todas as vertentes. Para apresentar as formas sugeridas, é obrigatório compreender se é viável a sua execução. Foram estudados todos os processos existentes que permitem a realização de peças em barro. Após uma extensa pesquisa e discussão com pessoas que exercem a sua profissão dentro de uma oficina que explora este material, foi estipulado que a melhor solução seria executar o processo de *Slip-Casting*.

Este método consiste em conceber um molde de gesso, onde é inserido barro em estado líquido. Após a inserção do barro dentro do molde é obrigatório aguardar um determinado tempo, enquanto as extremidades do barro que estão em contato direto com as paredes interiores do molde vão ficando sólidas. Conforme a duração, assim se estabelece o volume da parede do objeto. Quando a espessura desejada é atingida é necessário retirar o excesso de material. Para finalizar, retira-se o objeto que se encontra dentro do molde (ver figura 68).

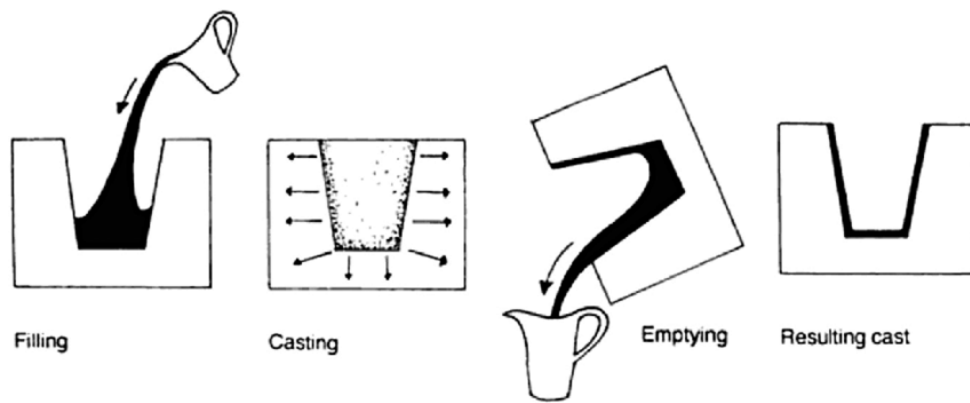


Figura 68 - Processo de Slip-Casting

Fonte: [https://www.researchgate.net/figure/The-principle-of-slip-casting-40\\_fig9\\_322140764](https://www.researchgate.net/figure/The-principle-of-slip-casting-40_fig9_322140764)

Durante as discussões sobre a execução das peças, centrou-se a atenção em aprofundar os detalhes de produção, ou seja, como seriam realizados os moldes e a sua divisão.

Foram estabelecidas todas as etapas até à pré conceção dos objetos.

### 3.11 Origem do nome

O nome atribuído a um projeto necessita ser pensado, analisado e deve representar o seu fundamento.

Posto isto, “Rooots” deriva da palavra *Roots*, tradução literal para português significa Raízes. O acrescento de dois “o” no centro da palavra tem por objetivo a referência dos quatro elementos deste conjunto (ver figura 69).

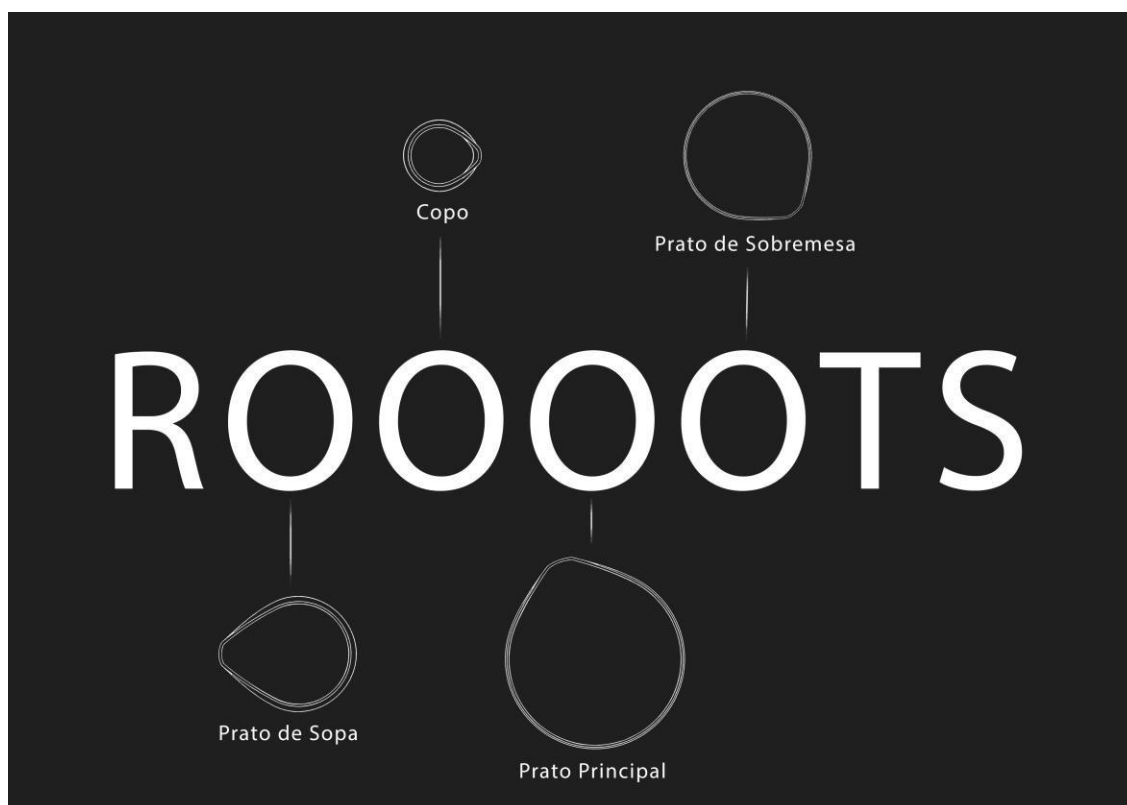


Figura 69 - Origem do nome

Fonte: Autor

O título deve complementar o produto. O utilizador ao analisar o nome, sem visualizar o objeto, deve conectar-se de imediato. Dito isto, um dos modelos que reflete a cumplicidade entre nome e produto é *Paper Porcelain* de Scholten & Baijings.

Apesar de esta linha de produtos estar ligada ao projeto pela utilização do material, é também importante relacionar as primeiras emoções que são obtidas através do título.

Antes do utilizador visualizar e analisar os objetos, é confrontado com um nome que origina alguma intriga e curiosidade. Estas sensações resultam devido à dualidade entre as duas palavras, visto que, são materiais aparentemente difíceis de conjugar. Porém, consegue transmitir uma ideia de delicadeza e sensualidade (ver figura 70).



*Figura 70 - Paper Porcelain - Scholten & Baijings, 2009*

*Fonte:*

*<https://www.finnishdesignshop.com/tableware-dishware-cups-mugs-paper-porcelain-coffee-cup-light-grey-p-14604.html>*

Após a sua visualização percebe-se a relação. Representa uma perfeita união entre a identidade de Scholten & Baijings e a o *zeitgeist* que é vivenciado.

O surgimento deste trabalho é consequência de uma tentativa em estimular a mente humana em direção a um pensamento sustentável. Sem ignorar a história, é indispensável não perder os alicerces que captam e preservam a essência do que rodeia as pessoas.

Embora o nome do projeto tenha uma conotação ligada à vida, pretende-se demonstrar também atenção ao período primitivo, refletido no significado e material utilizado. O ser humano é imperfeito, porém, são estas falhas que estimulam a vontade em melhorar. É este desejo de aperfeiçoamento que se encontra estampado nos objetos arcaicos e que se pretende conservar (ver figura 45).

### 3.12 Imagens Finais

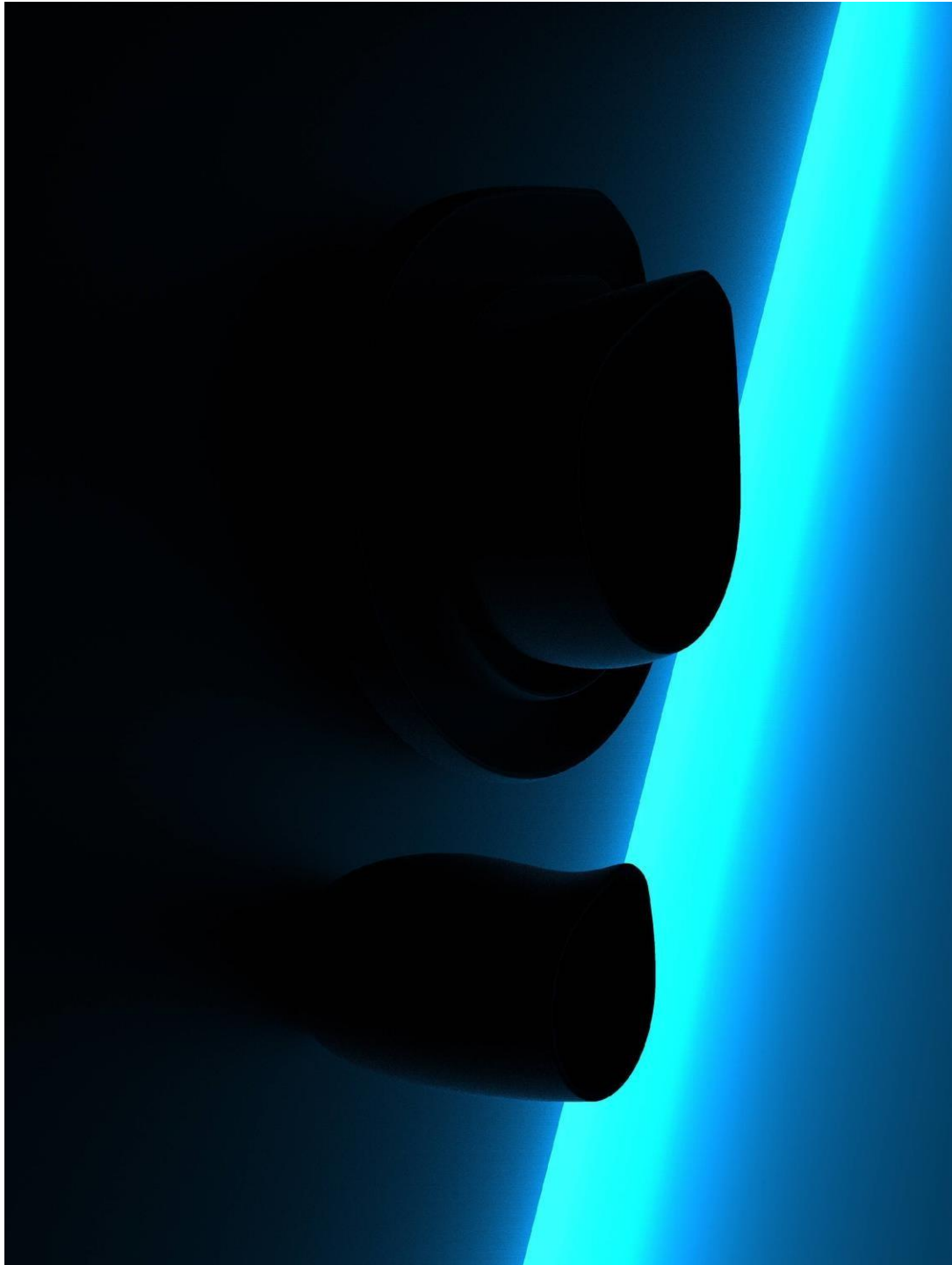


Figura 71 - Render de apresentação

Fonte: Autor

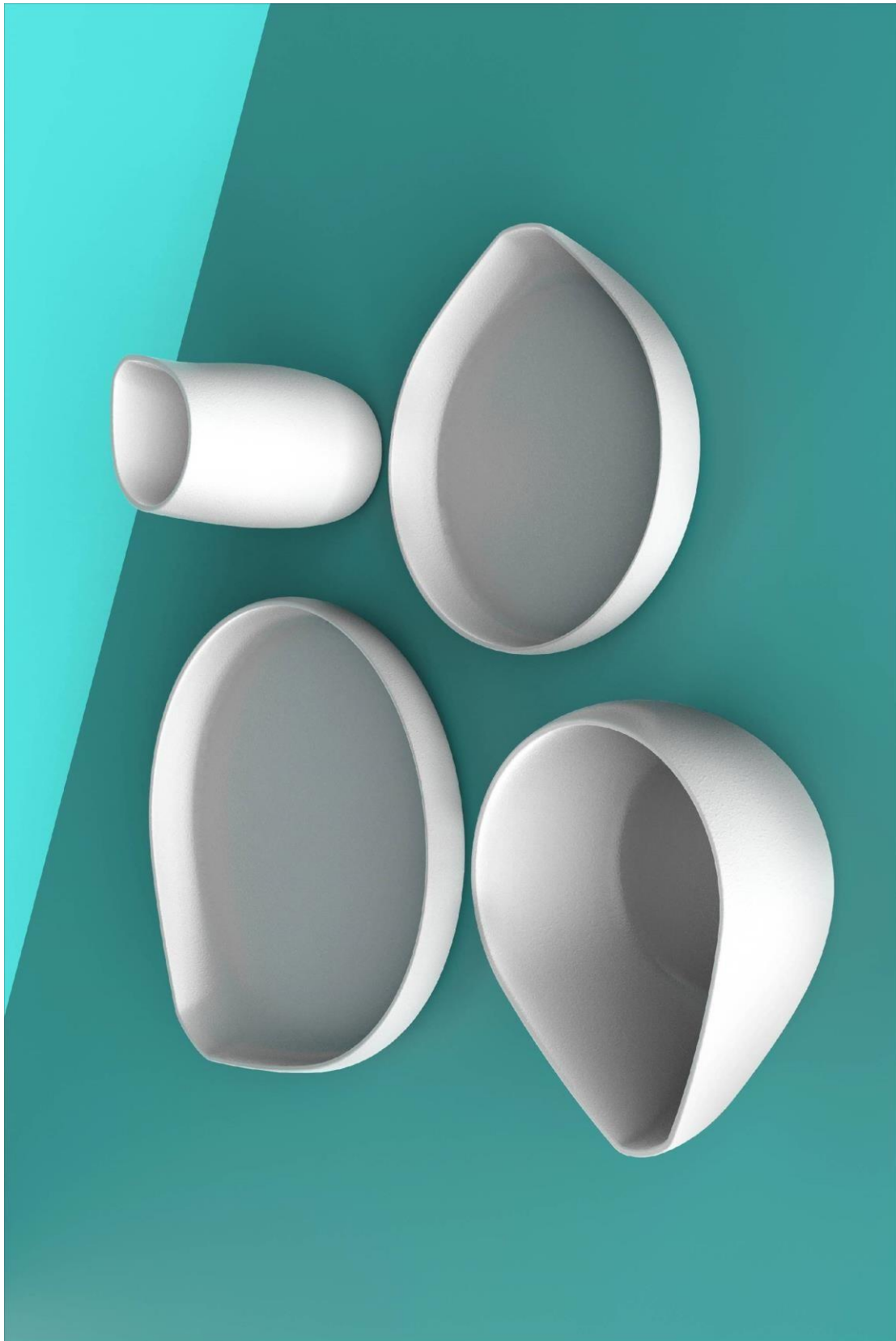


Figura 72 - Render de apresentação (2)

Fonte: Autor

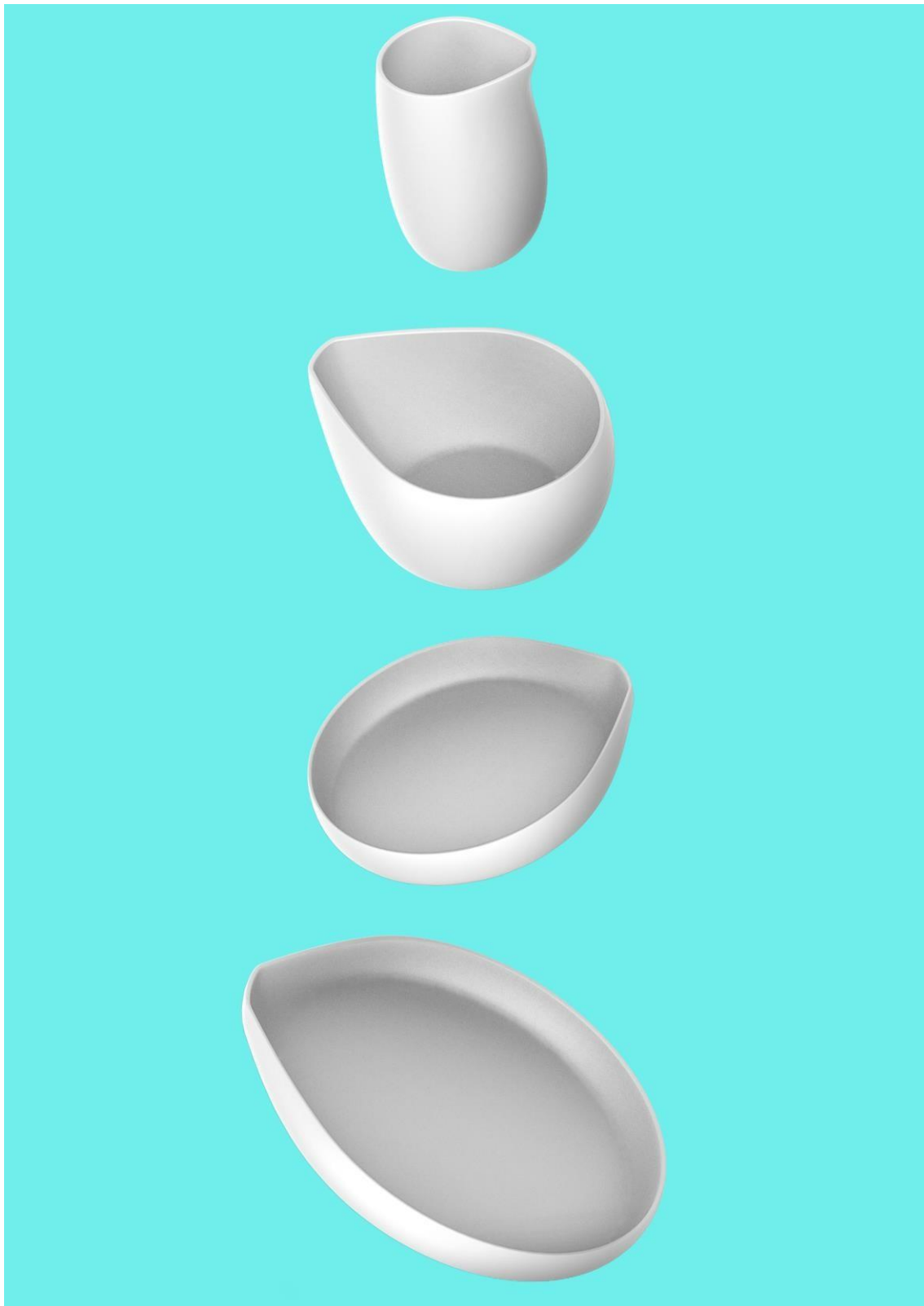


Figura 73 - Render de apresentação (3)

Fonte: Autor



Figura 74 - Render de apresentação (4)

Fonte: Autor



# Capítulo 4

## Projetos Complementares

Paralelamente à execução do projeto apresentado no capítulo anterior, foram realizados diversos trabalhos que surgiram durante os quatro meses de estágio. Tendo na sua estrutura uma resposta efetuada com rapidez, respondendo a prazos, por vezes, bastante curtos impostos pelos clientes, infelizmente não foi possível em parte provê-los de uma análise em que todas as escolhas fossem justificadas na sua totalidade. Os casos apresentados neste capítulo não funcionam apenas como catalisadores reflexivos, satisfazendo maioritariamente as necessidades de quem os solicita.

### 4.1 Design de Produto

Durante o estágio foram realizados inúmeros projetos, entre eles, uma secretária. O objetivo deste exercício consistia em elaborar uma secretária a partir de duas placas de vidro fosco temperado já existentes. Uma placa destinada a desempenhar a função de tampo, e outra para desempenhar a tarefa de moldura frontal. Ambas possuíam a dimensão de dois metros de comprimento por oitenta e cinco centímetros de largura.

Devido à elevada dimensão e peso dos vidros, numa primeira reunião, ficou estipulado que a solução que apresentava mais benefícios seria uma estrutura descomplicada, leve e resistente. Desta forma, o passo seguinte foi procurar o material para a realização do suporte, assim como o esquema a utilizar, de modo a oferecer maior estabilidade.

Visto que o prazo para projetar a secretária era apertado, o processo foi desenvolvido com rapidez, resultando em esboços triviais com diversos exemplos do suporte. Após múltiplas discussões, foi estabelecido que o material a utilizar seria o alumínio devido à sua abundância, baixo preço e propriedades físicas: leve e duradouro.

A forma da estrutura que suporta os dois vidros tem perfil quadrangular, com um ângulo de noventa graus. Os dois elementos têm a dimensão adequada para aguentar o peso dos vidros e são ligados através de um tubo, sem permitir a separação de ambas as peças em qualquer situação. Devido à largura das placas ter uma proporção considerável, atribuiu-se uma dupla função ao vidro frontal, que consegue camuflar uma possível desorganização de elementos que possam estar em cima da mesa.

O resultado final é uma mesa de trabalho que transmite elegância e requinte através do vidro. Existe uma dualidade entre materiais, que concede uma ótica industrial e contemporânea num panorama funcional (ver figuras 75 e 76).



*Figura 75 - Secretária, perspectiva (1)*

*Fonte: Autor*



*Figura 76 - Secretária, perspectiva (2)*

*Fonte: Autor*

No desenvolvimento do interior de um restaurante, parte da tarefa debruçava-se na resolução de problemas ligados a escolhas práticas, que resultasse numa harmonia glamorosa para a casa de banho. Um dos estudos centrou-se na criação de um lavatório que não desequilibrasse o cenário global.

A escolha prévia da torneira era a única premissa pela qual o projeto tinha de ser guiado. Em vez de assumir esta escolha como restrição, entendeu-se que poderia servir de ponto de partida para a definição formal do lavatório. Desta forma, foi realizado um breve diálogo sobre o tipo de abordagem que era aplicada na torneira. Atualmente, neste setor, deparamo-nos com um mercado onde o minimalismo desempenha um papel de destaque. Existindo uma ligação direta com o *design* escandinavo, característico pela utilização deste tipo de abordagem, marcas como Grohe, Vola, Bette e Axor adotam princípios fundamentais como clareza e objetividade.

Após compreender este setor de mercado, foi elaborada uma breve pesquisa sobre lavatórios que conjugassem na perfeição a mesma linguagem. Posteriormente, foram realizadas diversas hipóteses com pequenas variações na peça amovível, destinada a ocultar a saída de água, na inclinação e sentido da pedra. Na fase final, foi estudado o método de extração de água, onde foi necessário entender se a existência de uma caleira era a melhor solução ou se seria melhor um tubo de ligação entre o lavatório e o esgoto.

O processo resultou num lavabo minimal, em que a inclinação da superfície que entra em contato com a água é contrária à posição do utilizador, de modo a evitar salpicos na sua direção. A peça amovível tem a dimensão adequada para que seja possível a sua remoção.

Existe um leque alargado de cores para estes ambientes e crescente o desejo em querer sentir a presença de diferentes pigmentos, o que gera a sensação de algo dinâmico e estimulante. Neste projeto optou-se pela utilização de uma cor: o branco. A linguagem provida de uma visão pura e sucinta é complementada pela graciosidade que a cor transmite.

Foi desenvolvida uma forma em que a aparente negligência relativamente ao aspeto visual se torna progressivamente funcional, satisfazendo a necessidade dos utilizadores sem corromper o equilíbrio geral (ver figuras 77 e 78).



*Figura 77 - Lavatório, perspectiva (1)*

*Fonte: Autor*



*Figura 78 - Lavatório, perspectiva (2)*

*Fonte: Autor*

Com a intenção de publicitar os seus produtos, uma empresa que atua no setor de desenvolvimento e revestimento de cabos elétricos propôs ao gabinete um projeto que consistia na criação de um painel tridimensional.

Por ser uma tarefa publicitária, uma visão puramente clara e funcional ganhou ênfase de imediato, de modo a exibir o material exposto. A primeira análise debruçou-se sobre a dimensão dos cabos para exposição, e sobre qual o suporte que seria ideal para os sustentar. Com atenção ao movimento das fresadoras, para que seja exequível o seu fabrico, foi delineado um perfil de base retangular com uma abertura no interior de noventa graus, para possibilitar o repouso dos cabos. O material desta peça é acrílico transparente, de modo a desempenhar um papel secundário, contrariamente aos cabos, diluindo-se no conjunto (ver figura 79).



*Figura 79 - Peça de acrílico*

*Fonte: Autor*

Paralelamente, foi debatida a estrutura do painel, assim como as possibilidades para que fosse viável colocá-lo numa superfície vertical. A estrutura variou entre a existência de caixas exteriores e interiores, que permitiam a demonstração de cabos descarnados sem que os utilizadores pudessem tocar neles, e a exploração de bases fixas que prendessem os cabos. Os espaçadores, pequenos elementos que executam um espaçamento entre a superfície e o painel, foram escolhidos para manter o painel num lugar fixo.

O resultado final é um esquema que sumariza a informação essencial e o destaque do produto que se promove. Os elementos combinam a função com um tratamento sucinto das formas, culminando no equilíbrio das cores dos diversos materiais, sem comprometer a elegância que é inserida num contexto industrial (ver figuras 80 e 81).



Figura 80 - Solução 1, perspectiva

Fonte: Autor



Figura 81 - Solução 2, perspectiva

Fonte: Autor

Houve também o desenvolvimento de um relógio para a marca OJ Times. Este projeto consistia na continuação de um trabalho outrora começado, onde era pretendida a transmissão de riqueza e elegância a partir do mecanismo. O objetivo é a visibilidade do seu interior.

As premissas já se encontravam delineadas, assim como os elementos que constituíam a sua estrutura, nomeadamente a caixa exterior e a coroa do relógio. Até ao momento, a definição formal tinha sido orientada por uma visão onde superfícies facetadas desempenhavam um lugar de destaque. Esta linguagem sugere uma ideia máscula, onde a imposição destas faces representa estatuto e poder.

Era necessário a estipulação de regras que permitissem criar o mecanismo do relógio e, conseqüentemente, todas as suas peças, sem negligenciar o processo criativo e os objetivos. Após a criação das normas, foi realizada uma pesquisa que procurava interiores de relógios mecanizados, e as peças necessárias para o seu funcionamento. Após diversas reuniões, houve mútuo acordo para utilizar apenas os elementos vitais, sem peças supérfluas. Esta decisão conduziu a execução de linhas cuidadas e sinuosas, de modo a transmitir dinamismo, que contrasta com arestas vincadas presentes no exterior do relógio.

A resposta final contém elementos que demonstram a capacidade industrial em realizar trabalhos minuciosos com elevada precisão, transmitindo a noção de perfeição (ver figuras 82, 83 e 84).

Os três ponteiros transmitem, através de curvas e vértices boleados, o cuidado no tratamento das linhas. A sua distinção é possível devido aos diferentes comprimentos, cor e forma. Sendo constituídos por alumínio, o ponteiro que indica as horas demonstra, na sua totalidade, a cor original do material. O ponteiro dos minutos possui uma extremidade vermelha e o ponteiro dos segundos é vermelho e tem o logótipo da marca.

A existência de alguns números, complementados por doze pormenores, permitem melhor leitura na determinação das horas. O esquema visual dos algarismos transmite dinamismo através de inclinações em arestas e suavidade dos vértices. A cor branca é realçada, contrastando com o preto, situado no anel exterior dos ponteiros.

Em segundo plano, está situada a armação mecânica. O rigor e a precisão das formas são transmitidas através da variedade de direções das superfícies. As diversas peças, em particular os mecanismos de rotação, fazem sobressair o interior devido à cor do seu material: o bronze.

O fundo é transparente para facilitar a visualização do interior. A bracelete não possui qualquer tipo de linguagem que se afaste da ideologia potenciada no corpo principal do relógio, tendo apenas dois pormenores com o logótipo da marca.

As cores presentes no exterior são o cobre e metal anodizado de cor preta, de modo a transmitir qualidade e elegância.

Este exercício permitiu a absorção de conhecimentos inerentes à tipologia de relógios, assim como a necessidade de detalhe em dimensões reduzidas. A capacidade de harmonizar inúmeros elementos de modo a não comprometer a generalidade do conjunto é refletida através da nitidez da ideia que é transmitida.



*Figura 82 - Coroa do relógio, detalhe*

*Fonte: Autor*

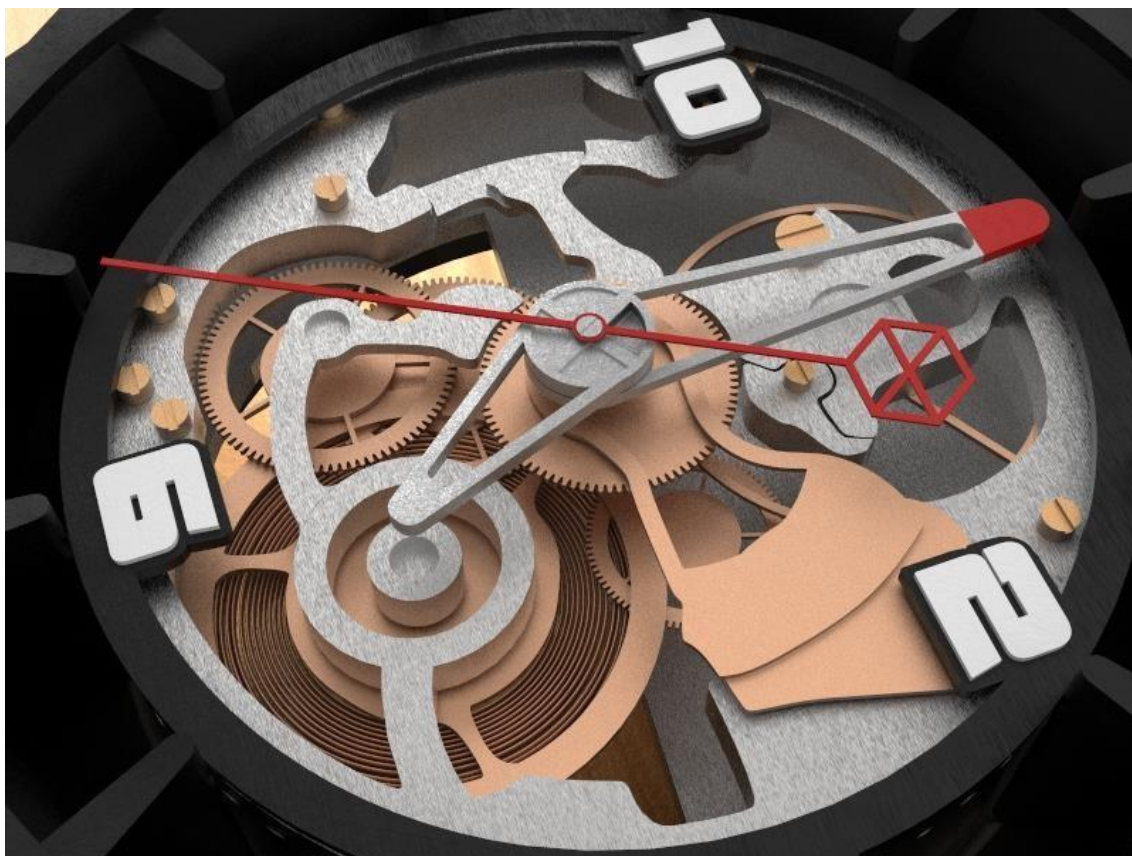


Figura 83 - Interior do relógio, detalhe

Fonte: Autor



Figura 84 - Relógio, perspectiva

Fonte: Autor

## 4.2 Design de Interiores/Ambientes

O *briefing* fornecido para a realização de uma cozinha, em contexto privativo e familiar, não possuía qualquer restrição. A sua ausência resultou numa liberdade completa de imaginação dentro do espaço confinado a esta divisão da casa.

Inicialmente, foi necessária a deslocação da equipa do *atelier* para uma melhor compreensão do espaço e para a medição de várias distâncias para simular com precisão a área em programas tridimensionais. Estas tarefas são vitais para permitir que o gabinete execute o trabalho com maior profissionalismo. Criam momentos de contato direto com os clientes, estabelecendo uma relação benéfica entre ambas as partes, com vista a obter um bom resultado e deixar caminho aberto na eventualidade de futuros projetos.

Após esta fase, deu-se início ao desenvolvimento criativo. Foram estudadas todas as características necessárias numa cozinha, para que possa ser realizada qualquer tarefa. Posteriormente, foi elaborada uma análise à linguagem exercida nas cozinhas atuais, que culminou na decisão de utilizar um idioma que proporcionasse bem-estar, ou seja, fomentasse produtividade e bom ambiente.

Foram criados diferentes *layouts* do espaço para que pudessem ser discutidos e estudados a nível de estrutura, organização e cor. O resultado é um ambiente que sumariza a simbiose entre função e elegância. O desaparecimento através de linhas que não forcem a sua presença cria uma relação resistente e duradoura entre cozinha e utilizador, proporcionando longevidade do espaço (ver figuras 85 e 86).

Na sua composição conta com diversas gavetas e portas. A existência de uma pequena abertura em cada elemento tem por objetivo facilitar a sua abertura. As gavetas encontram-se a uma altura confortável, de modo a não dificultar o acesso aos objetos que estejam no interior, e as portas situam-se em diferentes posições, visto que, dispõem de maior versatilidade. A definição de uma ilha, onde é possível elaborar qualquer tarefa, separa fisicamente várias superfícies para uma melhor limpeza e eficiência.

Para obter a maior neutralidade possível, a cor usada é o branco. Após diversas simulações verificou-se viável a utilização de madeira dentro do ambiente, pois o contraste de materiais é equilibrado, conservando a ideia de invisibilidade.

A cozinha contém elementos naturais, de forma a proporcionar um bem-estar gradual e saudável. É um ambiente que estimula todas as qualidades do ser-humano ao suscitar de forma sublime o desejo pela cozinha e o que ocorre dentro dela.



*Figura 85 - Solução 1*

*Fonte: Atelier Maurício Vieira*



*Figura 86 - Solução 2*

*Fonte: Atelier Maurício Vieira*

Posteriormente, foi solicitada a remodelação um escritório, inserido numa residência particular. Com a limitação de manter apenas o sofá existente e os radiadores, a liberdade para a criação de um espaço renovado era quase total.

O surgimento de projetos de interiores/ambientes origina sempre numa deslocação ao espaço que se pretende modificar, para que todas as futuras decisões possam ser devidamente justificadas.

Posteriormente, foi elaborada uma pesquisa de exemplos que pudessem exprimir um ambiente utilitário, de modo a incentivar o desenvolvimento de trabalho em contexto habitacional. Um breve diálogo foi realizado sobre possíveis hipóteses a nível organizacional e diferentes tipologias de superfícies: estantes, mesas, portas, etc. A discussão originou a materialização virtual das escolhas, de modo a conseguir obter uma perceção proporcional das soluções debatidas.

A apresentação final contou com a presença de estruturas dinâmicas e funcionais onde a eficiência é a principal premissa (ver figuras 87, 88 e 89).



*Figura 87 - Solução 1*

*Fonte: Atelier Maurício Vieira*



Figura 88 - Solução 2  
Fonte: Atelier Maurício Vieira



Figura 89 - Solução 3  
Fonte: Atelier Maurício Vieira

Com o propósito de apresentar e projetar uma marca a nível internacional, exibindo o mercado a que se dedica e os produtos que vende, foi projetado um *stand* de exposição em parceria com uma empresa de maquinarias.

Com a estipulação inicial de medidas do espaço que a marca iria ocupar, toda a sua organização foi decidida tendo em consideração esta restrição.

Dividido em 3 seções, o espaço é racional, para que não confunda os visitantes com informação excessiva. A racionalização é conseguida através de uma separação física das diversas áreas. As divisões são constituídas por exibição da maquinaria, apresentação de componentes para as máquinas e atendimento físico aos clientes (ver figuras 90 e 91).

Depois de seduzir os visitantes através da visualização total do produto, é necessário caminharem pela seção de demonstração de peças para entender o valor destas máquinas e a complexidade que lhe é inerente. Só assim é possível compreender o seu elevado valor monetário. A última área é constituída por quatro balcões, onde é possível o diálogo com pessoas ligadas diretamente à empresa, de modo a esclarecer dúvidas ou questões que possam ter surgido. A cor da alcatifa utilizada foi escolhida com o objetivo de realçar os diferentes elementos.

Durante o desenvolvimento do projeto foi necessária a aquisição de conhecimentos relativos a questões de produção, ou seja, compreender de que forma os elementos que constituem o espaço são disponibilizados no mercado, e tentar projetá-lo de acordo com estes aspetos.

A moldura situada no centro do espaço, que delimita uma divisão, é composta por diversos elementos em forma de “u”, em que são usadas três placas de madeira lacada branca, cortadas e ligadas num ângulo de quarenta e cinco graus. No seu interior existem duas fontes de luz que permitem a iluminação do painel.

Os quatro balcões são constituídos por placas de madeira lacada preta que segue a linha de produção apresentada anteriormente.

As colunas de ferro situadas nas extremidades do *stand* são pré-fabricadas, sem necessitar preocupações de produção.

A publicidade superior contém o nome e as cores da marca, e colocadas em placas de madeira lacada para que seja elegante, visualmente leve e não tornar o suporte demasiado pesado.

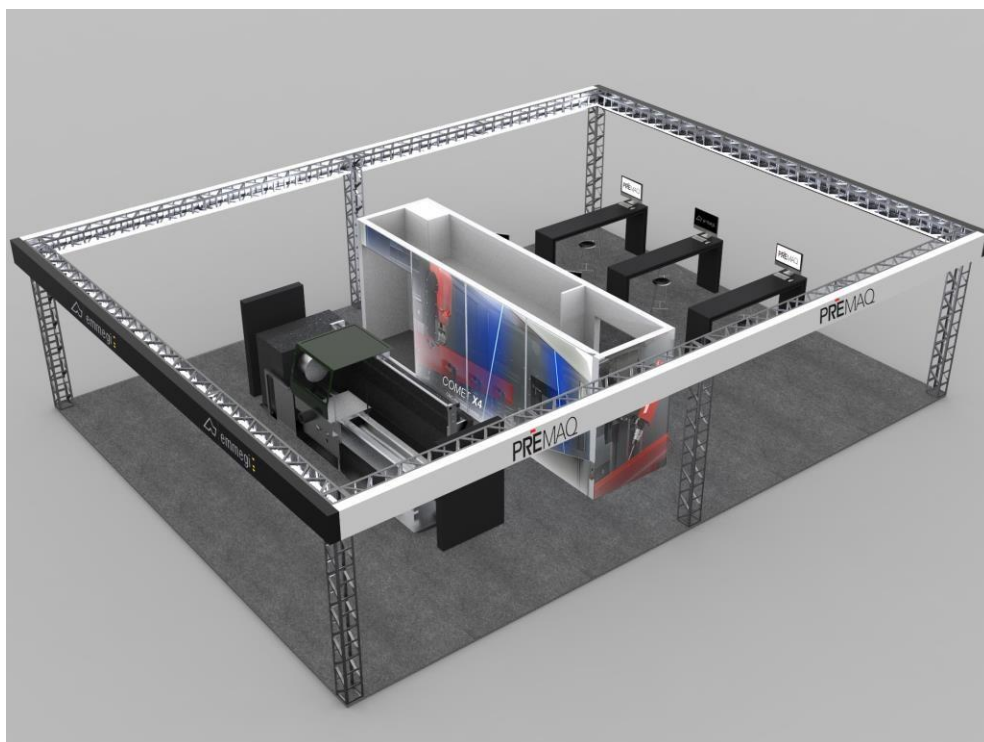


Figura 90 - Stand, perspectiva  
Fonte: Autor



Figura 91 - Stand, detalhe  
Fonte: Autor

Como parte integrante de um projeto que correspondia à definição de um restaurante e o seu espaço envolvente, foi concebida uma instalação para a sua entrada. O resultado desejado era um espaço que provocasse uma relação espontânea com os utilizadores.

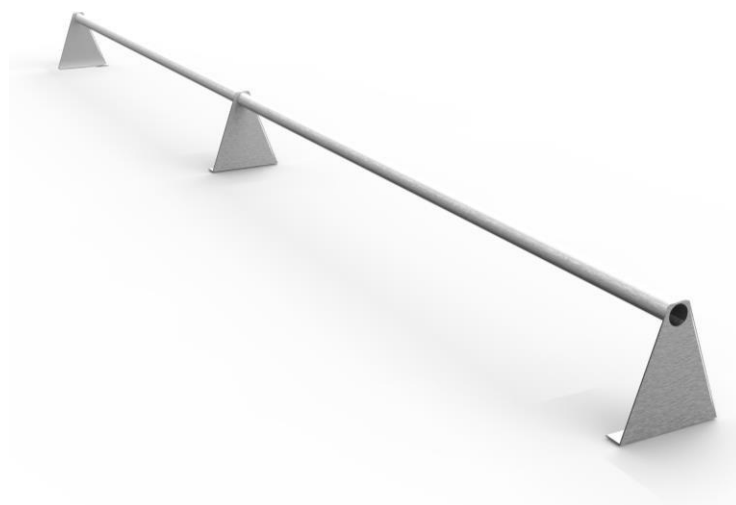
O processo foi iniciado com uma procura extensa para compreender os métodos a utilizar, de modo a resultar na elegância e harmonização do espaço.

Uma primeira reunião debruçou-se na estipulação de materiais que tivessem um custo monetário baixo e que não exigissem métodos de produção dispendiosos. Dito isto, o material escolhido foi a madeira.

Posteriormente, foi necessário estudar soluções elegantes. O resultado foi a conjugação de inúmeras placas de madeira organizadas em diferentes ângulos (ver figuras 92, 93 e 94). A expressão da cor natural da madeira atribui graciosidade ao conjunto. A disposição dos elementos permite ao cliente ter uma breve noção do espaço interior e, simultaneamente, provocar através da incerteza na sua capacidade em manter a sua integridade estrutural. O equilíbrio da estrutura é conseguido através de um suporte na base das placas, onde existe uma barra de alumínio fixa ao chão por três suportes. As placas são presas à barra de alumínio através de parafusos, o que combinado com o contato com outras placas permite a sua manutenção sem risco de colapsar.

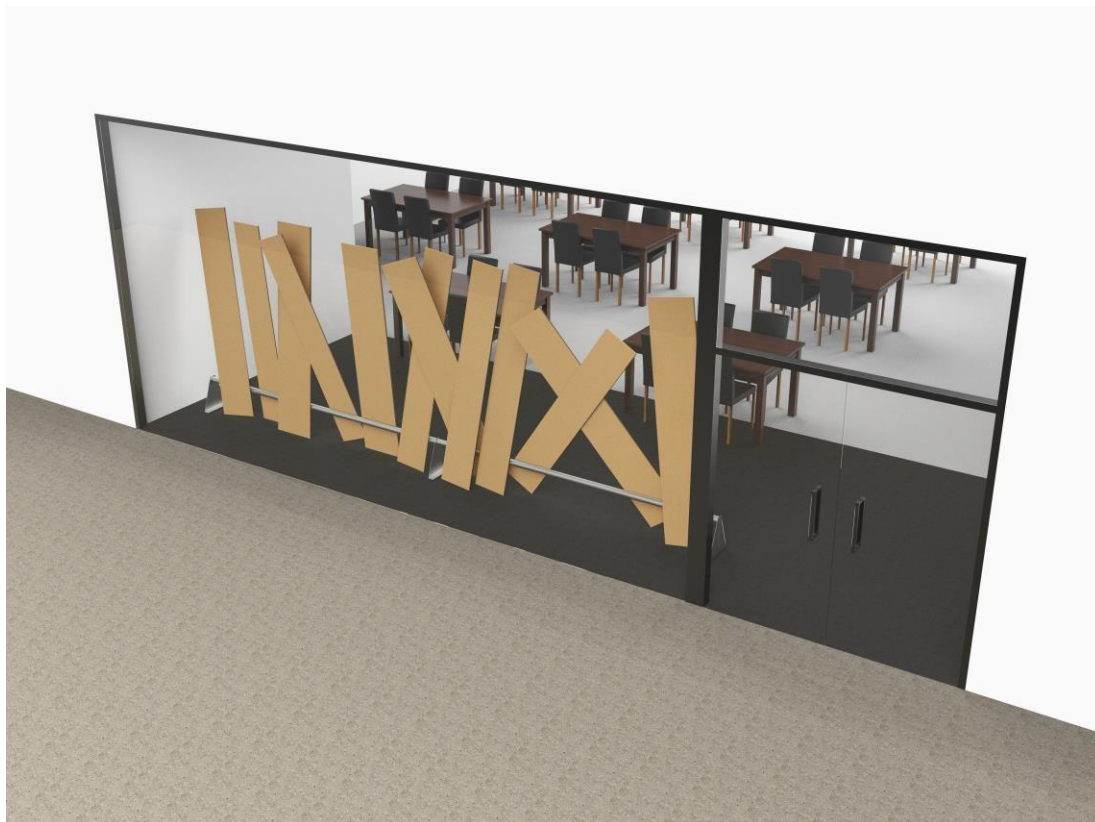
Este trabalho permitiu perceber que, apesar de uma grande quantidade de projetos aceites concederem muita liberdade imaginativa, por vezes, é vital a apropriação de métodos para potenciar ao máximo a capacidade imaginativa dentro de orçamentos limitados.

Estes projetos promovem a superação das capacidades cognitivas, culminando numa polivalência que se revela como catalisador para futuros projetos.



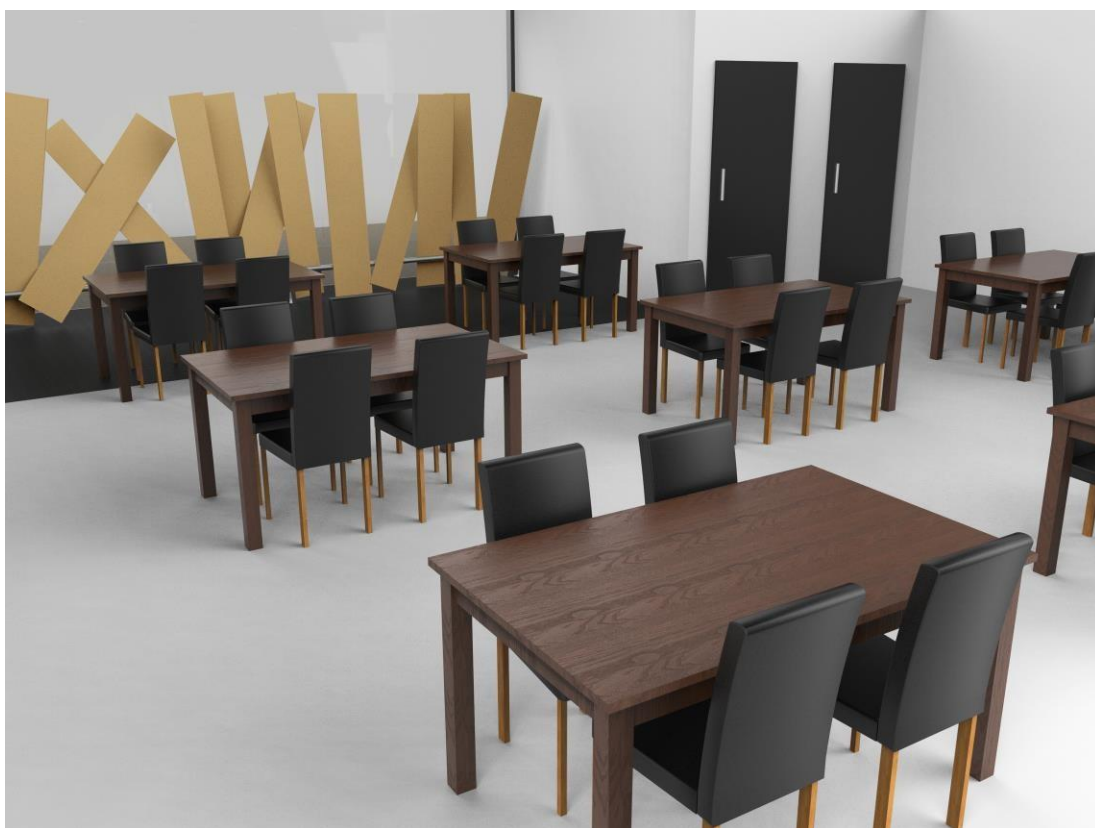
*Figura 92 - Suporte*

*Fonte: Autor*



*Figura 93 - Vista exterior, entrada*

*Fonte: Autor*



*Figura 94 - Vista interior, entrada*

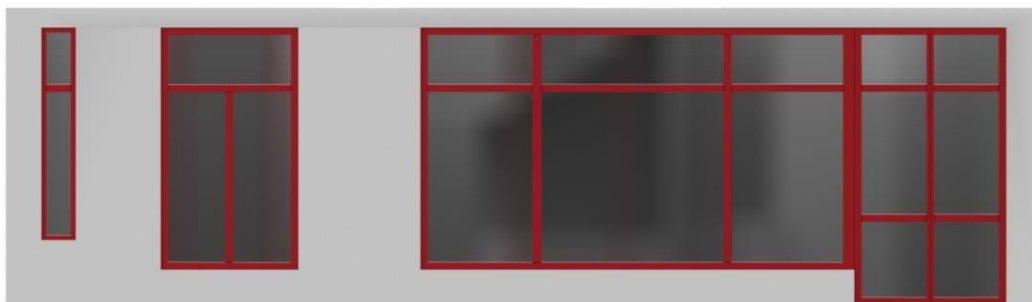
*Fonte: Autor*

No seguimento dos projetos apresentados, houve a oportunidade de transformar um espaço, com o intuito de ser anexado a outra área já apropriada pela empresa que solicitou este trabalho.

Na primeira fase, houve uma deslocação dos elementos da equipa ao espaço, de modo a registar as dimensões e as possibilidades de ligação entre zonas. Após a visita, analisaram-se as anotações tiradas e foram feitas simulações tridimensionais que representam as alterações entre as diversas soluções.

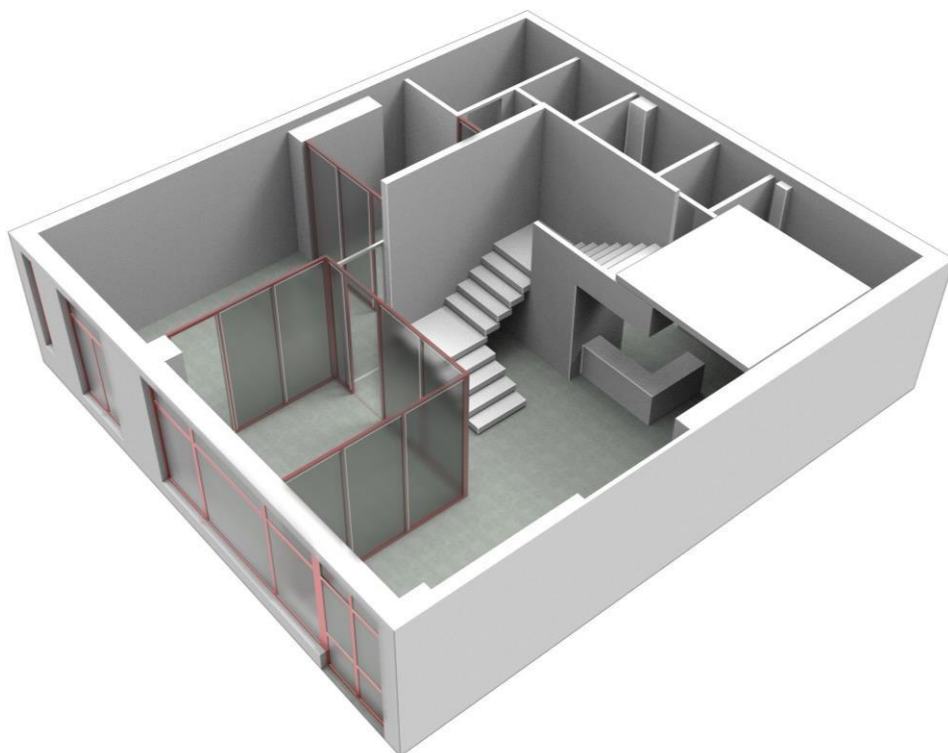
Apenas duas soluções se revelaram mais vantajosas, sendo compostas por diferentes *layouts* de escadas e elevador. Posteriormente à apresentação das hipóteses, houve um diálogo com o cliente onde foram ajustados ínfimos pormenores, de modo a conjugar as visões de ambas entidades (ver figuras 95, 96 e 97).

Devido à demora na resposta por parte do cliente, ficámos numa situação de impasse, o que, em combinação com a realização de trabalhos paralelos em simultâneo, não permitiu que participasse na sua conclusão até ao período final do estágio.



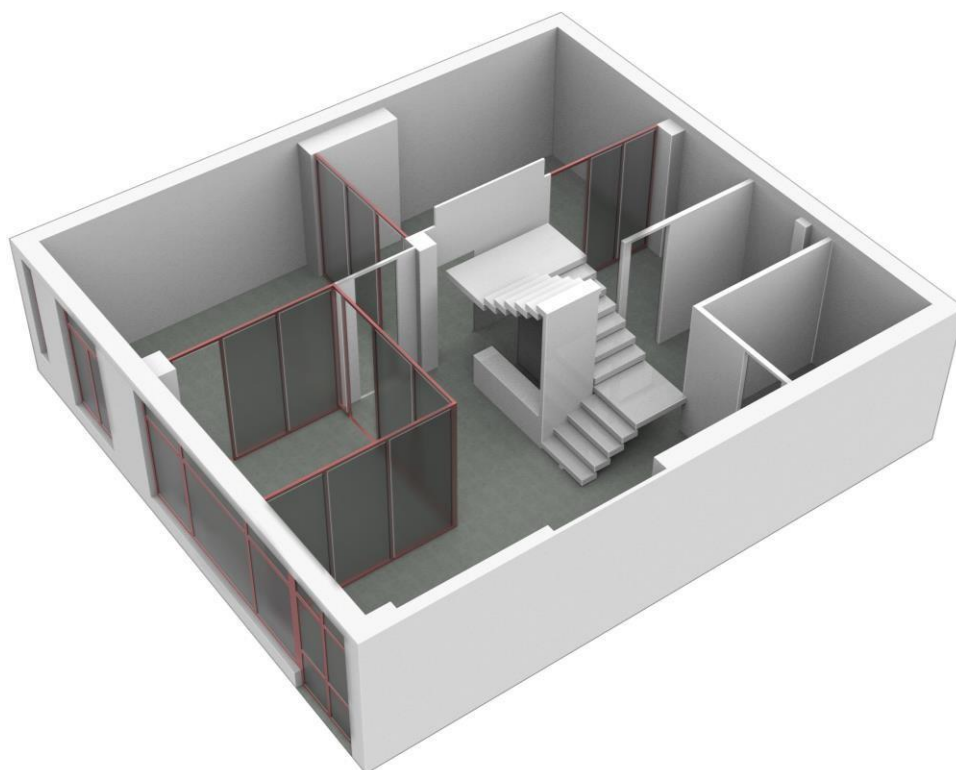
*Figura 95 - Vista frontal, clínica*

*Fonte: Autor*



*Figura 96 - Solução 1*

*Fonte: Autor*



*Figura 97 - Solução 2*

*Fonte: Autor*

Outro trabalho nasce da vontade em atualizar o espaço destinado a um quarto individual.

O *briefing* fornecido limitava apenas a utilização de dois elementos existentes: radiador e ar-condicionado.

Foi realizada uma análise referente a *layouts* de armários e estantes. Após diversas discussões, foram materializadas algumas hipóteses. Cada solução conta com uma organização diferente, onde são incluídos armário, estantes, cama, secretária e cadeira.

A qualidade principal do espaço é a sua eficiência (ver figuras 98, 99 e 100). O espaço é apropriado de uma linguagem atual, que se destaca pela capacidade síntese em assinalar todos os elementos que se encontram no quarto. É caracterizada pela utilização de formas geométricas simples, como retângulo e quadrado nas portas, gavetas, cama e mesa, sem recorrer a qualquer tipo de elementos extras que tornem o ambiente pesado e desequilibrado. A cama foi escolhida tendo em conta a sua integração no quadro pertencente à parede, fornecendo um espaço amplo quando não está em utilização. O resultado final transmite a ideia de clareza e organização, vital a este projeto.

Basta um pormenor não ser trabalhado com precisão para que o panorama geral perca a sua estabilidade visual, por isso, é essencial ponderar todos os aspetos antes de tomar qualquer decisão.



Figura 98 - Solução 1, perspetiva (1)

Fonte: Atelier Maurício Vieira



*Figura 99 - Solução 1, perspectiva (2)*

*Fonte: Atelier Maurício Vieira*



*Figura 100 - Solução 2, perspectiva*

*Fonte: Atelier Maurício Vieira*

### 4.3 Ilustração

Durante a realização do estágio foi possível experimentar áreas que, embora não se dediquem à conceção de produtos ou ambientes, pertencem às indústrias criativas.

Neste sentido, surgiu a oportunidade de realizar a ilustração de um livro educativo, dedicado a crianças. Com o objetivo de ensinar e consciencializar as gerações mais novas sobre a compostagem, este livro foi desenvolvido contendo todos os pormenores necessários para um entendimento total do tema (ver figuras 101 e 102).

O resultado pretendido centrava-se na capacidade em executar desenhos com uma linguagem formal acessível a crianças, e que representassem corretamente o conteúdo. Dito isto, a premissa para começar o desenvolvimento do projeto era o texto que tinha sido escrito anteriormente à solicitação deste exercício.

Após a leitura, foram delineados os aspetos mais relevantes de cada capítulo, com vista a criação dos desenhos correspondentes. O processo de criação foi dividido em duas fases: a primeira onde foram esboçadas várias hipóteses do mesmo tema; a segunda, onde foram escolhidas as ilustrações que representavam da melhor forma o que se pretendia. Este método foi complementado pela opinião do cliente, que paralelamente ia solicitando algumas alterações e transmitindo o seu parecer perante as alternativas.

A combinação entre expressão manual e digital encontra-se presente em alguns pormenores do livro.

A possibilidade de expressar a vontade individual resulta num trabalho que apela à imaginação do utilizador.



Figura 101 - Livro, interior (1)

Fonte: Autor



Figura 102 - Livro, interior (2)

Fonte: Autor



## Análise Crítica

A realização do estágio proporcionou o entendimento do mecanismo que gira em torno de um espaço preocupado maioritariamente com a fase criativa de cada projeto. Este sistema pode ser comparado com empresas que têm na sua estrutura uma capacidade produtiva substancial, de modo a materializar o que foi projetado na fase anterior.

Estabelecer um gabinete tem inúmeras vantagens, porém, algumas dificuldades não passam despercebidas.

A dependência constante de empresas especializadas em materiais que sejam utilizados tem de ser considerada, de modo a descobrir se determinada solução é exequível, e qual o custo da mão-de-obra necessária para a realizar.

Uma empresa fabril insere-se num ciclo fechado, onde possui o monopólio de todo o processo dos seus projetos, que começa na projeção e termina na produção. Um gabinete dedicado às indústrias criativas estabelece, *à priori*, o preço da fase criativa, e a conseqüente procura de empresas que facultem o que é necessário para o projeto ser materializado. A execução de trabalhos de um *atelier* envolve uma logística exigente.

A localização é outra questão fulcral. Apesar da tentativa visível do combate ao reconhecimento do *design* como área de trabalho estabelecida, infelizmente ainda é negligenciada, sendo no interior de Portugal onde se presencia com maior intensidade. Para dificultar mais esta ação, contribuem o número reduzido de empresas, a falta de sensibilidade da população e da indústria, a dificuldade em encontrar *designers* com experiência, a ausência de apoio de instituições às indústrias criativas, a falta de cruzamento de conhecimento académico com carências reais e a necessidade constante em equilibrar a atividade com uma componente pedagógica, onde existe a obrigatoriedade de evangelizar a população na explicação do que é a área em questão.

A nível interno, no *atelier* Maurício Vieira, presencia-se a dificuldade de gestão, a falta de comunicação entre empresas no mercado de trabalho devido à sua escassez, a dificuldade em cruzar a prática com outras áreas, e problemas em ajustar horários laborais à atividade real.

A realização de trabalhos constantes não anula as dificuldades mencionadas anteriormente mas, resulta na educação da população em cada projeto que se realiza e uma tentativa de expressão relativa à importância do *design* nesta região, assolada pela insensibilidade em reconhecer e lidar com áreas pouco exploradas até ao momento.



## Conclusões

Com o objetivo de complementar ao máximo a experiência dentro de um gabinete dedicado às indústrias criativas, “Rooots” surge da necessidade em realizar um trabalho que foca a formação do estagiário, apresentando um resultado harmonioso conciliando as visões do *atelier* e do estagiário.

A percepção de que o *design* tem potencial para educar e consciencializar sociedades é demonstrada neste exercício, onde é apelado um entendimento da evolução cultural. “Rooots” encarna o carácter de um projeto realizado em contexto de *atelier*, onde diversas variáveis necessitam ser consideradas de modo a originar uma abordagem que seja contemporânea, exequível e comunicativa. Não é apenas um conjunto de objetos, mas sim, a defesa de uma posição provocatória, consciente e pedagógica sobre o mundo atual.

Os projetos concretizados nas diferentes áreas, apesar de não serem providos da componente reflexiva desejável, representam a realidade dentro de um mercado que prova ser exigente e competitivo. Esta realidade é comprovada com a obrigação em dar uma resposta rápida e eficaz em prazos, por vezes, curtos. Contudo, a rapidez não invalida obrigatoriamente a qualidade das soluções apresentadas, onde o objetivo é corresponder ao propósito pela qual o escritório foi abordado, ou seja, satisfazer os clientes.

Dentro de uma estrutura de execução que se apresenta como orientada maioritariamente aos desejos dos clientes, o potencial do trabalho reside nas entre linhas, onde se consegue mudar um projeto singular satisfazendo apenas quem o solicita, para um projeto plural onde o resultado prova ser atual, equilibrado e elegante, conseguindo conciliar ambas visões para que seja apreciado por um número de pessoas mais abrangente.

A competência de quem executa as tarefas é evidenciada na apreciação em grande escala, o que dá origem a um fluxo de projetos gradual e constante. No contexto de um escritório, enquanto espaço criativo, é vital estabelecer boas relações entre os vários intermediários, para que seja assegurada uma prestação de serviços de alta qualidade.

O estágio realizado proporcionou cimentar conhecimentos já estabelecidos, e ganhar conteúdos teóricos e técnicos outrora não explorados, resultando numa posição versátil e adquirindo capacidades de aplicar métodos em diversas áreas do *design*.



# Bibliografia

ALESSI, A. (2017). *The Dream Factory*. Nova Iorque, Estados Unidos: Rizzoli International Publications.

BARBER, E., OSGERBY, J., RYAN, Z., & SUDJIC, D. (2011). *The design work of Edward Barber and Jay Osgerby*. Nova Iorque, Estados Unidos: Rizzoli International Publications.

BORRIES, F., KLINKE, H., POLSTER, B. BURDEK, B., GRATZ, I., URBACH, H., WAGNER, & T., ZEC, P. (2012). *Apple Design*. Ostfildern, Alemanha: Hatje Cantz Verlag.

BOUROULLEC, E., BOUROULLEC, R., CAPPELLINI, G., & FEHLBAUM, R. (2008). *Ronan and Erwan Bouroullec*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

BROWN, T., HARA, K., MOGGRIDGE, B., & GORMLEY, A. (2007). *Naoto Fukasawa*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

Design Indaba, *Hella Jongerius: Craftmanship in industrial design*, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ouxsxcRmFPs>. [Consulta a: 18 de Maio de 2019].

Dezeen, *Ronan and Erwan Bouroullec interview : Serif TV for Samsung | Design | Dezeen*, 2015. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_qogwJT4Qxl](https://www.youtube.com/watch?v=_qogwJT4Qxl). [Consulta a: 19 de Maio de 2019].

Dezeen, *Bouroullec brothers forge wrought-iron frame for Officina furniture*, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ViTp1vF1Fw4>. [Consulta a: 19 de Maio de 2019].

Dezeen, *Richard Sapper's harmonic kettle for Alessi*, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fYN4Zgsn1YM>. [Consulta a: 17 de Agosto de 2019].

FRAGILE Srl, *Ossidiana - Mario Trimarchi for Alessi*, 2018. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=28&v=cldu7RpwnJM](https://www.youtube.com/watch?time_continue=28&v=cldu7RpwnJM). [Consulta a: 20 de Maio de 2019].

FUKASAWA, N., & MORRISON, J. (2007). *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden, Suíça: Lars Muller Publishers.

HARA, K. (2009). *White*. Baden, Suíça: Lars Mars Publishers.

HECHT, S., & COLIN, K. (2014). *Locale*. Michigan, Estados Unidos: Herman Miller.

<http://nichettostudio.com/projects/canal-chair/>. [Consulta a: 11 de Maio de 2019].

<http://www.jongeriustlab.com/work/big-white-pot-and-red-white-vase>.

[Consulta a: 9 de Maio de 2019].

<http://www.jongeriustlab.com/work/soft-urn>. [Consulta a: 9 de Maio de 2019].

<http://www.mauriciovieira.com/atelier/pt-pt>. [Consulta a: 27 de Abril de 2019].

<http://www.nendo.jp/en/concept/>. [Consulta a: 23 de Maio de 2019].

[http://www.nendo.jp/en/works/melt\\_wg/](http://www.nendo.jp/en/works/melt_wg/). [Consulta a: 23 de Maio de 2019].

<http://www.raw-edges.com/#/kenny/>. [Consulta a: 10 de Maio de 2019].

<http://www.tipografos.net/designers/arts-and-crafts.html>. [Consulta a: 10 de Maio de 2019].

<https://barberosgerby.com/projects/view/birds-on-a-wire/>. [Consulta a: 5 de Maio de 2019].

<https://christienmeindertsma.com/Flax-Chair>. [Consulta a: 20 de Junho de 2019].

[https://en.wikipedia.org/wiki/Aalto\\_Vase](https://en.wikipedia.org/wiki/Aalto_Vase). [Consulta a: 5 de Maio de 2019].

<https://pt.socialdesignmagazine.com/mag/products-selection/product/bollitore-9091-inox-lucido-design-richard-sapper-for-alessi/>. [Consulta a: 17 de Agosto de 2019].

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Arts\\_%26\\_crafts](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arts_%26_crafts). [Consulta a: 10 de Maio de 2019].

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Ingvar\\_Kamprad](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ingvar_Kamprad). [Consulta a: 11 de Maio de 2019].

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Revolu%C3%A7%C3%A3o\\_Industrial](https://pt.wikipedia.org/wiki/Revolu%C3%A7%C3%A3o_Industrial). [Consulta a: 10 de Maio de 2019].

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Sapper](https://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Sapper). [Consulta a: 17 de Agosto de 2019].

<https://www.danesemilano.com/en/productDetails?idProduct=136>.

[Consulta a: 8 de Maio de 2019].

<https://www.dezeen.com/2010/04/16/sedia-1-chair-by-enzo-mari-for-artek/>.

[Consulta a: 15 de Maio de 2019].

<https://www.dezeen.com/2013/05/10/kenny-chair-by-raw-edges-for-moroso/>.

[Consulta a: 10 de Maio de 2019].

<https://www.dezeen.com/2018/01/27/ecobirdy-childrens-furniture-recycled-plastic-circular-economy-maison-objet/>. [Consulta a: 15 de Maio de 2019].

<https://www.dezeen.com/2018/10/12/one-for-hundred-wooden-furniture-sustainable-vienna-design-week/>. [Consulta a: 15 de Junho de 2019].

<https://www.dezeen.com/2018/10/31/apple-designs-greenest-mac-ever/>. [Consulta a: 14 de Maio de 2019].

<https://www.dezeen.com/2018/12/22/mexican-flat-pack-furniture-collection-recycled-plastic-bottles/>. [Consulta a: 11 de Junho de 2019].

<https://www.dezeen.com/2019/01/14/nendo-melt-furniture-collection-for-wonderglass/>. [Consulta a: 8 de Maio de 2019].

<https://www.dezeen.com/2019/01/31/volvo-living-seawall-pollution-biodiversity-design/>. [Consulta a: 12 de Junho de 2019].

<https://www.dezeen.com/2019/11/15/marinatex-lucy-hughes-james-dyson-award-design/>. [Consulta a: 12 de Junho de 2019].

<https://www.ecobirdy.com/>. [Consulta a: 11 de Junho de 2019].

<https://www.iittala.com/collections/iittala/alvar-aalto-collection/c/alvar-aalto-collection/intro>. [Consulta a: 5 de Maio de 2019].

<https://www.normann-copenhagen.com/en/Products/Accessories/Serving/Tableware/Junto-Carafe-Orange-361013>. [Consulta a: 7 de Maio de 2019].

<https://www.normann-copenhagen.com/en/Products/Furniture/Chairs/Dining-Chairs/Herit-Chair-Oak-White-1401000>. [Consulta a: 7 de Maio de 2019].

<https://www.sohistoria.com.br/resumos/revolucaoindustrial.php>. [Consulta a: 10 de Maio de 2019].

<https://www.todamateria.com.br/revolucao-industrial/>. [Consulta a: 10 de Maio de 2019].

JONGERIUS, H., RAWSTHORN, A., & ANTONELLI, P. (2011). *Hella Jongerius Misfit*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

KOIVU, A. (2016). *Arita / Table of Contents*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

LIPSKY, J., & KRIES, M. (2014). *Konstantin Grcic Panorama*. Alemanha: Vitra Design Museum.

LOVELL, S. IVE, J., & KLEMP, K. (2011). *Dieter Rams: As Little Design as Possible*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

LUKIC, B., KÂTZ, B., & MOGGRIDGE, B. (2010). *Nonobject*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press LTD.

MAEDA, J. (2010). *The Laws of Simplicity*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press LTD.

MOORMANN, N., (2015). *Werkbericht: Nils Holger Moormann*. Berlin, Alemanha: Die Gestalten Verlag.

MORRISON, J. (2006). *Everything but the walls*. Baden, Suíça: Lars Muller Publishers.

MORRISON, J. (2017). *The Hard Life*. Baden, Suíça: Lars Muller Publishers.

NORMAN, D. (2005). *Emotional Design*. Nova Iorque, Estados Unidos : Ingram Publisher Services US.

OLIVARES, J. (2016). *Richard Sapper edited by Jonathan Olivares*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

Phaidon, *Hella Jongerius's special Collectors Artwork : 300 Unique Vases*, 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tPYmQDUvvoM>. [Consulta a: 18 de Maio de 2019].

RAWSTHORN, A. (2018). *Design as an Attitude*. Zurique, Suíça: JRP | Ringier.

SATO, O. (2008). *Nendo*. Colônia, Alemanha: daab

SCHOUWENBERG, L. (2015). *Reproducing Scholten & Baijings*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

SCHOUWENBERG, L., NOLLERT, A., & JONGERIUS, H. (2018). *Beyond the New on the Agency of Things*. Colônia, Alemanha: Verlag Der Buchhandlung Walther Konig.

SUDJIC, D. (2009). *The language of things*. Londres, Reino Unido: Penguin Books LTD.

SUDJIC, D. (2015). *Ettore Sottsass and the Poetry of Things*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Limited.

YANGJUN, P., & JIAOJIAO, C. (2007). *Muji*. Singapura: Page One Publishing Private.

