Universidades Lusíada

Pereira, Fernando José Teixeira

Essencialismo orgânico : revisitar o passado e projectar o futuro

http://hdl.handle.net/11067/3380

Metadados

Data de Publicação 2013-06-20

Resumo Que papel o Design poderá vir a ter no futuro, terá o Design respostas para a sustentabilidade do espaço e tudo que se relaciona com a envolvente do homem e a sua interação com os objetos e as suas formas. Haverá um conceito, um caminho, um rumo a tomar para o futuro do Design. É preciso reconhecer que a indústria, com o seu poder construtivo foi capaz de facilitar as nossas vidas e democratizar o acesso a determinados bens e serviços, contudo como A competição agora consiste na substituição, ...

Palavras Chave Design, Processo criativo, Design sensorial, Teoria do design, Formas

Tipo masterThesis

Revisão de Pares Não

Coleções [ULP-FAA] Dissertações

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-10-12T09:28:47Z com informação proveniente do Repositório

Fernando José Teixeira Pereira

Essencialismo Orgânico

Revisitar o passado e projetar o futuro

Mestrado em Design de Interiores e Equipamento

Universidade Lusíada do Porto

2013

Orientador

Prof. Doutor Francisco Peixoto Alves

Designação do Mestrado

Mestrado em Design de Interiores e Equipamento

Nome

Fernando José Teixeira Pereira

Endereço electrónico

fjt_pereira@hotmail.com

Telemóvel

967484004

Título dissertação:

Essencialismo orgânico - Revisitar o passado e projetar o futuro

Orientador

Professor Doutor: Francisco Peixoto Alves

Ano de conclusão

2013

“a recta pertencia aos homens e a linha curva a Deus".

Antoni Gaudí, Arquiteto Espanhol

Agradecimentos

Ao longo deste trabalho muitos foram os que de alguma forma me ajudaram e entusiasmaram a alcançar o seu término. A todos sem distinção o meu muito obrigado. No entanto não posso deixar de mencionar o meu orientador, Professor Doutor Francisco Peixoto Alves pela disponibilidade demonstrada.

Resumo

Que papel o Design poderá vir a ter no futuro, terá o Design respostas para a sustentabilidade do espaço e tudo que se relaciona com a envolvente do homem e a sua interação com os objetos e as suas formas.
Haverá um conceito, um caminho, um rumo a tomar para o futuro do Design.

Palavras-chave: Sensações, emoções, cores, formas, texturas, novas tecnologias, matérias.

Índice

Índice

Agradecimentos **5**

Resumo **6**

Índice **7**

Índice Ilustrações **11**

Índice Desenhos | Renders **12**

Capitulo 1

Introdução

1 Contexto 17

1.1 Motivações 18

1.2 Objectivos 19

1.3 Metodologias 20

Capitulo 2

Estado da Arte

2 Mutações 23/24/25/26/27/28/29

2.1 Atualidade 30/31/32/33/34/35

2.2 Secção Áurea 36

2.2.1 Retângulo de Ouro 37/38

2.2.2 Analise 39

2.3 Preferências Cognitivas 40

2.3.1 Percepção 41

2.4 Psicologia da cor 42

2.4.1 Percepção da cor 43

2.4.2 Simbologia das cores 43/44

2.5 Luz 46

2.6 Forma e Espaço.....46

2.6.1 Percepção das Formas 47

2.6.2 Linha Curva 48

Capitulo 3

3 Design em Portugal 51/52/53/54

Capitulo 4

4 Processos de design 55

4.1 Processos criativos 56

4.2 A Preparação 57

4.3 Conceito 57

4.4 Publico-alvo 58

4.5 Orçamento 59/60

Capitulo 5

5.1 A Preparação 61

5.2 Publico-alvos 62

5.3 Conceito 62

5.4 Orçamento 63

5.5 Materiais a utilizar 64/65

Capitulo 6

6 Investigação futura 81

Capitulo 7

7 Conclusão 85/86

Índice Ilustrações

1 Charles e Ray Eames - **La Chaise** 25

2 Charles e Ray Eames – **White Rocking** 25

3 Alvar Aaalto - **Cadeira Paimio** 26

4 Alvar Aaalto - **Savoy** 27

5 Arne Jacobsen - **Cadeira Egg** 28

6 Panton Chair - **Verner Panton**.....29

7 Eero Aarnio - **The Ball Chair**.....30

8 Jasper Morrison - **Hall Wood Chari** 31

9 Ron Arad - **Acrylic oh-void** 32

10 Zaha Hadid - **Dezeen** 33

11 Karim Rashid - **The Koop** 33

12 Go Chair Ross - Lovegrov 34

13 Secção Áurea 37

14 Logo - Apple 38

15 14 Le Corbusier - **Chasie Longue** 39

16 Circulo Cromático.....44

17 Imagem conceito (inspiração).....63

18 Dupont Corian 65

18 Processo de fabrico 68

Índice Desenhos Técnicos

1 Vista Lateral 71

2 Vista de cima 72

3 Vista de frente 73

4 Prespetiva 74

4 Pormenor base 75

Índice Renders

1 Renders 79/80

Capitulo 1

Introdução

1 Contexto

O Design é um processo infindável de procura de soluções, resolução de problemas, sempre de mão dada com o passado o presente e o futuro.
Durante o seu percurso histórico, teve momentos em que representava claramente a cultura de um país ou região, Design italiano, americano, alemão, japonês, escandinavo entre outros.
Com o processo de "globalização", pouco a pouco os produtos foram perdendo características diferenciadoras, mesmo existindo uma grande profusão de estilos disseminados mundialmente e com uma produção massificada, seguindo uma lógica de construção tecnológica.
Que papel o Design poderá vir a ter no futuro, terá o Design as respostas, para a sustentabilidade do espaço e tudo que se relaciona com a envolvente do homem e a sua interação com os objetos e as suas formas.
Haverá um conceito, um caminho, um rumo a tomar para o futuro do Design.
Na atualidade, em certos sectores do Design existe cada vez mais uma abordagem essencialista ao Design, que segue fortemente uma lógica de construção conduzida tecnologicamente e tem muito em comum as tradições do Design funcionalista, tendo como dimensão a pureza estética.
No entanto outros reinterpretam essa linguagem associando o essencialismo ao Design orgânico e a um Design naturalista da forma.
(…) **Projetar, planear, desenhar, devem significar apenas encontrar a forma justa, a forma correta, a forma que realiza com eficiência e beleza a síntese entre o necessário e o possível, tendo em atenção que essa forma vai ter uma vida, vai constituir circunstância (…) As formas que ele criara deverão resultar, antes de um equilíbrio sábio entre a sua visão pessoal e a circunstância que o envolve e para tanto deverá conhece-la tão intensamente que conhecer e ser se confundem (**…) (Fernando Távora).

1.1 Motivações

Sem dúvida, que a grande motivação, para além do prazer pessoal, pelo aprofundamento do estudo da área do design que ao candidato diz muito é sem dúvida o estudo das formas dos objetos, a sua relação com o espaço envolvente e também o fascínio que desde muito cedo as formas dinâmicas e as suas agregações o apelaram sensorialmente.

"… A geometria é a linguagem do homem. Mas ao determinar as distâncias respectivas dos objetos ele inventou ritmos, ritmos que estão no nascimento de comportamentos humanos. Ressoam no homem por uma fatalidade orgânica, a mesma fatalidade que faz com que as crianças, os velhos, os selvagens, os letrados tracem a secção áurea…" (Le Corbusier)

Na nossa óptica será este o desígnio máximo do design, que os produtos por nós criados sejam entendidos por todos e que pareçam que foram concebidos por velhos, crianças de tão simples que são. Em que uma das máximas do design se aplique.

"Um bom design faz pensar porque que não tivemos está brilhante ideia antes de vela no trabalho de alguém"

1.2 Objectivos

Fluidez formal é o mote para o projeto, projetar para o lugar, sem seguir uma linha formal única, o local, a cultura, os materiais e o ambiente é o que importam.

Em que a concepção do espaço é como um ser vivo, que vai crescendo segundo as leis biológicas, isto é na sua construção tudo cresce em harmonia com o ambiente envolvente, valorização da paisagem na definição das formas, idealização do espaço como abrigo, lugar de recolhimento, meditação, desproporção, diversidade e originalidade devem ser as determinantes da composição e da organização do espaço, sempre tendo como grande aliado o recurso às novas tecnologias construtivas.

Tendo sempre em conta que, há dois aspectos fundamentais na organização do espaço, as formas, embora satisfazendo sempre a determinada circunstância e a percepção da importância do espaço organizado.

Neste contexto, esta dissertação pretende traçar uma breve alusão ao design orgânico ao longo dos tempos e a sua crescente utilização na atualidade, como método de integração das novas tecnologias com novos materiais e uma nova forma de transmissão de sentimentos através dos objetos.

Objectivos Específicos

- Analise, as proporções e preferências cognitivas
- Proporção e a natureza

- Estudo da Aplicação da cor nos objetos
- Estudo de Materiais como transmissores de conceito e busca de identidade cultural.
- Entender a importância de projetar para um bem social.
- Entender a Importância do design para o futuro do homem e o seu meio envolvente.

1.3 Metodologias

A dissertação será composta por oito capítulos: Problematização Fundamentação Teórica, estado da arte, analise as proporções e preferências cognitivas, proporção e a natureza, estudo da aplicação da cor, estudo de materiais como transmissores de conceito e busca de identidade cultural, design o futuro e o seu meio envolvente e o projeto.

- **Fundamentação teórica:** Problematização e definição dos problemas e dos objectivos propostos.
- **Estado da arte:** Estudo alargado da evolução do essencialismo orgânico através dos tempos.
- **Preferências cognitivas:** Analise as proporções e preferências cognitivas dos seres humanos.
- **Proporção e a natureza:** Secção áurea e a sua harmonia.
- **Estudo da aplicação da cor:** Desenvolvimento do estudo de cor e da sua aplicação tanto no espaço como nos objetos.
- **Estudo de materiais como transmissores de conceito e busca de identidade cultural:** Estudo de materiais e as suas componentes sensoriais e a possibilidade de utilização de matérias recicláveis.
- **Design o futuro e o seu meio envolvente:** Entender o espaço e tudo que se relaciona na envolvente do homem
- **Projeto:** Desenvolvimento de todas as componentes do projeto.

Capitulo 2

Estado da Arte

2 Mutações

O conceito de Design, orgânico provém do Movimento Moderno tendo como origem a reforma inglesa Arts and Crafts (1850-1900) e deve-se à ação de William Moris, um dos mais influentes designers do século XIX e ainda hoje um dos mais reconhecidos designers ingleses, defendia a qualidade da produção artesanal contra a produção industrial, chamando atenção para os problemas orgânicos de forma e estrutura. William Moris e o movimento Arts and Crafts viriam a inspirar a Art Nouveau, a Deutsh Werkbund e a Bauhaus.

O movimento Arte Nova (Art Nouveau) deu sequência ao desenvolvimento do conceito de "orgânico", no Design e na arquitetura, inspirando-se nas formas naturais. A ornamentação já não era empregue arbitrariamente, nascia a partir da construção e da função do objecto contribuindo com novas características, importantes para arquitetura e para o Design, sendo de salientar a exploração da linha fluida, ondulada ou chicotada, a composição assimétrica, sobretudo pela elegância das formas dinâmicas e ritmo visual. Entre os seus principais autores, encontram-se William Morris, Antoni Gaudí, Charles Rennie Mackintosh, Henry Clemens, Van de Velde, Gustav Klimt e René Lalique.

Do outro lado do Atlântico, Louis Sullivan, um dos primeiros teóricos do funcionalismo, com quem Frank Lloyd Wright trabalhou e foi o mestre da escola de Chicago, cidade populosa onde os arranha-céus começaram a levantar-se e atribuísse-lhe a máxima do funcionalismo em que "a forma segue a função".

Apesar das contribuições teóricas de Sullivan, foi ao seu discípulo quem mais fortemente foi associado organicismo. Amante da fluidez formal nos seus projetos seguia o conceito formal no mobiliário, projetando para o lugar, sem seguir uma linha formal única, o local, a cultura, os materiais e o ambiente eram o que importava. Os seus projetos partiam do interior para o exterior, só assim os projetos eram coerentes, havendo relacionamento entre todos os espaços, concepção do edifício como um ser vivo, que vai crescendo segundo as leis biológicas, isto é, na sua construção o edifício

cresce em harmonia com o ambiente envolvente, valorização da paisagem na definição das formas, idealização da casa como abrigo, lugar de recolhimento e meditação, espaço cuidadosamente recortado no meio ambiente mas suficientemente isolado dele para que o indivíduo não perca a sua privacidade, ao mesmo tempo, próximo, para não perder a intimidade com o mundo que o rodeia, a assimetria, diversidade e originalidade deveriam ser as determinantes da composição e da organização do espaço, recurso às novas tecnologias construtivas.

Deutscher Werkbund entre 1907 e 1938 e uma associação de artistas, artesãos e publicitários, fundada em Munique, as suas raízes estavam no movimento Arts & Crafts, contudo em nada se comparava com o artesanato e o ideal de William Morris, mas sim uma reconciliação entre a arte e a indústria. Os protagonistas da Werkbund são, Peter Behrens, Theodor Fischer, Hermann Muthesius, Bruno Paul, Richard Riemerschmid e Henry van de Velde.

Hermann Muthesius, sendo ele um dos grandes incentivadores e considerava que apenas os objetos feitos pela máquina eram "produzidos de acordo com a natureza económica da época".

Entre 1919 e 1933 surge na Alemanha a Bauhaus, considerada como a escola referência do funcionalismo e primeira grande escola de Design inspirada em alguns dos conceitos de William Morris, tendo uma função mais "extremista" em relação ao minimalismo, que contraria em alguns dos fundamentos do seu fundador Walter Gropius, arquiteto alemão, considerado um dos principais nomes da arquitetura e do Design do séc. XX, que acreditava que todo o desenho devia ser funcional e esteticamente agradável. Tendo como base a futura produção industrial, algo que os ingleses recusavam.

Contudo a sua dissolução ocorreu devido a situação financeira e política e um último grito de liberdade intelectual e de escolha.

Em 1940, através do MOMA (Museum of Modern Art de Nova Iorque), reaparece o organicismo organizando uma exposição sob o título "Organic Design In Home Furnishings" em que as formas geométricas do funcionalismo se esbateram e passou a haver de novo um interesse na linha fluída tendo uma nova relação com o corpo humano.

O casal Charles e Ray Eames e Eero Searin foram os que mais se destacaram com um Design orgânico, que viria a marcar as próximas décadas, combinado uma estética elegante orgânica com um amor de materiais e engenhosidade técnica, dando-lhes um conceito de celebrar a beleza dos objetos do quotidiano.

Ilustração 1: Charles e Ray Eames **La Chaise**

Ilustração 2 Charles e Ray Eames **White Rocking**

Ao mesmo tempo do outro lado do Atlântico surge um estilo que alcançou grande popularidade graças também em grande parte ao MOMA que inclui objetos da Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia, denominado como Design Escandinavo, aplicando o funcionalismo com formas orgânicas.
Designers como Alvar Aalto, que nasceu em Kourtane em 1898 e morreu em 1976 na cidade de Helsíquia, que teve como influências as artes e artesanato e o movimento internacional moderno, tinha como sua preferência materiais naturais, produziu mobiliário com uma interpretação do funcionalismo distinta e muito própria.
Preocupado com a "arquitetura humanização", ele rejeitou materiais artificiais, tais como tubos de aço, a madeira era o sinónimo de profundamente humana.
A cadeira "Paimio" (1931), com elementos bentwood e o curvilíneo vaso "Savoy" (1936) tornaram-se ícones do Design.

Ilustração 3 **Cadeira Paimio** Alvar Aaalto

Ilustração 4 Curvilíneo vaso **“Savoy”** Alvar Aaalto

Arne Jacobsen, Dinamarquês nasceu em 1902 e morreu em 1971.
Combina ideais modernistas com um amor nórdicos ao naturalismo, sendo o primeiro a introduzir este conceito na Dinamarca. Primou sempre, por um grande respeito pelos materiais, tornando-se numa característica dominante no seu trabalho.
Uma das suas grandes fontes de inspiração foram os designers Charles e Ray Eames, as cadeiras Swan e Egg são exemplo.

Ilustração 5 Arne Jacobsen **Cadeira Egg**

O mestre do fluido Verner Panton utilizava como matéria-prima materiais como o plástico, o poliuretano e a espuma, quebrando a frieza e rigidez dos materiais através da cor e da sua forma, disso são exemplo a cadeira “Cone” e a conhecida “Panton Chair”

Ilustração 6 **Panton Chair** Verner Panton

Aarnio foi um dos pioneiros no uso de plástico em desenho industrial. Material plástico tornou os designers livres para aplicar a formas que entendiam e usar todas as cores que eles queriam. Isso deu origem a objetos oscilando entre função e diversão mas sempre fascinantes.

Ilustração 7 Eero Aarnio **The Ball Chair**

2.1 Atualidade

Na atualidade, em certos sectores do Design existe cada vez mais uma abordagem essencialista ao Design, que segue fortemente uma lógica de construção conduzida tecnologicamente e tem muito em comum as tradições do Design funcionalista, tendo como dimensão a pureza estética.

Alguns nomes como Jasper Morrison, um dos principais nomes do Minimalismo contemporâneo, combinam um traço sobretudo minimalista simplificando e reduzindo ao essencial, sempre com a preferência por materiais ecológicos e com grande detalhe no fabrico. Criador de peças mobiliárias, lâmpadas, acessórios domésticos, têxteis, um sistema eléctrico para a cidade de Hanover, na Alemanha.

Ilustração 8 **Hall Wood Chari** Jasper Morrison

Outros Designers como Roa Arad é um dos mais influentes da atualidade, tem um espírito desafiador e criativo, as suas técnicas estão em constante evolução explorando novos materiais e novos processos, metal, prototipagem rápida entre outros.

Ilustração 9 **Acrylic oh-void** Ron Arad

Os materiais foram a revolução da década e foram utilizados para produzir todo tipo de produtos. O plástico, em suas inúmeras variações (policarbonato, propileno e tantos outros), expandiu-se enormemente e ganhou novas propriedades, como a translucidez e a transparência. Mas também outros, como o MDF, libertaram os objetos das formas rígidas para instaurar as curvas como uma característica marcante da década. Os materiais sintéticos permitiram ainda a explosão das cores, surge nos anos 90 como tendência internacional.

Também encontramos materiais conhecidos, de uso comum, mas cujas características foram projetadas cuidadosamente para exprimir da melhor maneira uma "atitude estética" profunda. O tipo e a qualidade do design do produto, o modo de comunicar, o estilo de vida que relata, as cores e os acabamentos que os identificam, tendo sempre o material como protagonista.

O Design percorre há bastante tempo a estrada da pesquisa sobre os materiais e nos anos mais recentes o novo design tem tido o mérito de colocar o material no centro de reflexões muito profundas sobre as relações do ser humano com as coisas de sua paisagem quotidiana, fazendo dos materiais a parte emocional, do relacionamento com os objetos.

Os novos materiais que hoje apreciamos são justamente aqueles que, além da tecnologia que utilizam, contam, com muito êxito, uma nova história e abrem um novo imaginário. São objetos que, com simplicidade, fundam seu próprio sistema de valores do material dos quais são feitos. Um sistema de valores ligados cada vez mais à história pessoal do singular material e de sua singular tecnologia.

A primeira mulher a ganhar o prémio Pritzker de Arquitetura Zaha Hadid arquiteta e designer de forte personalidade, transparece essa sua personalidade nas suas criações e no seu percurso profissional e uma forte adepta da utilização de materiais inovadores.

Ilustração 10 **Dezeen** Zaha Hadid

Bem como Karim Rashid um dos maiores protagonistas de sua geração.
Mais de três mil projetos em produção, mais de trezentos prémios e trabalhou em mais de quarenta países. Trabalhou para empresas como Christofle, Veuve Clicquot, e Alessi, produtos democráticos para a Umbra, Bobble, e a 3M, móveis para Bonaldo e Vondom, iluminação para Artemide e Fabbian, produtos de alta tecnologia para Asus e Samsung, design de superfície para Marburg e Abet Laminati, identidade de marca para o Citibank e Sony Ericsson e embalagem para o Método, Paris Baguette, Kenzo e Hugo Boss etc. Com um estilo inconfundível, demarcando-se pela utilização de cores fortes nos seus projetos.

Ilustração 11 **The Koop Chair** KArim Rashid

Conhecido pelo capitão orgânico, Ross Lovegrove provavelmente a maior figura do essencialismo orgânico na atualidade, funde essas duas vertentes como nenhum outro. Para Ross Lovegrove **“a noção de essencialismo orgânico, em termos simples é a economia de forma inteligente evolutiva e uníssono com o que nos precisamos e nada mais. Não Estou interessado empurrar qualquer coisa além do que é, em última análise essencial**.”

Ilustração 12 **Go Chair** Ross Lovegrov

Normalmente o Design é associado à ideia de que a maioria de seus benefícios são superficiais, ligados à beleza e à comunicação comercial. Entretanto atualmente o Design tem exercido um papel de atividade transformadora e geradora de benefícios palpáveis.

O design de produto, por exemplo, começa a manifestar respostas compatíveis com seu papel, recorrendo à promoção do desenvolvimento sustentado pela utilização de matérias-primas de origem certificada, cuja produção envolve a qualificação profissional local e impacto social e ambiental positivo.

Em anos de intensa globalização, houve simultaneamente forte busca de identidade cultural, como se a nova onda trouxesse em soa capacidade o desejo da particularidade, a necessidade de encontrar raízes e pertinências. A preocupação ecológica, de quase inexistente nos anos oitenta, passou a ser uma das grandes norteadoras do projeto na década de noventa o que deve ocorrer nesta década, tornando provavelmente o selo verde indispensável na compra de objetos de madeira.

Reduzir o uso de matéria-prima é uma das estratégias do design ecológico. Outra é a reutilização ou o deslocamento de função de componentes. Reciclagem passou a ser uma palavra de ordem.

Os preceitos do design ecológico também implicam o uso criterioso de matérias-primas não renováveis, como a madeira. Outros buscam um caminho no uso de madeiras de reflorestamento, como o eucalipto.

.

2.2 Secção Áurea

“ A geometria é a linguagem do homem. Mas ao determinar as distâncias respectivas dos objetos, ele inventou ritmos, ritmos sensíveis ao olho, nítidos nas suas relações. Esses ritmos estão no nascimento de comportamentos humanos. Ressoam no homem por uma fatalidade orgânica, a mesma fatalidade que faz com que as crianças, os velhos, os selvagens, os letrados tracem a secção áurea”

Le Corbusier, Por uma arquitetura, 1923

Ao longo da história já se comprovou, uma evidente preférência cognitiva dos seres humanos pelas porpoções basesdas na secção aurea. Representa a mais encantadora proporção entre dois segmentos ou duas medidas, é uma procura constante da harmonia e da beleza que leva Piet Mondrian a encontrar a matemática. Mondrian descobriu o famoso número de ouro e com ele chegou ao retângulo de ouro. Partilhou com Da Vinci a idéia de que a arte deveria ser sinônimo de beleza e movimento contínuo, por isso ambos utilizaram o retângulo de ouro. A razão de ouro exprime movimento, pois mantém-se em espiral até ao infinito, e o retângulo de ouro exprime a beleza, pois é uma forma geométrica agradável à vista. Assim, o retângulo de ouro passou a ser presença constante em suas pinturas.

“Os Traçados reguladores não resultam, em principio de um plano preconcebido antes, são escolhidos em determinada forma em função das demandas da própria composição, já formulada, já plenamente existente. Os traços nada mais fazem do que ordem e clareza no nível do equilibrio geométrico, alcançando ou pretendendo alcançar uma verdadeira depuração. Os traços reguladores não intruduzem nenhuma ideia poética ou lírica, eles meramente estabelecem um equilibrio”. (Le Corbusier)

Le Corbusier tinha razão. O ordenamento geométrico, não concebe por ele próprio um conceito ou uma fonte de inspiração. O que ele proporciona é um processo de composição, estabelecendo relações entre a forma e o equilíbrio dos elementos visuais. Reunindo os elementos de forma coesa.

2.2.3 Retângulo de Ouro

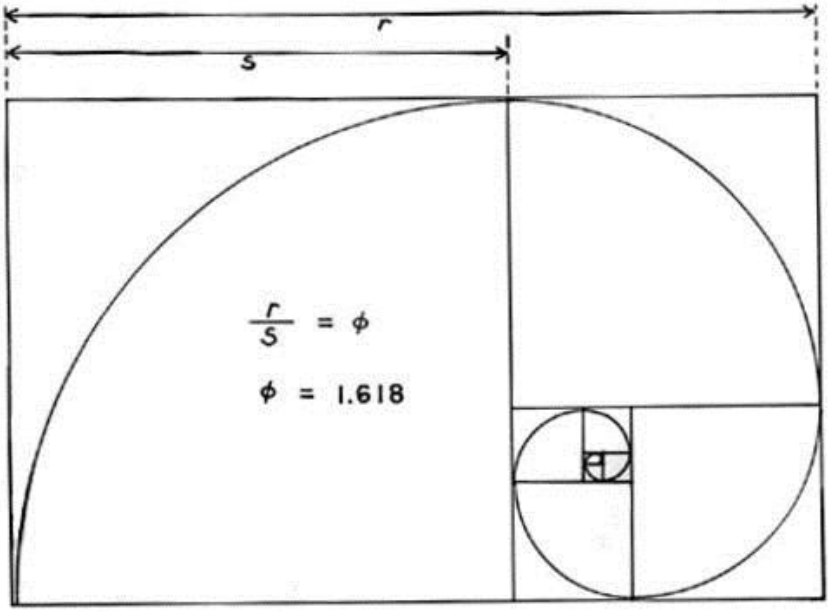
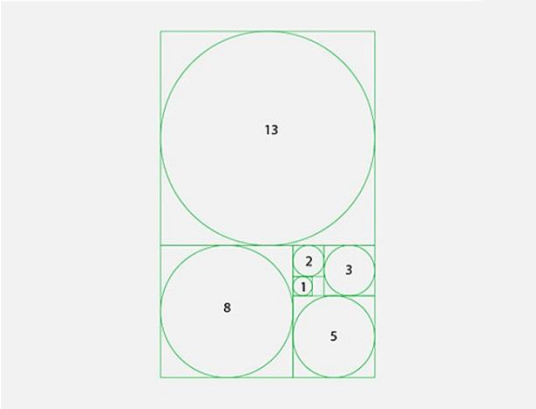


Ilustração 13 **Espiral Áurea**

Trata-se do retângulo no qual a proporção entre o comprimento e a largura é aproximadamente o número Phi, ou seja, 1,618, obtemos um retângulo de ouro pois os lados verificam a proporção áurea.

Os egípcios fizeram o mesmo com as pirâmides. Por exemplo, cada bloco da pirâmide era 1,618 vezes maior que o bloco do nível logo acima. As câmaras no interior das pirâmides também seguiam essa proporção, de forma que os comprimentos das salas são 1,618 vezes maiores que as larguras.



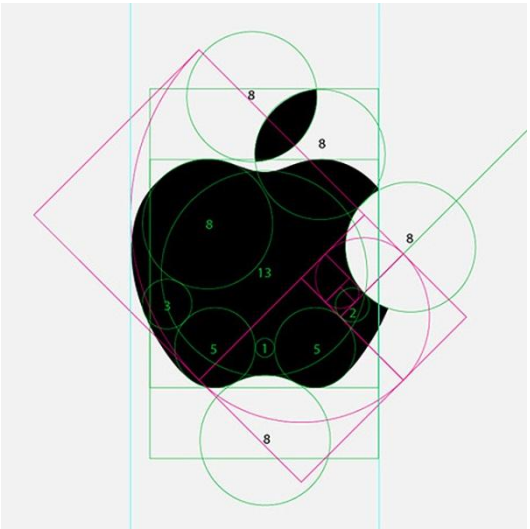


Ilustração 14 **Logo Apple** segundo a secção Áurea

Ilustração 15 Le Corbusier, **Chasie Longue**

2.2.4 Analise

As proporções da cadeira representam as divisões harmônicas de um retângulo áureo. Seu comprimento é o diâmetro do círculo que define o arco da sua estrutura. O suporte da cadeira tem relação direta com o quadrado na subdivisão harmônica. A análise da Chaise Longue faz-se pela decomposição harmônica de um rectângulo áureo.

Gestão do Design (Kathryn Best)

2.3 Preferências Cognitivas

A psicologia cognitiva estuda a cognição, os métodos mentais que estão por detrás do comportamento. É uma das disciplinas da ciência cognitiva. Esta área de investigação cobre diversos domínios, examinando questões sobre a memória, atenção, percepção, representação de conhecimento, raciocínio, criatividade e resolução de problemas. Pode-se definir cognição como a capacidade para armazenar, transformar e aplicar o conhecimento, sendo um amplo leque de processos mentais

2.3.1 Percepção

A percepção refere-se às funções que permitem captar os estímulos do ambiente, para posterior processamento de informação. Os órgãos dos sentidos são responsáveis pela captação das informações do ambiente, que podem ser de natureza visual, olfactiva, táctil, gustativa, auditiva e cenestésica (equilíbrio e movimento do corpo).

O processamento cerebral depende bastante das informações fornecidas pelas estruturas sensoriais, sendo estas a base de nossa compreensão do mundo. Existe uma grande quantidade de pesquisas sobre os processos perceptivos na psicologia cognitiva que são utilizadas para compreender o comportamento. Um exemplo disso são os estudos sobre as ilusões, especialmente as ilusões de óptica. A atenção também é tópico de estudo relacionado ao processo cognitivo, embora vários autores a considerem função derivada da consciência. Através da atenção é possível que a mente selecione os estímulos recebidos, dando prioridade a uns enquanto outros são minimizados ou mesmo excluídos do processamento. Exemplos de estudos sobre a atenção incluem alguns controversos, como os de estímulos subliminares.

Portanto, embora a atenção possa ser estudada no tópico da percepção, ela seria considerada um nível inicial de processamento dos estímulos. Da mesma forma, o reconhecimento de padrões depende de um nível básico de processamento de informação. Os vários estímulos sensoriais recebidos do ambiente são organizados de maneira ativa por vários sistemas perceptivos do cérebro, de maneira a constituir um "padrão que faça sentido". Assim, muitas vezes aquilo que chamamos de percepção não é o que os órgãos sensoriais identificaram inicialmente, mas é uma organização, um arranjo que passa a fazer um sentido para o cérebro.

(…) Estamos sentados aqui dentro neste celeiro, temos estas fileiras de vigas que são por vez cobertas por… etc. Sinto isto de forma física. O que considero o primeiro e maior segredo da arquitetura, é que consegue juntar as coisas do mundo, os materiais do mundo e criar este espaço. Porque para mim é como uma anatomia. É a verdade, tomo o conceito do corpo quase literalmente. Tal como nós temos o nosso corpo com uma anatomia e coisas que não se veem e uma pele…etc., (…) Tomo a quantidade certa de madeira de carvalho e uma outra quantidade de tufo e junto ainda outras coisas, três gramas de prata, uma chave, o que é que desejaria mais? Precisava de si como dono de obra para fazermos isto juntos. Colocamos as coisas de forma concreta, primeiro mentalmente, depois na realidade. E vemos como reagem umas com as outras. E todos sabemos que reagem umas com as outras! Materiais soam em conjunto e irradiam, e é desta composição que nasce algo único. Os materiais são infinitos, imaginem uma pedra que podem serrar, limar, furar, cortar e polir, e ela será sempre diferente. E depois pensem nesta mesma pedra em quantidades muito pequenas ou em quantidades enormes será outra vez diferente. E a seguir exponham-na à luz e ela será mais uma vez diferente. Apenas um material e já tem mil possibilidades (…)

Peter Zumthor

2.4 Materiais

Nas últimas décadas o “mundo dos materiais” mudou radicalmente, em todos os campos da tecnologia, da eletrônica, a exploração do espaço e dos bens de consumo, houve um florescimento incessante de soluções que nos permitem fazer mais com menos, fazer as coisas rapidamente, peça que uma vez necessários longos processos, fazer o que era uma vez um mecanismo complexo em um único integrado, para variar e multiplicar infinitamente as formas e imagens que podem ser produzidas. A transformação tem sido extensa, porque envolve não só os materiais de origem recente como compósitos avançados mas também os materiais que estiveram á nossa volta por mais tempo, como madeira, cerâmica e mármore etc. De fato, na presente atmosfera de intensa competição entre soluções alternativas que desenvolveu nos últimos anos, os materiais tiveram uma espécie de segunda infância, e hoje em dia, todos os materiais são, de uma forma ou de outra, “novos materiais”.

Contudo se materiais antiquados eram capazes de oferecer uma gama limitada de performances, com os novos materiais, surge um leque de possibilidades muito mais vasto e mais sofisticado, sendo muito mais inteligentes, capazes de fornecer performances muito mais refinadas e complexas.

O mundo de materiais desenvolve o campo do que é possível como nunca antes e o conhecimento do material e das suas texturas é fundamental e sua seleção e a partir do momento em que o espaço ou o objeto e suas condicionantes estão claramente definidos não existe limite para os materiais texturas que é possível utilizar. As restrições que possam existir derivam sobretudo dos imperativos de harmonia com o conceito e das especificações técnicas das estruturas dos materiais e do orçamento aprovado.

Todo o design comunica uma mensagem visual e é a combinação dos elementos de design, como a cor ou a forma que faz com que cada mensagem seja distinta e em última análise, cristalize a marca.
A mensagem tem de ser "correta" para o seu mercado alvo e para atingir esse alvo com sucesso depende, em parte, de como o designer está sintonizado com a audiência (Swann,1990).

2.4 Psicologia da cor

A cor é, sem dúvida nenhuma, a mais importante ferramenta do designer. Possui a capacidade de transmitir instantaneamente o conceito uma atmosfera e de criar diferentes efeitos visuais.

Atualmente sabe-se que as diferentes cores afetam a mente e as emoções de diferentes modos e a sua escolha é fundamental para uma boa harmonia dos diferentes elementos e que compõem os nossos projetos.

A cor exerce influência decisiva nos olhos dos seres humanos, afeta a atividade muscular, mental e nervosa. A combinação certa pode causar efeitos como de excitação, urgência, contentamento, calma, vulgaridade, melancolia, segurança etc., e ainda destacar algum elemento em relação a outro.

2.4.1 Percepção da cor

Muitos fatores podem alterar a aparência real de uma cor quando aplicada num determinado ambiente. A luz tem uma influência decisiva e faz com que pareçam totalmente diferentes. Quando isso ocorre deve-se verificar os diferentes matérias ou objetos sob as diferentes condições de iluminação em diferentes locais, tanto de dia

como de noite. O uso de texturas também interfere na forma como a cor é percebida devido as características de absorção e reflexão da luz.

As particularidades da percepção da cor ocorrem porque a cor é mais uma sensação que um objecto palpável. O ser humano experimenta a cor através de três tipos cones presentes no olho, cada um absorve uma parte do espectro de cores e essas sensações são transmitidas ao cérebro permitindo ao ser humano distinguir até 7 milhões de cores

Ilustração 16 **Circulo Cromático** Ilustra as relações entre as diferentes cores

2.4.2 Simbologia das Cores

Há a crença de que as cores teriam diferentes efeitos psicológicos sobre as pessoas, embora isso seja extremamente duvidável conforme a comunidade científica. Os supostos efeitos seriam:

- Vermelho é paixão, entusiasmo, encontro entre pessoas.

Estimula ações agressivas

- Amarelo é concentração, disciplina, comunicação, ativa o intelecto.

Está associado a positividade e a boa sorte

- Laranja é equilíbrio, generosidade, entusiasmo, alegria. Além de ser atraente e

aconchegante

- Verde é esperança, abundancia, cura. Estimula momentos de paz e equilíbrio.

É a cor da revelação

- Azul é purificação, expulsa energias negativas. Favorece a amabilidade,

a paciência a serenidade. Estimula a busca da verdade interior

- Lilás é a cor que tem mais influência em emoções e humores.

Também está ligada a intuição e a espiritualidade

- Branco é purificador e transformador. Representa a perfeição e o amor divino. Estimula a imaginação e a humildade. Produz a sensação de limpeza e claridade, além de frieza e esterilidade
- Preto pode ser representado como uma capa de aço, onde aquilo que está dentro

não sai e aquilo que está fora não entra.

2.5 Luz

A luz transforma os ambientes, influencia a percepção das cores, das formas e atua como elementos de atracão para áreas específicas. A luz é utilizada para definir percursos, para realçar produtos ou mensagens, para alterar a percepção do próprio espaço. Deve, como tal, ser trabalhada com extremo cuidado pois sob a sua influência sobre os objetos, faz com que a reação por parte do utilizador seja positiva ou negativa. A luz facilita, seduz ou cansa e importuna. A luz a utilizar, em termos de intensidade e de temperatura de cor, terá que ser adequada à paleta de cor presente no espaço e nos materiais envolventes, a luz pode ser complementar e permitir que este assuma um dinamismo e uma mudança controlada.

2.6 Forma e espaço

(…) Mas, porque os volumes são envolvidos por superfícies, estas são geradas por linhas e estas ainda por pontos pode concluir-se, generalizando o que foi dito, que os volumes, as superfícies e as linhas constituem, tanto como os pontos, acontecimentos de organização de organização do espaço, aos quais se dá o nome geral de formas.
As formas organizam assim o espaço, mas tal como o folha de papel que inicialmente referimos e onde marcámos um ponto é um espaço que constitui também forma, que é como o negativo do mesmo ponto, poderemos, generalizando igualmente, afirmar que aquilo que chamamos espaço, é também forma (…) Esta noção, tantas vezes esquecida, de que o espaço que separa e liga as formas é também forma, é noção fundamental, pois é ela que nos permite ganhar consciência plena de que não há forma isoladas e de que a relação existe sempre, quer entre as formas que vemos a ocuparem o espaço, quer entre elas e o espaço que, embora não vejamos, sabemos constituir forma (…) (Fernando Távora)

2.6.1 Percepção das formas

Na percepção das formas são conhecidos quatro princípios básicos que as influenciam a tendência à estruturação (tendemos a organizar elementos que se encontram próximos uns dos outros ou que sejam semelhantes) o princípio da segregação figura-fundo, que explica que percepcionámos mais facilmente as figuras bem definidas e salientes que se inscrevem em fundos indefinidos e mal contornados (por exemplo, um cálice branco pintado num fundo preto) a pregnância das formas (qualidade que determina a facilidade com que percepcionámos figuras. Percepcionámos mais facilmente as formas simples, regulares, simétricas e equilibradas) a constância perceptiva que se traduz na estabilidade da percepção (os seres humanos possuem uma resistência acentuada à mudança).

Em relação à percepção da profundidade sabe-se que esta advém da interação de fatores orgânicos (características do nosso corpo) com fatores ambientais (características do meio ambiente). São exemplos dos fatores orgânicos: a acomodação do cristalino que é uma espécie de lente natural de que dispomos para focar convenientemente os objetos; e a convergência das linhas de visão (a posição das linhas altera-se sempre que olhamos para objetos situados a diferentes distâncias).

Para exemplificar os fatores ambientais temos o princípio do contraste luz-sombra (as partes salientes dos objetos são mais claras que as restantes, em função da iluminação recebida) e a grandeza relativa (a profundidade pode ser representada variando o tamanho e a distância dos objetos pintados. Os objetos mais distantes parecem-nos mais pequenos do que aqueles que estão mais próximos).

O mundo das formas é infinita e progressiva riqueza para o homem e o seu estudo apresenta-se cada dia mais cativante e necessária dada a consciência crescente da importância de que se reveste em relação à existência humana.

2.6.2 Linha Curva

Quando duas forças exercem pressão simultânea sobre um ponto, sendo uma delas contínuas e predominante, surge a linha curva.
As linhas curvas dominam o território dos sentimentos, da suavidade, da flexibilidade e do feminino.
Os redondos, os curvilíneos, os ondulantes, encontram-se em oposição ao caráter racionalizante da linha reta e angulosa, que focaliza a vontade e o controle.

Planos Orgânicos limitados por curvas livres, sugerem fluidez e crescimento.

Capitulo 3

Design em Portugal

3 Design em Portugal

Em Portugal o primeiro curso surgiu após 1974. Em 1976 com a surge a Associação Portuguesa de Designers (APD). Com os seus estatutos redigidos pelo advogado Dr. Jorge Sampaio, teve como Presidente da Assembleia Geral José Francisco da Mota Sampaio Brandão, o qual, com um breve intervalo, se manteve à frente da Associação até 2009, e na direção participou Daciano Henrique Monteiro da Costa.
Esta é modificada em 2003, com a entrada de um grupo de jovens Designers provenientes da FBAUL.
Em 2009, por apontamento do Centro Português de Design, reingressa no BEDA o que lhe traz um novo início de projeção internacional, facto necessário a uma boa evolução e defesa dos Designers portugueses a nível nacional e internacional.
Ainda no ano de 2009, é efectuado e apresentado à Assembleia de República um projeto de resolução com o nº559/X, o qual desce à 11ª comissão, indiciando a APD no caminho de se transformar em "Câmara".
Em 1985, criado pelo Decreto-Lei nº47/85 de 26 de Fevereiro, surge o Centro Português de Design, tendo como visão "transformar-se na casa do Design".

Apesar do desenvolvimento do design em Portugal, sobretudo no pós vinte e cinco de Abril, principalmente no ensino, o design em Portugal ainda regista um atraso significativo em relação ao desenvolvimento industrial tendo fortes limitações em relação aos standards europeus e mundiais e tendo grandes dificuldades a emergir porque a industria portuguesa nunca foi madura o suficiente nem nunca o será já que todo o tecido empresarial ocidental está a descentralizar centrando-se em países em que o custo do trabalho é significativamente inferior, como por exemplo a China.
Nos países mais avançados, começa-se a considerar o "ciclo produtivo curto" do desenvolvimento de uma indústria local contrapondo aos processos das multinacionais. Poderá ser este o novo desafio para Portugal, em lugar de ir atrás de um

desenvolvimento industrial e de uma cultura de projeto que nasce, à partida ultrapassado.

Em síntese, as disciplinas de projeto em Portugal têm que escolher entre duas alternativas, voltar a percorrer a via já batida pelos outros países europeus na tentativa de recuperar trinta anos de atraso cultural e tecnológico ou investir desde já nos temas atuais, capazes de responder aos desafios estes que não são especificamente da sociedade portuguesa, mas planetários, aos quais nem Portugal nem nenhum outro pais pode escapar. (Paolo Deganello)

Capitulo 4

Processos de Design

4 Processos de design

O design é um processo rigoroso e cíclico de questionar e criatividade. O processo de design consiste numa série de métodos que são montados para melhor servir a natureza de cada projeto de design ou questão. Os processos de design têm evoluído de formas testadas de resolução de problemas e estão continuamente a ser refinados pelo designer ou pela equipa de design que os aplicam a projetos "reais" de clientes.

A maioria dos processos reflete cada um dos passos do designer quando este está a trabalhar num projeto. Eles definem o problema, desenvolvem um melhor conhecimento do problema, conceptualizam o problema, detalham a solução de design e finalmente, testam ou implementam a solução.

Os processos de design não são lineares já que existem muitas linhas de informação cruzadas para permitir a natureza iterativa do design e para acomodar as opiniões ganhas em cada fase do processo. Estas abordagens à resolução do problema podem assim ser continuamente adaptadas, formalizadas e customizadas para se moldarem às necessidades de um projeto ou cliente particular.

4.1 Processos criativo

A criatividade, o ato ou a arte ou a criação, é uma abordagem, capacidade, característica e talento que está em crescente procura na forma como lidamos com qualquer situação, problema ou oportunidade, tanto nos negócios como na vida. O processo criativo é uma série de eventos ou ações que fazemos de forma a produzir uma forma imaginativa, mas relevante, de ultrapassar um desafio.

Csikszentmilyi (1996) descreveu o processo criativo como tendo cinco passos, preparação, incubação, percepção, avaliação e elaboração.

1. **Preparação**

Emersão numa vasta gama de questões problemáticas que são interessantes e suscitam a curiosidade.

2. **Incubação/Conceito**

As ideias são agitadas, abaixo do nível de consciência e são feitas conecções não usuais.

3. **Percepção**

Peças do puzzle começam a encaixar nos seus lugares.

4. **Avaliação**

Decidir qual a percepção que é mais valiosa e que vale a pena perseguir.

5. **Elaboração**

Transportar a percepção em algo real.

Embarcar num processo criativo está normalmente ligado a uma viagem de descoberta, um objectivo pode ser traçado, mas como será alcançado pode ser desconhecido de início. Ter capacidade de adaptação a condições em mudança encontradas ao longo do caminho e cometer erros ou reveses se necessário, faz tudo parte do processo criativo de descoberta. De acordo com Austin e Devlin, a resolução criativa de problemas toma uma abordagem não sequencial e não linear e não segue passos claramente pré-definidos. É também frequente a fonte de pensamento novo e inovador.

Gestão do Design (Kathryn Best)

4.2. A Preparação

É na preparação que o Designer inicia todo o trabalho de avaliação inicial do projeto a desenvolver. A fase de preparação deve ser sempre alvo de um cuidado extremo, em virtude de se evitar qualquer tipo de desvio aos objectivos traçados, pois estes conduzem a erros que serão reflectidos de uma forma muito vincada na fase final de concretização.
É composta por cinco pontos, a saber, a finalidade, forma, o conceito, o público-alvo e o orçamento

4.2.1 Conceito

O projeto, obrigatoriamente, é alicerçado em factos concretos, derivados da recolha exata de dados, e tem um objectivo específico e uma finalidade concreta. Esta finalidade abrange também a necessidade de satisfazer a ligação com o ser humano, sendo esta de carácter físico e ou psíquico.
O interface correto é baseado em premissas definidas a priori a partir do estudo e da interligação dos diversos factores envolvidos.
O conceito, que admite ou não a existência de temas, constitui a base para o trabalho conceptual, indispensável à concretização do projeto.
O conceito, em design, é a ideia-chave em torno da qual o designer parte para a exploração das formas, dos materiais, das texturas, das cores e outros elementos relevantes para o projeto.

4.2.2 Publico-alvo

É uma ajuda preciosa por parte do Marketing, a definição do público-alvo que se pretende atingir com o projeto final.
Este pode assumir uma multiplicidade de valores muito elevada, desde a raça, sexo, idade, etc. pelo que o designer precisa de informações precisa acerca do segmento de mercado alvo da empresa ou marca. Sem esta informação o projeto correrá sérios riscos de ser desadequado em relação aos objectivos finais.
O projeto tem de ter em conta a possibilidade de ser produzido com características finais dirigidas a diversos grupo.

4.2.3 Orçamento

O orçamento é um parâmetro do projeto que importa clarificar desde o início. Os custos envolvidos no projeto, sua execução, transporte, montagem, armazenamento e manutenção são determinantes do percurso que o projeto percorrera.
Uma das preocupações deve de residir na clarificação de todos os passos que levam ao cálculo correto dos custos.
A transparência, neste caso, conduz a uma abertura por parte do cliente, a qual irá facilitar todas as ações a que o designer se propõe, conquistando mesmo a sua colaboração para a resolução de qualquer tipo de imprevisto que possa ocorrer.

Capitulo 5

Projeto

Projeto Cadeira

Não há objeto de uso individual mais projetado e desenvolvido pelos designers e arquitetos na historia do que a cadeira. É o mais desejado projeto dos designers fez a historia do Design. Ninguem sabe como nem porque, mas as cadeiras tem um mistica propria e estabelecem uma conexão imediata com o observador. Há uma relação sagrada e intima entre a aspiração do designer ser chamado para desenvolver a sua cadeira em especial. Historicamente, o que se pode afirmar é que elas determinaram uma nova forma de proceder o desenvolvimento do produto, um desafio constante e uma forma particular de fazer algo diferente.

5.1 A Preparação

Briefing fornecido pelo cliente:

A empresa X tem por base e como inicio no mercado, o fabrico e comercialização direta de produtos de mobiliário.
Com o decorrer dos anos, e a progressiva sofisticação da produção, orientou-se para clientes alvo do mercado alto
A atual mudança de orientação do consumo, que implicou a redução da procura de produtos, em paralelo com a procura de peças de menor valor material mas com design que acompanhe as tendências
A estratégia comercial a implementar é a venda em feiras internacionais que deverão contribuir com 40% das vendas totais.

No que diz respeito à finalidade do projeto, a cadeira a desenvolver destina-se principalmente para o utilizador expressar a sua individualidade e sobretudo para que ele ao utilizar o objecto se sinta integrante de um espaço.
A linguagem utilizada será sempre o instrumento e constituir-se-á como consequência das escolhas culturais que estão por detrás dela e em função do carácter e das exigências do seu utilizador final.
O material a escolher terá que ser nobre e de fácil execução, permitindo um design inovador e duradouro.
Funcionara como um local de recolhimento de linhas suaves

5.2 Publico-alvo

Casal jovem e ambicioso vive em zona urbana ou suburbana. São Jovens bem qualificados que acabaram recentemente os seus estudos e estão a começar a trabalhar.

Vivem em apartamento e têm estilo de vida urbano. São activos, participam em desportos e vão ao ginásio. Como a maioria dos jovens, gostam de sair com os amigos a bares à noite, ou cafés durante o dia. Têm um índice de leitura bastante elevado sendo um casal activo com muitas probabilidades de terem carreiras bem pagas no futuro.

5.3 Conceito

Urban chair é mais do que uma hipótese para um projeto de futuro é o resultado de uma pesquisa, sobre os fenómenos urbanos e sobre as mudanças socioculturais da sociedade capitalista. Urban chair é composta por uma estratificação de planos livres de linhas curvas, cada uma delas com uma função específica, em diálogo com a arte urbana e com o utilizador individual e garantir a continuação desse dialogo no seu uso. Na cultura urbana, o objecto adquire um papel determinante na construção do ambiente habitado. É uma procura dos sentidos dos objetos, que se contextualiza sem preconceitos de modo a transformá-los em instrumentos rituais no interior da nova paisagem doméstica.

Ilustração 17 **Imagem conceito** (inspiração)

5.4 Orçamento

O orçamento inicial necessário à concretização do projeto foi apresentado ao cliente, tendo-se de mútuo acordo definido uma tabela entre os mil e os dois mil
Euros. Como condições de pagamento fixou-se duas tranches, a primeira, de quarenta por cento (40%) liquidar de imediato, a segunda, no valor que corresponda à liquidação de sessenta por cento (60%) no ato de entrega.
Fica em aberto a possibilidade de deslocação para acompanhamento da execução em empresa a escolha mediante orçamento.

Material a utilizar (DuPont, Corian)

Inventada e produzida por DuPont, Corian é uma superfície sólida que oferece possibilidades superiores de design e um excelente desempenho a longo prazo, utilizada quer no lar quer em diferentes ambientes comerciais, desde hotéis a hospitais, de lojas a embarcações.

Com o seu equilíbrio entre beleza e desempenho, Corian proporciona utilizações imaginativas, design inovador e aplicações duradouras.

Se puder imaginar tal, poderá provavelmente criá-lo com Corian. Disponível em mais de 72 cores, Corian pode ser talhada, trabalhada como a madeira, moldada, termoformada ou embutida… as opções de design são quase ilimitadas.

Totalmente sólida, com juntas invisíveis, Corian pode ser utilizada para criar grandes peças arquitectónicas.

Corian combina bem com outros materiais como a cerâmica, aço inoxidável, madeira, granito e vidro.

Corian é tão apropriada para aplicações verticais como para superfícies horizontais; para móveis ou iluminação. A lista de possibilidades continua a desenvolver-se e expandir-se

---

www.**corian**.com.pt/

Alguns exemplos da potencialidade do material

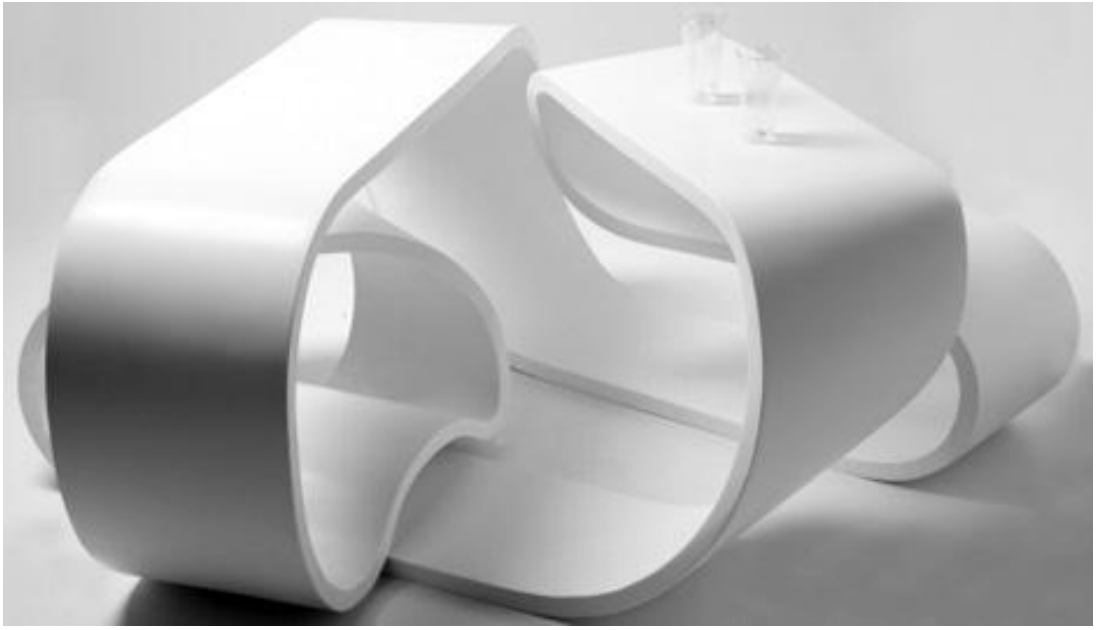


Ilustração 18 **Dupont Corian**

5.5 Testes

A partir do momento em que todas as partes envolvidas estão de acordo e consideram a fase de desenho de pormenores, de cálculo e de soluções fechada, iniciam-se os testes. Nestes, e à escala real, verificam-se todos os pormenores que, de alguma forma, tenham deixado dúvidas à equipe de trabalho. Preenchendo todos requisitos, modificado algum pormenor que tenha escapado à malha apertada de todos os envolvidos, passe-se à fase de produção.

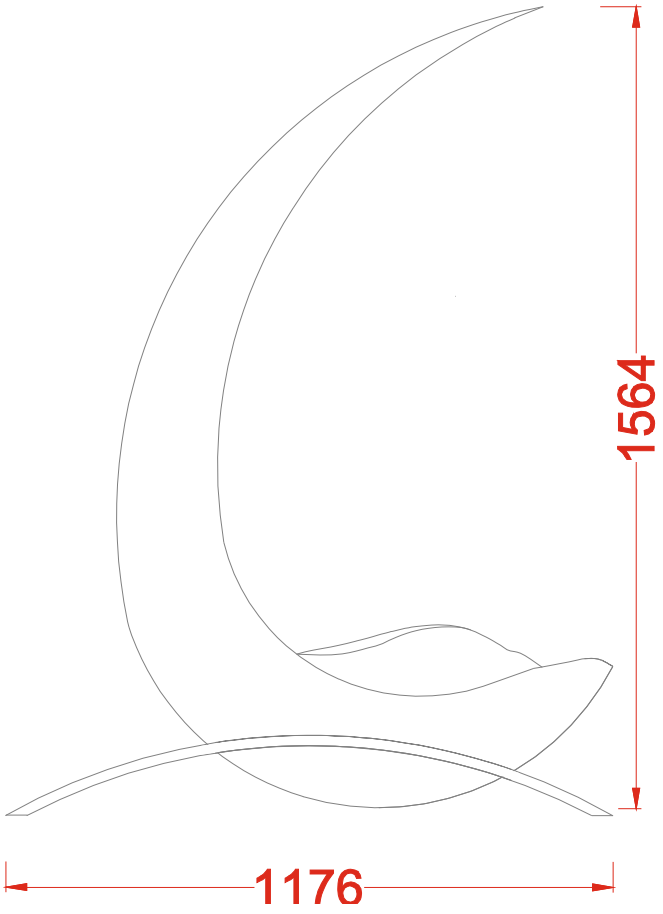
5.5 Produção

A equipa de testes passa à equipa de produção todos os elementos, sem exceção, que fizeram parte de todo o processo. A sonegação de qualquer peça projetual significará um elevado risco de engano e deve ser exatamente encarada com este espírito.
As peças são passadas na íntegra recepcionadas e confirmadas pela produção. A partir daqui é obrigação do designer acompanhar todo o processo e, em caso da existência de qualquer tipo de dúvida que diga respeito a áreas de elementos da sua equipa, chamá-los de imediato, a fim de que a produção não seja interrompida ou, no máximo, pelo período de tempo que demorará uma deslocação de um técnico e a decisão sobre uma solução possível. Nunca se deve de aceder às sugestões dadas por elementos estranhos à equipa. A utilização por exemplo de um elemento de fixação diferente do projetado ou mesmo diferente dos já aplicados pode representar um entrave na solução final do produto.

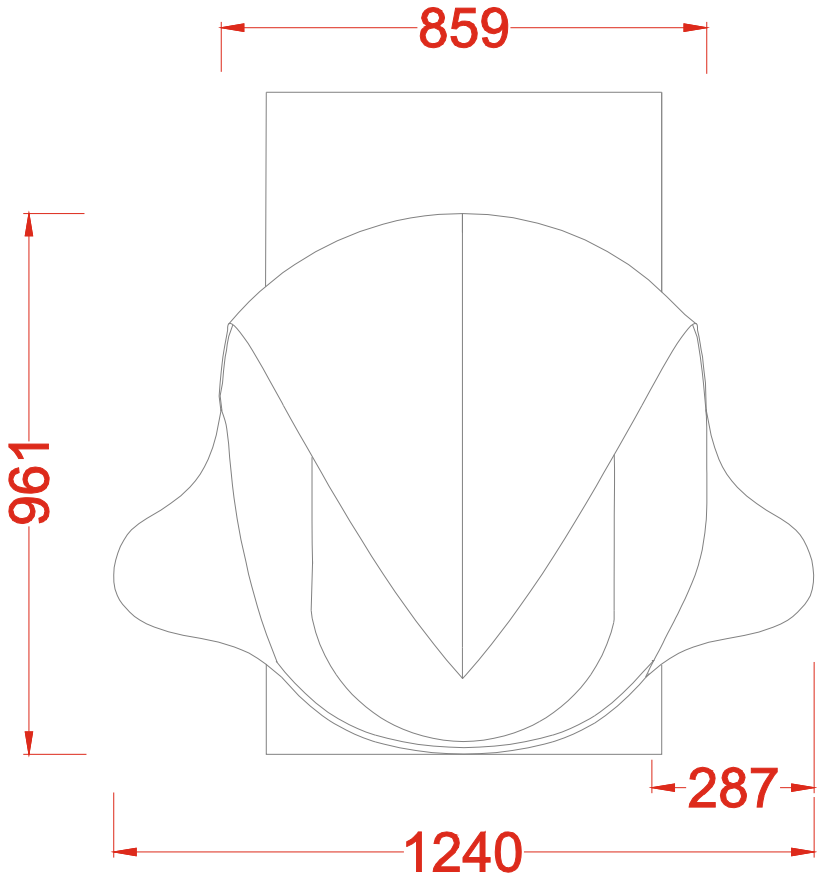
Ilustração 19 **Processo de fabrico**

Desenhos Técnicos

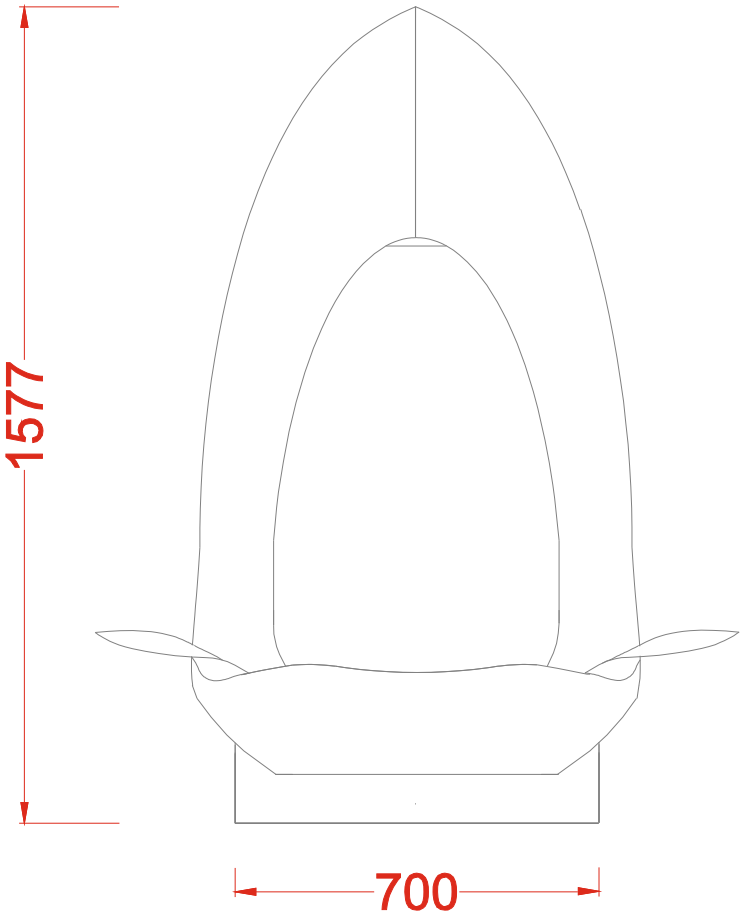
Desenho Técnicos escala 1:50



Desenho 12 **Vista Lateral**

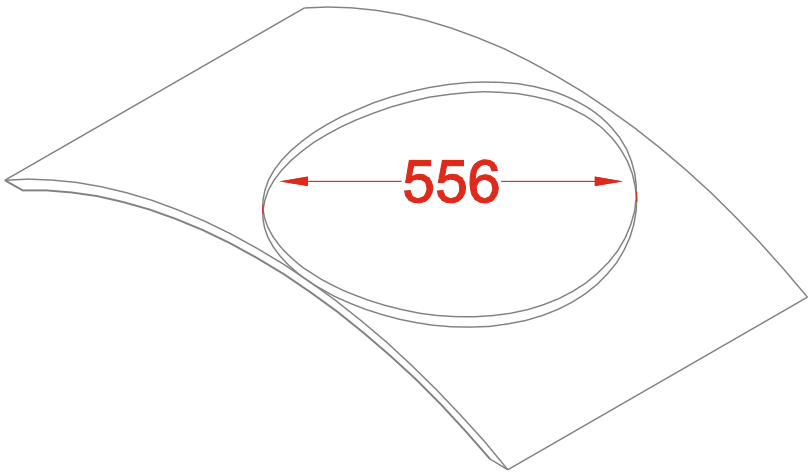


Desenho 2 **Vista de cima**



Desenho 3 **Vista de frente**

Desenho 4 **Prespetiva**



Desenho 5 **Pormenor base**

Renders

Renders

Render 1 **Vista lateral com diferentes materiais**

Render 2 **Vista lateral com diferentes materiais**

6 Investigação futura

.

Um grande território da cultura de projeto em Portugal é o do design de mobiliário.
O “made in Portugal” como produto de qualidade e inovação tem dificuldades em emergir.
Os resultados da investigação neste domínio poderiam fornecer aos designers e as Empresas portuguesas informações sobre como aumentar a eficácia dos seus esforços ao nível do desenvolvimento, produção e comercialização de novos produtos de alto valor acrescentado para o cliente e para o tecido empresarial português.
Desenvolvendo a economia local contrapondo ao processos das multinacionais.

Conclusão

7 Conclusão

A Itália é uma referência na busca de destaque no mercado global e massificado, eles dizem que não criam produtos mas sim um estilo de vida.

Nunca existira um produto global sem qualidade incluindo a qualidade do design.

É preciso reconhecer que a industria, com o seu poder construtivo foi capaz de facilitar as nossas vidas e democratizar o acesso a determinados bens e serviços, contudo como diz Manzini no livro Artefatti " vivemos em um ambiente no qual a produção já praticamente saturou o mercado das necessidades definidas como primarias. A competição agora consiste na substituição, na produção de qualquer coisa que convença o consumidor, não mais o lado da necessidade imediata".

O objecto terá que transmitir algo, terá que nos marcar, tendo o homem como referencia e sempre considerando os aspectos ergonómicos, valores cognitivos semióticos, semânticos, culturais e interativos. Se a tecnologia atual nos permite concepção de produtos em qualquer dimensão e tipologia possível, qual será a medida e a forma adequada ao homem.

No nosso entender o essencialismo orgânico será a resposta adequada ao futuro do design, sendo a base, o ponto de partida para o desenvolvimento do produto e sua interação com o espaço envolvente, unindo o melhor de dois mundos o organicismo e o essencialismo. Alguns designers interessam-se por formas orgânicas e pela tecnologia que permite misturar novos conceitos, novas formas e cores. Ferramentas tecnológicas passam a inspirar realizar formas sensuais e humanas.

O futuro do planeta, talvez passe por atravessar todas as disciplinas estéticas para que design, arte, arquitetura, moda, gastronomia e música se unam para aumentar novas experiências, trazendo assim mais satisfação para vidas dos seres humanos. O design

como parte integrante das disciplinas estéticas deve assumir a sua parte na luta de um design com mais emoção, com mais cor, com novas sensações e texturas, porque

“É a lei das coisas orgânicas e inorgânicas, de todas as coisas físicas e metafísicas, das coisas humanas e sobre humanas, de todas as verdadeiras manifestações da mente, do coração e da alma, que a vida é reconhecida na sua expressão, que a forma sempre segue à função, é uma lei. “Todas as coisas na natureza têm uma configuração, isto é, uma forma, uma aparência externa que nos diz o que as coisas são, que as distinguem umas das outras” (Louis Sullivan, 1896)

Sullivan queria dizer é que entre a vida e a forma existe uma correspondência harmoniosa, a forma também nos diz o que os objetos são e o que significam, a forma comunica, tem um significado, não é só funcional.

Bibliografia

Bibliografia

“Da organização do Espaço” Fernando Távora - Publicações Faup.

“Geometria do Design” Kimberly Elam - Publicações Cosacnaify

“Das Coisas Nascem Coisas” Bruno Munari - Edições Arte & Comunicação

“Sinais & Símbolos” Adrian Frutiger - Edições Martins Fontes

“Diseño de Interiores” Francis D. K. Ching | Corky Binggeli - Editorial Gustavo Gili

“Design Emocional” Donald A. Norman – Rocco

“Design de Interiores guía útil para estudantes e profissionais” Jenny Gibbs – Gustavo Gill, Sl

“Gestão do Design” Kathryn Best - Diyerge

Diseño de Interiores um Manual Francis D.K. Ching – Corky Binggeli Gustavo Gill

Materials and Design Mike Ashby and Kara Johnson – Elsevier

Ponto Linha Plano Wassily Kandinsky – Edições 70

Tempo do Design Maria Helena Souto – Centro português de design

Artista & Designer Bruno Munari – Edições 70

Guia das Artes Gráficas David Dabner - Gustavo Gill

Atmosferas Peter Zumthor - Gustavo Gill

Paolo Deganello Maria Milano – ESAD

Bauhaus Magdalena Droste – Taschen

Artefatti Enzio Manzini - Edizioni DA

Webgrafia

Pdf. Funcionalismo Complexo (António Carlos Dutra Grillo)

Http://www.infopedia.pt/$seculo-xx-um-seculo-de-artes-letras-ideias-e

Http://www.infopedia.pt/$charles-e-ray-eames

Http://www.infopedia.pt/$zaha-hadid,5

Http://www.infopedia.pt/$frank-lloyd-wright

Www.corian.com.pt

Www.sanaa.co.jp

www.rosslovegrove.com

www.karimrashid.com/

www.zaha-hadid.com

Www.ronarad.co.uk

Www.jaspermorrison.com

Www.joecolombo.com

Www.eamesdesigns.com

Www.william-morris.co.uk/

www.jorjenelson.org

www.Oliviermourge.com

Http: //designmuseum.org/design/arne-jacobsen

Http://designmuseum.org

Http://designmuseum.org/design/charles-ray-eames

Http://designmuseum.org/design/verner-panton

Http://designmuseum.org/design/zaha-hadid

Http://designmuseum.org/design/ross-lovegroveRoss