Lusíada
Repositório das Universidades Lusíada

Universidades Lusíada

Dias, Beatriz Soares

As emoções e os objetos : estudo de caso, relação dos portugueses com os materiais em Design do Produto

http://hdl.handle.net/11067/6505

Metadados

Data de Publicação 2022

Resumo Todos os dias estamos constantemente rodeados de produtos de design, desenhados especialmente para satisfazer as nossas necessidades e concebidos com base no que mais nos atrai, seja o material, a forma, a sensação e a emoção, que o produto ou obra possa despertar. Esta dissertação visa compreender, analisar e avaliar a forma como alguns portugueses, em formação ou já formados em design, a maioria alunos mas também professores e profissionais, valorizam os objetos de produção portuguesa, e reco...

Every day we are constantly surrounded by design products, specially designed to meet our needs and designed based on what attracts us the most, be it the material, shape, feel and emotion, that the product or workmanship can awaken. This dissertation aims to understand, analyze and evaluate how some Portuguese, in training or already trained in design, most students but also teachers and professionals, value the objects of Portuguese production, and recognize emotional design as one of the fun...

Palavras Chave Design, Design de produto, Design - Emoções - Sensações, Design - Materiais, Artesanato

Tipo masterThesis

Revisão de Pares Não

Coleções [ULP-FAA] Dissertações

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-11-02T06:54:31Z com informação proveniente do Repositório



UNIVERSIDADE LUSÍADA DO PORTO

As Emoções e os Objetos – Estudo de caso, relação dos portugueses com os materiais em design do produto

Beatriz Soares Dias

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre

Porto, 2022



UNIVERSIDADE LUSÍADA DO PORTO

As Emoções e os Objetos – Estudo de caso, relação dos portugueses com os materiais em design do produto

Beatriz Soares Dias

Dissertação apresentada à Universidade Lusíada do Porto para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design de Produto, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Benedita de Lacerda Henriques Camacho Marta

Porto, 2022

Dedico:

Aos meus pais, pelo grande esforço que fizeram para que eu pudesse estar onde estou hoje.

O júri:

Professor Doutor Arquiteto Carlos Santos

Professora Doutora Designer Maria Estela Vieira

Professora Doutora Designer Benedita de Lacerda Henriques Camacho Marta

Agradecimentos:

Agradeço a todos os que contribuíram para a realização desta dissertação, dando-me forças para continuar quando estas eram poucas, nomeadamente:

À minha orientadora, Professora Doutora Benedita de Lacerda Henriques Camacho Marta, que sempre se demonstrou disponível para ajudar e propor soluções nos momentos de impasse.

Aos meus pais e amigos, em especial ao Carlos Gonçalves, que sempre me motivaram emocionalmente, lembrando-me meu percurso de aprendizagens e conquistas e reforçando a minha vontade de abrir os meus horizontes.

Resumo

Palavras-chave

Design de Produto, Design Emocional, Design Português, Artesanato, Sensações, Materiais, Emoções

Resumo

Todos os dias estamos constantemente rodeados de produtos de design, desenhados especialmente para satisfazer as nossas necessidades e concebidos com base no que mais nos atrai, seja o material, a forma, a sensação e a emoção, que o produto ou obra possa despertar.

Esta dissertação visa compreender, analisar e avaliar a forma como alguns portugueses, em formação ou já formados em design, a maioria alunos mas também professores e profissionais, valorizam os objetos de produção portuguesa, e reconhecem o design emocional como um dos elementos fundamentais do design de produto.

A relevância deste trabalho incide na crítica à redução dos planos de estudos da licenciatura em design, colocando em causa o realce de temas chave como a emoção dos objetos e a importância emocional dos materiais em design de produto, como fatores chave na criação de produtos ou serviços.

Para isso, foi feita um enquadramento teórico onde são apresentados e explicados conceitos como design emocional, design e artesanato, design e materiais, experiências do utilizador e design de produto português.

Também foram escolhidas 10 das 85 peças dispostas na exposição "Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa". Esta exposição destaca vários setores da produção nacional

sendo que todas as peças foram escolhidas pela curadora Bárbara Coutinho.

O critério de seleção das 10 obras de design de produto para esta dissertação teve em conta o seu material e a técnica de produção para uma amostra mais precisa. Para que fosse possível este estudo, foi realizado um questionário que incluiu todas as peças escolhidas e analisadas as opiniões levantadas por cada uma delas em termos de estética, ergonomia, funcionalidade, sustentabilidade, modo de produção e reconhecimento tanto dos materiais como da cultura portuguesa neles intrínseca.

Com todos estes dados, pôde-se concluir que os designers em formação não reconhecem a importância da relação das obras com o design emocional, da relação de preço com as obras e até mesmo de materiais e processos produtivos.

Seria necessária uma maior sensibilização no decorrer da formação em design, onde seria possível criar designers mais emotivos capazes de transmitir e valorizar melhor as emoções a partir das suas peças e de conduzir quem as viesse a desfrutar à identificação com as emoções motivadas pelo design.

Abstract

Keywords

Product Design, Emotional Design, Portuguese Design, Craft, Sensations, Materials, Emotions

Abstract

Every day we are constantly surrounded by design products, specially designed to meet our needs and designed based on what attracts us the most, be it the material, shape, feel and emotion, that the product or workmanship can awaken.

This dissertation aims to understand, analyze and evaluate how some Portuguese, in training or already trained in design, most students but also teachers and professionals, value the objects of Portuguese production, and recognize emotional design as one of the fundamental elements of product design.

The relevance of this work focuses on the criticism of the reduction of the study plans of the degree in design, calling into question the highlighting of key themes such as the emotion of objects and the emotional importance of materials in product design, as key factors in the creation of products or services.

For this, a theoretical framework was made where concepts such as emotional design, design and craftsmanship, design and materials, user experiences and product design are presented and explained Portuguese.

Also chosen were 10 of the 85 pieces arranged in the exhibition "Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa". This exhibition highlights several sectors of national production and all the pieces were chosen by curator Bárbara Coutinho.

The selection criteria of the 10 product design works for this dissertation took into account its material and the production technique for a more accurate sample. In order to make this study possible, a questionnaire was conducted that included all the pieces chosen and analyzed the opinions raised by each of them in terms of aesthetics, ergonomics, functionality, sustainability, mode of production and recognition of both materials and Portuguese culture in them intrinsically.

With all these data, it was concluded that the designers in formation do not recognize the importance of the relationship of works with emotional design, the price relationship with the works and even of materials and production processes.

It would be necessary to raise awareness in the course of design training, where it would be possible to create more emotional designers capable of transmitting and valuing emotions better from their pieces and of leading those who would enjoy identifying them with the emotions motivated by design.

Índice

Agradecimentos ..... **I**

Resumo ..... **II**

Abstract ..... **III**

Lista de Figuras **3**

Capítulo I – Introdução **5**

1.1. Nota Introdutória 5

1.2. Objetivos 6

1.3. Organização da Dissertação 6

1.4. Problemática 7

1.5. Metodologia 8

Capítulo II – Enquadramento Teórico **9**

2.1. Introdução ao capítulo 9

2.2. Design Emocional 10

2.3. Design e Artesanato 15

2.3.1. Design 15

2.3.2. Artesanato 16

2.3.3. Design Contemporâneo 17

2.3.4. Design VS Artesanato 17

2.3.5. Design Industrial 18

2.4. Design e Materiais 19

2.4.1. Materiais Portugueses 21

2.4.2. Seleção de Materiais 27

2.4.3. Materiais Compósitos 29

2.5. Design e Experiências do Utilizador 30

2.6. O Design de Produto Português 31

2.7. Design e Sustentabilidade 34

2.8. Conclusões do Enquadramento Teórico 35

Capítulo III – Estudos de Caso **36**

3.1. Introdução 36

3.2. Fundamentação da escolha dos objetos portugueses 36

3.3. Apresentação dos objetos – Design em São Bento traços da Cultura Portuguesa 37

Capítulo IV – Métodos de Investigação **49**

4.1. Introdução 49

4.2. Questionário 50

4.2.1. Estudo de Caso - Questões 52

4.2.2. Respostas 53

4.3.Conclusões do questionário face à amostra das 10 obras 134

Capítulo V – Considerações Finais e Conclusões da Dissertação **136**

Bibliografia **139**

Lista de figuras

Figura 1 - Os três níveis de design ……..…….- 10 -

Disponível em: https://www.yogh.com.br/blog/a-psicologia-no-uso-de-um-website/ (acedido em: 23 de maio de 2021)

Figura 2 - "Drop" de Luigi Colani …….……..……...…….- 11 -

Disponível em: https://collection.cooperhewitt.org/objects/18805071/ (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 3 - "Yixing" de Wang Yinxian e ZhangShouzhi …….……..……..- 11 -

Disponível em: https://www.shine.cn/feature/art-culture/1808110264/ (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 4 - Bule Japonês de Arita Porcelain ……..……..….- 12 -

Disponível em: https://www.manufactum.com/japanese-teapot-a67019/ (acedido em: 8 de novembro de 2021)

Figura 5 - Bule Luna de Vista Alegre ……..……...- 12 -

Disponível em: https://www.brincoloica.com/porcelanas-hotel-7/luna-vista-alegre-226/bule-grande-luna-branco-vista-alegre-2707 (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 6 - Bule Mughal da Índia ……..……...- 13 -

Disponível em: https://www.pinterest.pt/pin/474848354431687471/ (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 7 - Bule Pintado Manualmente da Galeria Britânica ……..…….- 13 -

Disponível em: https://www.smithsonianmag.com/smart-news/story-empire-told-tea-180974401/ (acedido em: 23 de maio de 2021)

Figura 8 - Espremedor de Citrinos de Philippe Starck ……..……..- 14 -

Disponível em: https://www.cutipol.pt/pt/shop/alessi-espremedor-de-citrinos-juicy-salif.html?gclid=CjwKCAiAiKuOBhBQEiwAId_sK0Q8Hxt4Zg6r3zMTCACyx5C9EPd6RHpR4lLjNoYQF0nA8Gkx8i-okBoC9MUQAvD_BwE (acedido em: 23 de maio de 2021)

Figura 9 - Página 78 (Albino, 2017) ……..…….- 22 -

Disponível em:https://www.researchgate.net/publication/341049090_A_procura_de_praticas_sabias_Design_e_Artesanato_na_significacao_dos_Territorios (pág.78) (acedido em: 23 de outubro de 2020)

Figura 10 - Página 79 (Albino, 2017) ……...……...- 23 -

Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341049090_A_procura_de_praticas_sabias_Design_e_Artesanato_na_significacao_dos_Territorios (pág.79) (acedido em: 23 de outubro de 2020)

Figura 11 -Página 108 (Albino, 2017) ……..……..- 25 -

Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341049090_A_procura_de_praticas_sabias_Design_e_Artesanato_na_significacao_dos_Territorios (pág.108) (acedido em: 23 de outubro de 2020)

Figura 12 -Porta do Sol de Daciano da Costa ……...……...- 32 -

Disponível em: https://www.pinterest.pt/pin/366128644697215436/ (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 13 -Trabalhos de Rafael Bordalo Pinheiro ……..……..……- 32 -

Disponível em: Material fornecido pela Orientadora Professora Doutora Benedita de Lacerda Henriques Camacho Marta (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 14 -Cadeira "Sena" de António Sena da Silva ……..……...- 32 -

Disponível em:https://ipcacdi.wordpress.com/2017/03/21/antonio-sena-da-silva/ (acedido em: 8 de novembro de 2021)

Figura 15 -Restaurante e Confeitaria Cunha por Victor Palla ……...……..- 33 -

Disponível em: https://restauranteconfeitariacunha.eatbu.com/?lang=pt (acedido em: 8 de novembro de 2021)

Figura 16 -Igreja de Saint-Jacques-de-la-Lande por Álvaro Siza Vieira ……...…...……..- 33 -

Disponível em: https://divisare.com/projects/379615-alvaro-siza-vieira-joao-morgado-saint-jacques-de-la-lande-church (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 17 - Utensílios de Eduardo Afonso Dias …….……....- 33 -

Disponível em:https://ipcacdi.wordpress.com/2017/05/28/eduardo-afonso-dias/ (acedido em: 6 de novembro de 2021)

Figura 18 - Aparador Cane 01 de Ângela Frias e Gonçalo Dias ……..…...- 39 -

Disponível em: https://www.a-cal.pt/en/loja/mobiliario/aparadores/cane-01/ (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 19 - Caruma Vaso Amarelo da Eneida Lombe Tavares ……...……- 40 -

Disponível em: https://mykubo.com/pt/vicara/135-vaso-camura.html (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 20 - Candeeiro de mesa Comtesse de Sam Baron ……...……..- 41-

Disponível em: https://www.nit.pt/compras/decoracao/candeeiros-porcelana-cristal-sao-sonho-casa/attachment/258916 (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 21 - Contador de Filipe Alarcão ……...……- 42 -

Disponível em: https://www.fress.pt/en/loja/product/cabinet-2/ (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 22 - Coral Vivo de Vanessa Barragão ……...……...- 43 -

Disponível em: https://www.instagram.com/p/CXJSOvQIYUi/?epik=dj0yJnU9djVIQndIZWRkQm83eGN4bTRIQmRPZ2w1aTU3QW1iUGYmcD0wJm49WXVDaXlEZm5xa0hHSUR3QmtQa1pfQSZ0PUFBQUFBR0hMbTlR (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 23 - Magic Triple de Miguel Arruda ……...…….- 44 -

Disponível em: https://www.archiproducts.com/en/products/exporlux/direct-light-cork-pendant-lamp-magic-triple_267331 (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 24 - One Six Four de Ana Mestre ……..……..- 45 -

Disponível em: https://www.facebook.com/corquedesign/photos/?ref=page_internal (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 25 - Princesa a Cavalo de Rosa Ramalho ……..……..- 46 -

Disponível em: Exposição "Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa" (acedido em: 20 de novembro de 2021)

Figura 26 - Raio Table Lamp de Marco Sousa Santos ……..……..- 47 -

Disponível em: https://www.branca-lisboa.com/lighting/raio-table-lamp (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Figura 27 - Taça Nymphes de Mer de Joana Vasconcelos ……...……...- 48 -

Disponível em: http://joanavasconcelos.com/det_en.aspx?o=889&f=2019 (acedido em: 20 de outubro de 2020)

Capitulo I

Introdução

1.1 Nota Introdutória

O objetivo desta dissertação é perceber a relação de designers, formados ou em formação, com os conceitos de design nomeadamente design emocional, procura-se saber se estes são capazes de identificar e valorizar a sua presença.

O design português há muito que é reconhecido e valorizado tanto nacionalmente como internacionalmente, sendo apreciado e premiado. É um design com alma, história e emoção, conteúdos que podem não ser tão facilmente identificados e interpretados por todos.

Com esta dissertação, pretende-se recolher dados e compreender a relação que o artesanato e o design estabelecem com o Homem, a relação do design com o artesanato, bem como os materiais mais utilizados em Portugal e os maiores promotores do país, a facilidade com que os portugueses com pouca formação em design reconhecem a emoção implícita nos objetos criados pelo design de produto e se reconhecem os produtos identitários portugueses.

Para que estes objetivos sejam correspondidos, este trabalho contemplará um enquadramento teórico com definições e conceitos, seguido de um questionário que contou com a participação de designers em formação, ou já formados em design, a maioria alunos mas também professores e profissionais, da sua interpretação das respostas e da apresentação de conclusões.

1.2 Objetivos

Este estudo foi direcionado para o Design Emocional e o Design Português com o intuito de identificar pontes entre ambos através dos materiais do design de produto e da sua confeção. Neste caso em concreto, procurou-se corresponder aos seguintes objetivos:

Objetivos gerais

• Dominar princípios dos fundamentos do design tridimensional;

• Desenvolver o pensamento crítico, analítico e sistémico;

• Potenciar processos criativos conducentes à inovação.

Objetivos específicos

• Identificar autores e projetos semelhantes de reconhecimento nacional e internacional;

• Capacidade de integração de estratégias e de metodologias de investigação;

• Avaliar valores funcionais, estéticos, dimensionais, culturais, emocionais e ecológicos;

• Conhecer melhor o reportório de materiais, técnicas e custos de produção nacionais;

• Seleção, apreciação e avaliação relativa ao reconhecimento da emoção, concretamente em produtos representativos da cultura portuguesa.

1.3 Organização da Dissertação

I – INTRODUÇÃO

II – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

III – ESTUDO DE CASO, 10 PRODUTOS PORTUGUESES

IV – MÉTODOS DE INVESTIGAÇÃO

V – CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONCLUÇÕES DA DISSERTAÇÃO

1.4 Problemática

A problemática a resolver passa pela compreensão e conhecimento de termos e contribuintes do design. Como está implícito no título do presente trabalho "As Emoções e os Objetos – Estudo de caso, relação dos portugueses com os materiais em design do produto", procura-se saber o que é o design emocional e os níveis que o compõem, consequentemente o que é o design e o artesanato e a relação entre os materiais e a emoção que estes podem provocar.

Outro objetivo deste trabalho é conhecer os maiores promotores de materiais de design de produto do país, o que influência a experiência do utilizador com o objeto com que convive e o que é a sustentabilidade relacionada com tudo isto. Pretende-se também saber se os portugueses, em formação ou já formados em design, em diferentes níveis com 1°, 2° ou 3° ciclo de estudos, valorizam as emoções transmitidas pelo produto, as suas origens, materiais e técnicas de produção.

Por fim, propõe-se dar uma possível resposta a esta última questão, possibilitando uma reflexão na dinâmica de trabalho e pensamento no ato de conceber design de produto.

1.5 Metodologia

A metodologia deste trabalho consiste na organização das etapas, dos conceitos e das questões que levaram às conclusões finais. Para dar forma a esta dissertação, foi planeada uma sucessão de procedimentos de modo que todos se conectem, passando esta por pesquisa bibliográfica, análise de um estudo de caso, fotografias de objetos de produção nacional e contacto com pessoas da área ou em formação.

O objetivo passa por selecionar, apreciar e avaliar (1) a importância do artesanato identitário português e (2) a emoção relativa a uma seleção de peças de produção portuguesa, com a intenção de tentar compreender até que ponto a formação em design é distinguida na valorização e consideração destas duas questões centrais.

Para o enquadramento teórico, recorreu-se a pesquisa bibliográfica nas bibliotecas da Universidade de Lisboa, Universidade de Aveiro e Universidade Lusíada Porto. Com as informações recolhidas, foi possível fazer uma descrição do conhecimento sobre o tema e sobre os conceitos nele implícitos, podendo assim identificá-los e compreendê-los.

Para o estudo de caso dos 10 produtos de design escolhidos, recorreu-se à exposição "Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa" na Residência Oficial, em Lisboa, por iniciativa do Primeiro-Ministro António Costa, ainda disponível para visita até 6 de janeiro de 2024 e que teve início no dia 25 de janeiro de 2020. Esta destaca vários setores da produção nacional, contando com 85 peças escolhidas pela curadora Bárbara Coutinho. Destas foram escolhidas 10 com base nos seus materiais, para que fosse possível uma análise mais precisa dos produtos de design.

O método de investigação utilizado foi o questionário. Este questionário contou com perguntas diretas que foram respondidas por designers em formação ou já formados em design, a maioria alunos mas também professores e profissionais, sobre as 10 peças referidas no capítulo anterior, questionando sobre a estética, a sustentabilidade, a ergonomia, os materiais e técnicas de produção dos produtos.

Com as respostas adquiridas, procurou-se interpretar e compreender a relação dos portugueses, já formados ou em formação em design, com os objetos e materiais bem como a emoção do utilizador face a cada peça analisada.

Capítulo II

Enquadramento teórico

2.1 Introdução ao capítulo

Neste capítulo, tenciona-se dar algumas noções e conceitos de várias áreas de design, começando pelo design emocional passando por design e artesanato e também pelo design e sustentabilidade. Com a abordagem destes conceitos, procura-se rever alguns dos aspetos que estão para além do design e do olho nu, detalhes que são pensados no planeamento, prototipagem e produção dos produtos com que lidamos todos os dias, podendo assim criar peças que respondem à necessidade do utilizador. Também é apresentado um estudo de caso presente no livro "À procura de práticas sábias Design e Artesanato na significação dos Territórios", de Cláudia Albino, arquiteta e designer, que aborda o tema de design em Portugal e os seus materiais e nos apresenta os maiores promotores do país e os materiais utilizados em cada zona.

2.2 Design Emocional

O design emocional tem sido objeto de estudo por várias pessoas, tocando em temas como os fatores que o influenciam e as emoções provocadas. As emoções representam um papel muito importante no nosso dia-a-dia, sendo um fator crucial nas nossas tomadas de decisão, em relação das peças de design de produto que nos rodeiam mais significativas dos traços da cultura material portuguesa que espelham um entendimento de design muito abrangente. Com o objetivo de conhecer e compreender as interações entre as emoções das pessoas e os produtos tentamos analisar o design emocional.

As respostas do ser humano são complexas e determinadas por uma grande variedade de fatores, alguns destes externos, podendo ser controlados pelo designer, manufator ou até mesmo pelo marketing. Por outro lado, também há fatores internos que variam de pessoa para pessoa, sendo influenciadas pelas suas próprias experiências privadas. Segundo Donald Norman (2003), nascido a 25 de dezembro de 1935, pesquisador, professor e autor americano, existem três níveis de design (fig.1) que têm um papel muito relevante no que toca a como vivemos cada experiência; cada um destes níveis é importante, porém cada um requer uma abordagem diferente.



Figura 1 - Os três níveis de design emocional segundo Donald Norman.

O primeiro trata-se do nível visceral, o único que obtém respostas iguais de indivíduos diferentes devido à sua ligação com a Natureza e tudo o que provém dela. Este nível é englobado nos mecanismos básicos do ser humano, estando diretamente ligado ao mecanismo afetivo. Em conclusão, com o nível visceral, podemos obter julgamentos rápidos de apreciação, caraterizando algo como bom ou mau, seguro ou perigoso. A

Natureza é caraterizada por gerar sensações positivas, através das flores e dos frutos, que tendem a ser simétricos, redondos, macios ao toque e coloridos, mas também pelos seus belos odores (flores) e sabores adocicados (frutos), que atraem animais e pessoas, que por sua vez os colhem e comem espalhando as suas sementes para dar vida a novos frutos.

Um design com fortes nuances de nível visceral pode ser facilmente identificado pela utilização de cores e brilhos satisfatórios, pois este impera pela primeira impressão do objeto em análise, o que torna a sua apreciação muito mais simples e rápida, visto que para analisar um objeto basta colocá-lo à frente da pessoa e esperar pela sua reação. Este tipo de design deverá levar primeiro a uma reação, positiva ou negativa, por parte do comprador, seguidamente deverá expressar vontade de adquirir/querer o produto em questão e só depois é que se questiona sobre o que este faz e qual o seu preço.

Este requer as habilidades tanto de um designer gráfico como de um designer industrial, pois a forma é um dos pontos-chave da criação de produto, juntamente com a sensação ao toque e a textura dos seus materiais. Segundo Proctor, a utilização de formas familiares para materiais familiares ao utilizador ativam uma conexão entre o objeto e a pessoa que o usa, o que aumenta a probabilidade de um relacionamento duradouro. (Proctor, 2015)

Um breve exemplo: Abaixo são apresentadas duas imagens, ambas com a mesma peça de design de produto, um bule, no entanto cada uma das peças tem um design distinto. Ambos os bules apresentam uma forma orgânica e fluida como é possível observar nas figuras 2 e 3, o que os torna atraentes e desejados ao olho, que, no caso do nível visceral, é um sensor muito importante. O objetivo deste nível é o desejo de adquirir o produto sem perguntar o preço ou a função do mesmo.



Figura 2 - Bule "Drop" de Luigi Colani



Figura 3 - Bule “Yixing” de Wang Yinxian e ZhangShouzhi

O nível comportamental tem como foco o modo de utilização das coisas, fatores como aparência e razão não contam, sendo apenas o seu desempenho avaliado. Quando se desenha a pensar neste nível, existem quatro componentes importantes para o seu sucesso: função, compreensibilidade, usabilidade e toque. Muitas das vezes, este último componente, o toque, pode ser um dos pontos mais importantes, mas não tão importante como a satisfação de necessidade do utilizador. O produto tem de funcionar para que tenha interesse, caso contrário, este não serve para nada; se uma caneta não escrever ou se um barco não flutuar, o resto não interessa, pois não cumprem a sua função.

Acertar na função de um objeto nem sempre é fácil, pois, se algo ainda não foi inventado, é difícil de precisar a necessidade, enquanto num objeto que já satisfaz uma necessidade basta observar a sua utilização para poder desenhar e propor melhorias.

Para que um objeto seja enquadrado no contexto do nível comportamental, este tem de apresentar aprimoramento e/ou inovação. Tomando objetos ou serviços já existentes e observando a sua interação com o ser humano, podem ser encontradas falhas ou formas de aprimorar o objeto. Por outro lado, pode ser criado um novo método para fazer algo, levando à criação de um produto ou serviço totalmente inovador, fazendo o utilizador perceber que tem necessidades que desconhecia. (Norman D. , 1988)

Um breve exemplo: Nas duas imagens abaixo apresentadas, podem ser observados novamente dois bules. Estes podem não ter um design muito arrojado, mas transparece bem a sua função/ utilização. O design das peças não deixa questões sobre o comportamento que o usuário terá de ter para a sua utilização (fig. 4 e 5).



Figura 5 - Bule Japonês de Arita Porcelain



Figura 4 - Bule Luna de Vista Alegre

Por fim, o nível reflexivo é o mais profundo dos três; neste está implícita uma mensagem, quer esta seja sobre transmissão de cultura ou do significado do produto e do seu uso. Tem a ver com o significado que cada indivíduo atribui às coisas que o rodeiam e relaciona-se diretamente com a auto imagem e a mensagem que o indivíduo transmite aos outros. (Norman D. , 2003)

Um breve exemplo: Por fim, estes dois bules (fig.6 e 7) foram selecionados pela sua carga cultural, são peças que, para além de cumprirem a sua função, transmitem as raízes de uma cultura, transmitindo assim o seu valor significativo.



Figura 6 - Bule Mughal da Índia



Figura 7 -Bule Pintado Manualmente da Galeria Britânica

Tendo como base as informações dadas anteriormente, podemos fazer uma breve análise do tão famoso espremedor de citrinos, também conhecido como o *JuicySalif* (fig.8), do designer Philippe Starck, desenhado entre 1990 e 1991, sendo o primeiro produto que Starck criou para a marca Alessi.

Este objeto assume uma forma orgânica e, pelas suas superfícies brilhantes, é-lhe acrescentado um toque sensual pouco convencional, o que por norma não é usual neste tipo de produto de cozinha, uma vez que, geralmente, não têm uma vertente decorativa. Este espremedor tornou-se imediatamente objeto de análise de muitos, elevando-se a um objeto de culto assumindo caráter escultórico e decorativo, visto como um dos maiores sucessos comerciais do designer francês. Se, para o designer, a peça representa sucesso criativo, para a empresa este *JuicySalif* trouxe uma nova imagem de produtora de peças requintadas e vanguardista, enquanto, para o seu possuidor, transmite um certo estatuto social. (Editora, 2003-2021)

Apesar desde grande sucesso, as primeiras impressões são muito importantes, pois o nível visceral é o primeiro a analisar o objeto, pensamentos de "será uma aranha" ou até mesmo "será uma nave alienígena"serão uns dos primeiros a ocorrer, no entanto, vários designers e utilizadores comuns já provaram que o espremedor, para além de intuitivo, é bastante funcional, cumprindo a missão para o qual foi criado, espremer citrinos.



Figura 8 - Espremedor de Citrinos de Philippe Starck

"Participatory design is used in a variety of fields, including software, architecture and product design, to create design outcomes that are more responsive and appropriate to their user's practical, cultural and emotional needs. The logic is simple; if you are designing a solution to a problem, why not involve those who know the problem best and are the experts in relation to that problem? Why not involve the users?"(Chick & Micklethwaite, 2011) (página 48)

Também Anne Chick e Paul Micklethwaite falam na utilização das necessidades emocionais como ponto-chave para a criação de uma solução ao problema apresentado.

2.3 Design e artesanato

Neste capítulo, serão apresentadas definições dos termos design, artesanato, design contemporâneo e design industrial. Com estas noções de design procura-se dar a conhecer e clarificar alguns conceitos.

2.3.1 Design

O design é uma disciplina que visa a criação de objetos, ambientes, obras gráficas que devem ser, ao mesmo tempo, são funcionais, estéticos e ergonómicos. Estes objetos são criados segundo um conjunto de critérios e aspetos, quer seja a sua venda ou a sua inovação. (Priberam, 2021) É uma atividade criativa cuja finalidade é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas em ciclos de vida inteiros. Portanto, design é o fator central da humanização inovadora de tecnologias e o fator crucial de intercâmbio cultural e económico (ICSID, 2012). Porém, foi necessário entender o conceito de design e as suas funções, segundo Löbach (Löbach, 2001), estas funções têm de ser percetíveis no processo de uso e possibilitar a satisfação de certas necessidades do utilizador. Segundo o mesmo, existem três categorias, sendo estas: a função prática, a função estética e a função simbólica. A função prática tem por base os aspetos fisiológicos de uso, esta preocupa-se com detalhes como as texturas, as dimensões e as formas. A função estética está relacionada com os aspetos multissensoriais, ou seja, atua no sistema nervoso e psicológico do ser humano. Aspetos como materiais ou cor, textura e som estão envolvidos nesta função. Por fim, a função simbólica está diretamente ligada às experiências e sentimentos do usuário e engloba os aspetos espirituais, psíquicos e sociais do uso, os quais envolvem as relações sensoriais que possam remeter às experiências positivas ou negativas do utilizador.

2.3.2 Artesanato

O artesanato é um conjunto de atividades expressivas, quer estas sejam poéticas, plásticas, musicais, entre outras. Está presente desde os primórdios da produção de objetos e é produzido pelos mestres artesãos, que criam peças únicas e individuais cada uma com a sua originalidade e identidade. As peças feitas pelos artesãos são realizadas totalmente à mão com recurso a ferramentas ou por meios mecânicos, o que lhes dá uma natureza especial derivada das suas caraterísticas distintas, quer sejam estéticas, utilitárias, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas ou até mesmo significativas do ponto de vista social.

Dentro do artesanato, podemos considerar algumas categorias como artesanato tradicional, artesanato indígena, artesanato de referência cultural e artesanato conceitual.(Santana, 2013)

O artesanato tradicional é conhecido por ser um conjunto de artefactos mais expressivos da cultura de um determinado grupo, geralmente feito em família ou caraterístico de pequenas comunidades, com conhecimentos transmitidos de geração em geração. As peças que originam este artesanato possuem grande valor por representarem a memória cultural de uma comunidade. Por sua vez, o artesanato indígena é o resultado do trabalho produzido no seio das suas comunidades, onde se pode identificar o valor do uso e da relação social e cultural da comunidade indígena a que este artesanato pertence, faz parte de um trabalho coletivo de utilização no quotidiano das suas vidas tribais. O artesanato de referência cultural é constituído por produtos cuja caraterística é a incorporação de elementos culturais tradicionais da região onde estes são produzidos. Estes sofreram alguma intervenção, quer esta tenha sido por parte de designers, arquitetos ou até mesmo artistas, com o objetivo de diversificar os produtos, dinamizar a produção, agregar valor ou simplesmente adequá-los às exigências do mercado. Por fim, o artesanato conceitual engloba os objetos produzidos a partir de um projeto deliberado de afirmação de um estilo de vida ou afinidade cultural. O seu elemento principal é a inovação e é a mesma que faz a distinção deste artesanato. Ao contrário do artesanato de referência cultural onde o artista interfere na produção, este é o produtor e utiliza o produto como afirmação de valores e estilo de vida. (Santana, 2013)

Quando se fala na união entre design e artesanato, muitas vezes alude-se a design contemporâneo, já que este não tem uma definição fechada, dando, portanto, bastante

liberdade aos novos artesãos para combinar as suas peças com elementos do design já existente ou até uma nova criação. O design contemporâneo é marcado pela sua leveza, suavidade e personalização, onde o moderno se encontra com o *vintage* ou até mesmo com o clássico em plena harmonia, procurando proporcionar ao utilizador conforto, aconchego, praticabilidade, funcionalidade e, assim, permitir que as pessoas se conectem com o espaço e objetos que as rodeiam.

2.3.3 Design Contemporâneo

Com a junção destas duas áreas, design e artesanato, "nasce" o design contemporâneo. Este é caraterizado por ser um estilo do momento presente e inclui também misturas, tanto de moderno com o *vintage* ou até mesmo com o clássico. De mistura livre, este estilo é marcado pela leveza, suavidade e personalização. É um conceito com uma definição bastante aberta, sendo utilizado para mencionar misturas enquadradas na personalização de ambientes e objetos, criando espaços e peças únicas. (Pelzer, 2018)

Existem algumas caraterísticas bem marcantes e presentes, tais como, paletas de cores neutras, linhas simples, mistura de técnicas, silhuetas orgânicas, contraste de cores e texturas, tendências do momento, entre outros. (Pointer, 2021)

2.3.4 Design VS Artesanato

O design e o artesanato funcionam como meio de expressão e de identidade, quer estes estejam isolados ou combinados, no entanto, na sua análise individual, às vezes torna-se difícil a sua distinção, pois ambos coincidem em alguns pontos. Com o início das civilizações, foram criadas peças que ajudavam à sobrevivência, sendo de realçar que os seus criadores conseguiram desenvolver a habilidade de construir, executar e fabricar utensílios para as mais variadas tarefas e para as suas casas, explorando diferentes materiais. Esta habilidade foi-se desenvolvendo, existindo, ainda hoje, o artesanato praticado por artesões e artesãs de várias idades, que foi transmitido por várias gerações, fazendo parte da manifestação cultural de um povo. Esta conta com fatores diferenciadores consoante a matéria-prima, clima e até mesmo folclore.

Como o artesanato carrega caraterísticas identitárias passadas de geração em geração, como algo vivo, este torna-se uma arte totalmente ligada à ancestralidade, suscetível de sofrer transformações com o decorrer do tempo, maioritariamente com a sua adaptação a tempos mais recentes. O design, apesar de se poder diferenciar por matéria-prima e por bases culturais, é pensado conforme a necessidade do usuário e a solução que este pretende. O design dá origem a produtos com propriedades formais que escolhemos produzir industrialmente. Este combina a experiência, conhecimento e problemática com o objetivo de criar um produto que facilita ou satisfaz o usuário. Por norma, o design aplicado nos produtos facilita as vendas e promove uma experiência de produto superior. (Tomazi, 2020)

Segundo Mann, com raras exceções, a arte faz pouco dinheiro, o artesanato faz algum dinheiro e o design faz muito dinheiro; com isto, conseguimos ter uma pequena perceção da relação direta entre o produto que satisfaz as necessidades do consumidor e a compra, produtos que têm mais cariz artístico de expressão criativa tendem a ser menos adquiridos em comparação a produtos estudados, pensados e desenhados para uma função específica. (Mann, 2016)

2.3.5 Design Industrial

O design industrial, também denominada por design de produto, trabalha na criação e produção de objetos e produtos tridimensionais com o objetivo de servir o ser humano ou os animais, caso seja desenhado para tal. No design de produto, o designer, trabalha maioritariamente com o projeto e produção de bens ligados à vida quotidiana, como por exemplo mobiliário doméstico ou urbano, utensílios, eletrodomésticos, automóveis e outros tipos de produtos, bem como os seus componentes.

Para o ICSID – *International Council of Societies of Industrial Design (1973) apud Bomfim* (1998), "o desenho industrial (design de produto) é uma atividade no extenso campo da inovação tecnológica. Uma disciplina envolvida nos processos de desenvolvimento de produtos, estando ligada a questões de uso, produção, mercado, utilidade e qualidade formal ou estética de produtos industriais" (pág.2) (ICSID, 2012)

Design industrial é, segundo Tomás Maldonado (ICSID), "uma atividade criativa que consiste na determinação das propriedades formais dos objetos que escolhemos produzir industrialmente". (Castro, 2020) (pág.2)

Segundo Peter Dormer, os designers estão divididos entre dois pólos, que têm por base o modo como se projeta, duas maneiras distintas de desempenho e preocupações na metodologia do design. Estes dois pólos distinguem-se por design abaixo da linha e design acima da linha: o primeiro preocupa-se com questões mais funcionais e está ligado à parte estrutural, bem como ao funcionamento do produto, e o segundo centra-se em questões mais formais e está ligado a aspetos visuais do produto.

Na prática, no design industrial, os principais conhecimentos utilizados são a metodologia de projeto, as técnicas industriais e os materiais existentes. O designer tem de ter em consideração vários aspetos, como as necessidades do utilizador (foco no usuário), as possibilidades de solução do produto (foco na solução), a viabilidade de produção do produto (foco custo VS benefício), seleção de materiais e o seu custo (foco material VS custo) e acompanha a utilização/ interação do produto com o usuário (foco feedback como objetivo de aprimorar o produto). (s.n, 2021) (Rodrigues, 2009)

2.4 Design e os Materiais

Os materiais desempenham um papel essencial no processo de conceção dos produtos, pois estes concretizam ideias, conceitos e desenhos criados pelos designers. Todos eles têm caraterísticas diferentes, o que os torna únicos e distintos, por isso é necessária uma análise ao selecionar o material mais adequado para determinado produto. Portanto, é necessário verificar os aspetos dos materiais que influenciam a sua seleção sob ponto de vista dos designers de produto.

Um dos materiais mais conhecido é a madeira, e esta possui caraterísticas que podem ser associadas a significados atribuídos pelos usuários. Assim, os criadores têm de observar que caraterísticas não são apenas estéticas, mas sim traços que definem a personalidade que pode ser revelada ou não pelo designer. Deste modo, os materiais possuem significados que são percebidos tanto pelo designer como pelos usuários. Porém, o modo como o designer irá introduzir o material no produto e o tipo de material escolhido vai repercutir-se na personalidade do produto que, por sua vez, implicará com a perceção dos

usuários. Estes significados atribuídos aos materiais e, por consequência, à personalidade dos produtos, estão sujeitos a várias interpretações, dependendo do contexto cultural onde são inseridos e utilizados. Assim, para uma boa aplicação dos materiais no design de produto, é necessária a fundamentação cultural, para que os designers possam satisfazer as necessidades do seu público-alvo. Fatores culturais como a moda, o prazer, novidade, o luxo, humor, entre outros, influenciam a forma do produto sobretudo pelos materiais e processos.

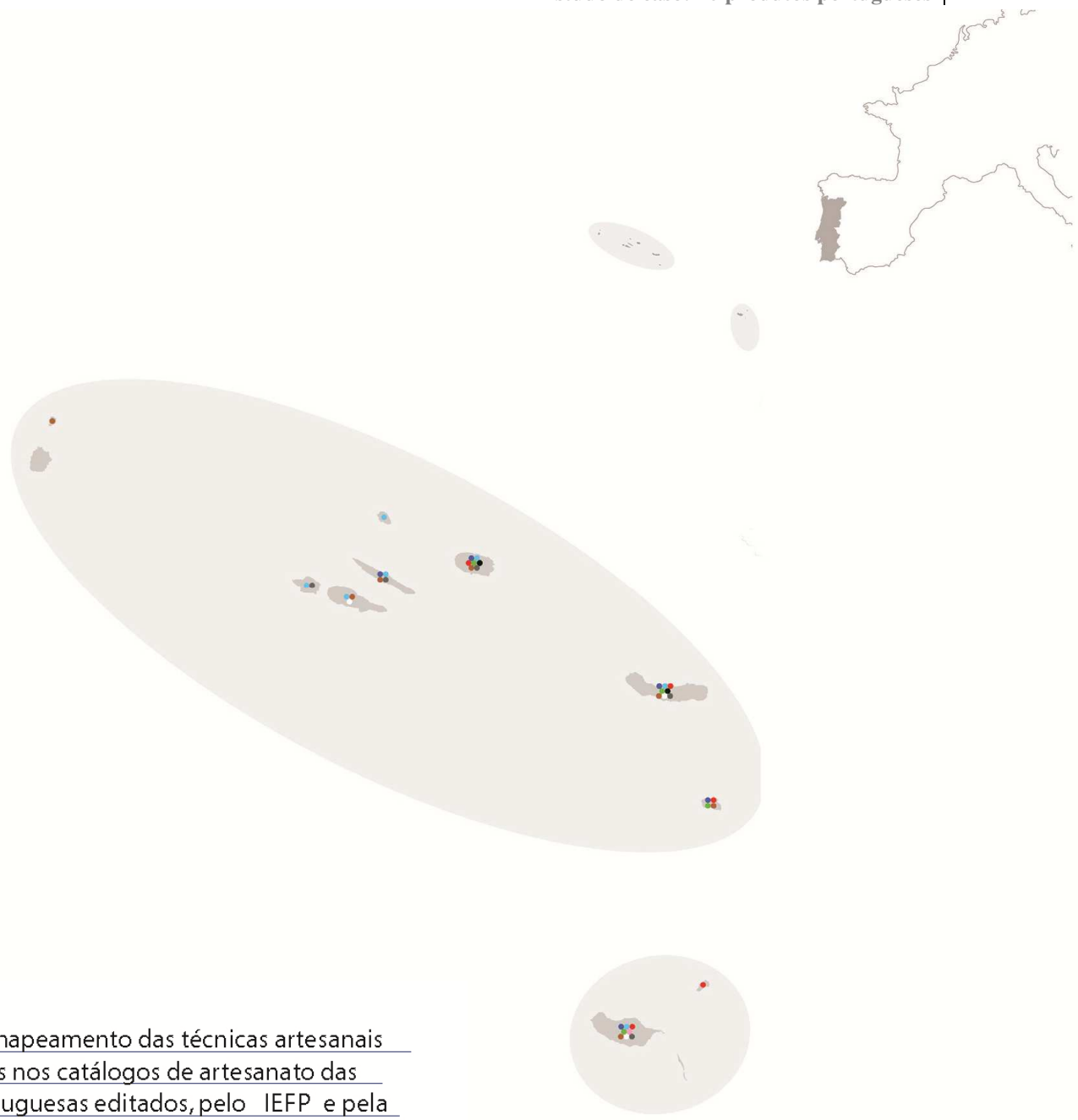
A relação entre materiais e design fica evidente nas compreensões de alguns autores da área, como nas constatações de Ashby e Johnson (2010): "materiais são a matéria de que é feito o design de produto", e "interagimos com materiais por intermédio de produtos". (Ashby & Johnson, 2014) (Calegari & Oliveira, 2014)

Para uma boa escolha de material, é necessário conhecê-los melhor e saber de onde estes vêm. Com a ajuda do estudo de caso da Cláudia Albino, a seguir exposto, é-nos possível conhecer mais um pouco sobre as origens de muitos materiais com que convivemos todos os dias.

2.4.1 Materiais Portugueses

Ao longo do nosso dia-a-dia, estamos em contacto com múltiplos materiais com origens e texturas. No livro "*À Procura de Práticas Sábias. Design e Artesanato na significação do Territórios"* de 2017 de Cláudia Albino, pesquisadora, professora e autora, doutorada em Design em 2015, pela Universidade de Aveiro, com o tema: "Os sentidos dos Lugares. Valorização da identidade do território pelo design", é-nos possível ter uma imagem geográfica de Portugal (fig. 9 e 10) e assim perceber a distribuição das matérias-primas, justificando o artesanato das várias zonas. Pelo menos até ao séc. XV, o Homem fez todas as suas criações por meio de processos artesanais, quer estes tenham sido inventados por ele ou passados de geração em geração. Desta maneira, era possível a resolução de problemas do quotidiano bem como a melhoria de qualidade de vida do indivíduo em questão ou da sua comunidade. Posto isto, a criação de artesanato tinha como base a procura de criação de novas peças que provinham de necessidades vitais, simbólicas, emocionais, entre outras.

Após a visualização e análise do exercício de esquematização da autora, podem-se identificar, ao longo do mapa de Portugal Continental e Ilhas (fig. 9 e 10), um total de onze técnicas artesanais, nomeadamente a tecelagem, as rendas e bordados, a cerâmica, a joalharia, entrelaçados de fibras vegetais, artefactos em pele, em vidro, em madeira, em metal, em osso e em chifre. Algumas não são tão significantes nos dias de hoje, o que não é o caso das produções artesanais em madeira e cortiça que são muito significativas em Portugal e são algo que o representa internacionalmente, sendo procurado pelos seus produtos, tal como os entrelaçados artesanais de fibras vegetais que, dependendo da sua técnica de entrelaçar, demonstram riqueza e diversidade. Por sua vez, a cerâmica, que está normalmente associada ao período pré e proto-histórico, é muito importante no território português, o que pode ser comprovado pela sua forte presença de norte a sul, nas mais variadas peças, nomeadamente de cerâmica doméstica e de azulejos, e em vários lugares do mundo onde a cultura portuguesa se fez sentir.



1 Síntese do mapeamento das técnicas artesanais identificadas nos catálogos de artesanato das regiões portuguesas editados, pelo IEFP e pela Secretaria Regional de Economia e Centro de Apoio ao Artesanato dos Açores, na última década do séc. XX e na primeira década do séc. XXI.

- artefactos em osso e chifre
- artefactos em madeira e cortiça
- artefactos em pedra
- artefactos em pele
- entrançados de fibras vegetais
- cerâmica
- tecelagem
- rendas e bordados
- artefactos em metal
- ourivesaria
- artefactos em vidro.

Figura 9 - Página 78 (Albino, 2017)

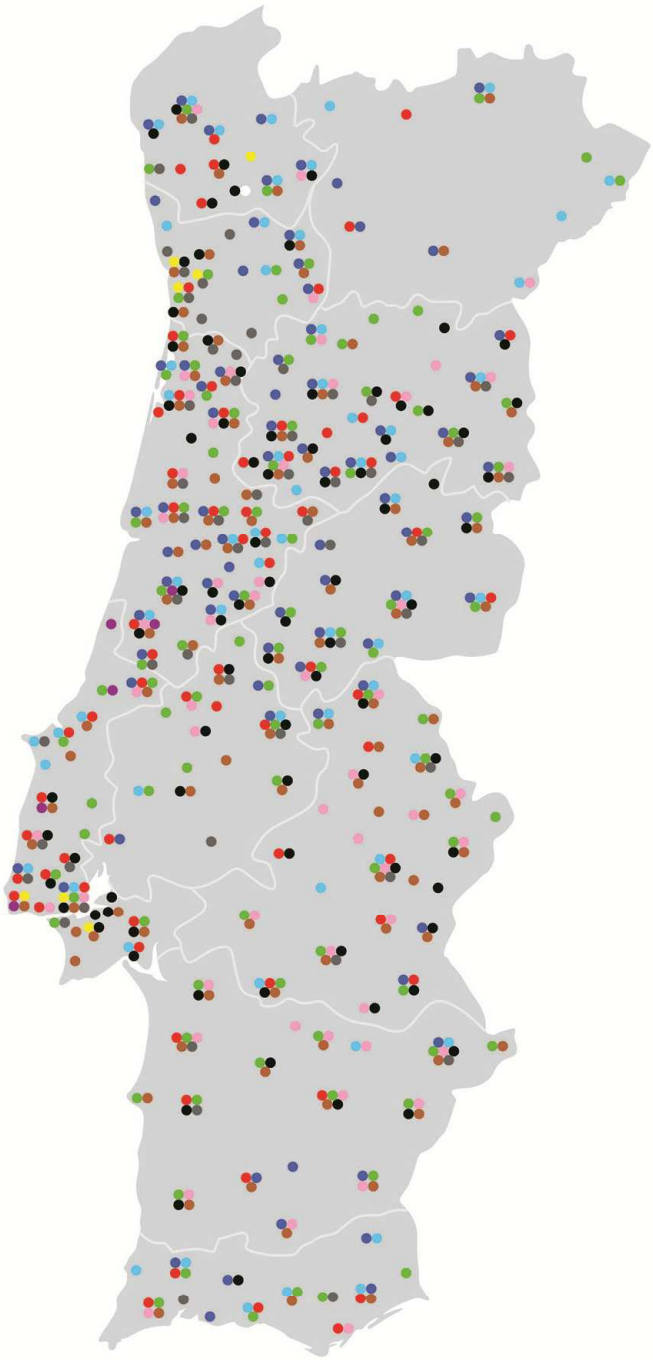
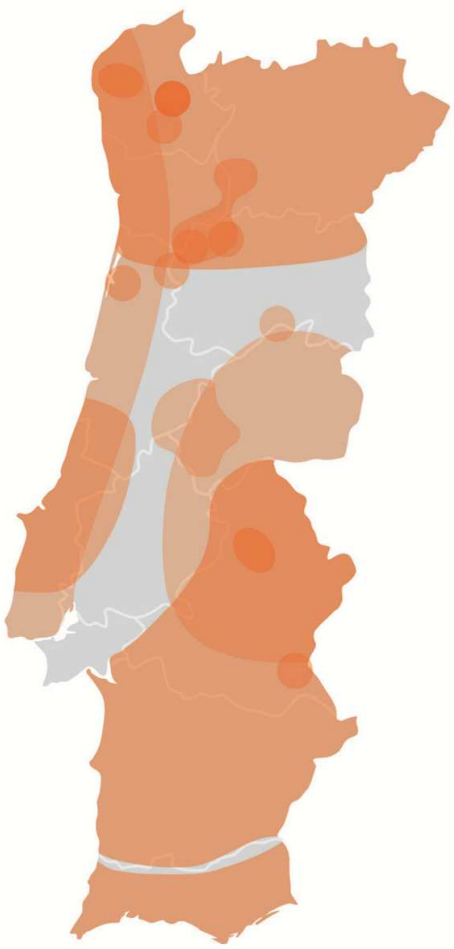


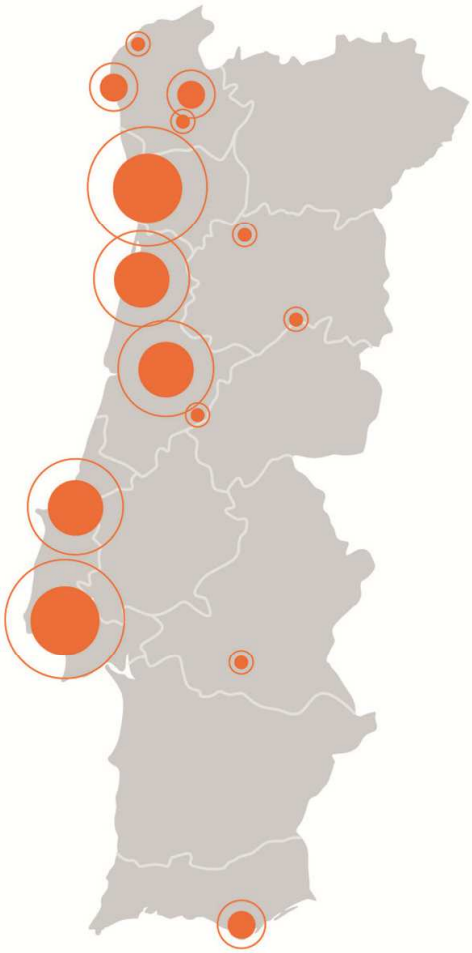
Figura 10 - Página 79 (Albino, 2017)

Como anteriormente referido, a cultura de vários países estende-se ao nosso e a cultura do nosso país estende-se ao dos outros, como Canclini disse " (…) hoje todas as culturas são de fronteira. Todas as artes se desenvolvem em relação com outras artes: o artesanato migra do campo para a cidade; os filmes, os vídeos e canções que narram acontecimentos de um povo são intercambiados com outros. Assim, as culturas perdem a relação exclusiva com o seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento". (Canclini, 1989) (pág. 325-326).

Portanto, apesar de a nossa cultura estar nos outros países a ser divulgada e apreciada por muitos, esta também se acaba por fundir com os seus costumes e tradições, tornando-se algo que não é tão nosso mas de todos, pelo que experienciamos uma modernidade líquida e de multiculturalismo. A modernidade líquida pressupõe a fragilidade das coisas que nos rodeiam, estas seguem a moda e o pensamento da época, estão em constante movimento e formação, não são sólidas, e áreas como a ciência, a tecnologia, a educação, a saúde, as relações humanas e tudo o que foi criado para compor o sistema de sociedade que conhecemos, são submetidas à lógica capitalista do consumo.

Com base nos estudos da análise feita por Cláudia Albino, no capítulo "Portugal", subcapítulo "O território e a sua realidade artesanal" do livro "*À Procura de Práticas Sábias. Design e Artesanato na significação do Territórios"*de 2017, é-nos possibilitada uma visão geral e sistemática do país, onde, de norte a sul e do litoral ao interior, observando também as ilhas e arquipélagos, podemos observar o que é produzido e as áreas em que se enquadram (fig.9 e 10) e quais os maiores promotores de design e artesanato no país (fig.11). Com base nos seus esquemas e análises, pôde-se tirar algumas conclusões, tais como: as duas maiores concentrações de promotores localizam-se nas duas maiores cidades de Portugal, sendo estas Lisboa e Porto, nas quais vivem um grande número de designers portugueses; seguidamente, nas cidades de Aveiro, Coimbra e Caldas da Rainha, observa-se uma elevada concentração de promotores de projetos; em terceiro nível de concentração de promotores de projetos, encontra -se Viana do Castelo, Faro e a aldeia de Travassos, ainda é possível observar a existência de alguns promotores de projetos localizados de forma dispersa, maioritariamente, no interior do país.





3 Mapa síntese da concentração geográfica dos territórios de desenvolvimento dos projectos. As áreas representadas a laranja escuro são aquelas onde se verifica existirem um maior número de projectos.

4 Mapa síntese da concentração geográfica dos lugaes de residência dos promotores dos projectos. As circunferências maiores correspondem às áreas onde se encontram o maior nº de promotores.

Figura 11 - Página 108 (Albino, 2017)

Com a identificação dos denominadores comuns feita pela autora Cláudia Albino, também foi possível detetar a existência de uma diversa e complexa rede de atores envolvida, constituída por escolas de design, designers, associações de designers, artesãos, associações de artesãos, associações industriais, empresários, agentes culturais, instituições públicas da administração regional ou de formação, organizados em parcerias privadas ou públicas ou ainda parcerias público-privadas. Também se pôde constatar que muitas vezes os projetos surgem por iniciativa dos artesãos ou por solicitação de outros atores associados às técnicas artesanais, também podem surgir por iniciativa de designers e ainda pela administração pública com o objetivo do desenvolvimento socioeconómico e promoção turística do território.

Após a análise destes dados, a autora chegou a sete princípios que conduziram a propostas teóricas de análise dos diálogos do design com o artesanato. Estes princípios são o renascimento, a academização, a amplificação, a sustentabilidade, a significação, o conhecimento e a politização.

O primeiro princípio centra-se no renascimento da técnica, a partir da qual se abre a possibilidade de revelar de que forma as técnicas artesanais têm sido meio de conhecimento (a qual a autora chama de engenho), sendo resiliente e impulsionador de novas parcerias entre designers e artesãos, naquela que era uma das regiões mais pobres da Europa nos anos oitenta do séc. XIV.

O segundo princípio tem por base o processo de academização do artesanato a partir da sua inscrição na academia.

O terceiro princípio fundamenta-se na ideia de amplificação do artesanato, verificando como artesãos e designers foram sensíveis à partilha e combinação dos seus conhecimentos tácitos e técnico-científicos na perspetiva de amplificação da diversidade local do artesanato à escala global.

O quarto princípio, que é a sustentabilidade, procura mostrar como a concentração de determinada técnica artesanal num lugar, pode contribuir para a reversão de uma situação socioeconómica deprimida, gerando assim novas vivências dos territórios, nos quais as técnicas artesanais, na primeira década do séc. XXI, continuavam a constituir valor distintivo dos Lugares.

O quinto princípio, a significação, decorre de análises semióticas da realidade e mostra como o *genius loci*, ou o espírito dos lugares, pode ser significado ou ressignificado a partir das técnicas artesanais.

O sexto princípio, o conhecimento, assenta na ideia de que as técnicas artesanais guardam conhecimentos em risco de esquecimento, no entanto, ainda são capazes de promover o interesse de designers, pela sua investigação e registo, tal como a sua preservação enquanto motores contemporâneos da inovação.

O sétimo e último princípio, a politização, permite reunir projetos que foram desenvolvidos no sentido de demonstrar publicamente as possibilidades de resignação do artesanato pelo design, a partir de um comprometimento político e de cidadania.(Albino, 2017)

2.4.2 Seleção de Materiais

A seleção de materiais em vários momentos da história ficou marcada pela descoberta de novos materiais e tecnologias. A relação entre os processos criativos dos designers e artistas e o modo como estes escolhem os seus materiais influenciaram o desenvolvimento de novos métodos de seleção (Ramalhete, 2012). Habitualmente os designers usam uma abordagem sistemática onde traduzem as suas ideias e conceitos em formas, em funções, materiais e tecnologias. Para que se possa chegar ao material final pretendido, é necessária a definição de um conjunto de requisitos tais como as necessidades dos utilizadores, as condições atuais do mercado, as preferências dos clientes e a função para a qual o produto de design foi criada. Esta busca por um material começa numa etapa conceptual, onde é identificada uma classe muito vasta de materiais como possíveis candidatos, chamando-se a este passo o processo de pré-seleção. (Ramalhete, 2012)

Tendo esta primeira identificação feita, é necessária a execução de um gráfico para a seleção do material. Neste serão dispostas as várias opções, juntamente com as suas propriedades, como por exemplo, a relação força/peso, relação dureza/peso. Perante estas propriedades dispostas em gráfico, é possível identificar a classe e a subclasse, permitindo um ajuste de material ao conceito criado para o produto. Este gráfico permite-nos criar um sistema onde são reveladas semelhanças e diferenças entre membros do mesmo grupo, podendo assim ver os diversos atributos. Isto permite-nos ver qual dos materiais que soma mais “pontos”, chegando aos parâmetros desejados. Apesar de ser um processo bastante

teórico e os gráficos serem analógicos, estes podem ser mais facilmente consultados no software CES Selector, uma ferramenta de seleção de materiais e análise gráfica das suas propriedades. Este software é utilizado para inovar e evoluir produtos, identificando rapidamente soluções para problemas de materiais, podendo assim confirmar e validar a escolha de materiais e reduzir os custos do mesmo e do seu desenvolvimento.

No entanto, após a chegada das conclusões, existem dois métodos de raciocínio para a escolha do material, o método dedutivo e o método indutivo, sendo estes a base de uma seleção por análise ou síntese e similaridade. A primeira abordagem – a análise – consiste na utilização da informação específica e rigorosa adquirida através dos métodos anteriormente referidos para obter a seleção de materiais. Na segunda abordagem – a síntese – a base são as experiências anteriormente adquiridas, procurando encontrar uma correspondência entre as propriedades, intenções, perceções ou estética, desejadas para o novo design. A seleção por similaridade acontece quando o designer procura materiais com caraterísticas específicas que sejam equivalentes a outro material habitualmente utilizado. Muitas vezes pode haver intervenção de um outro método no qual as informações científicas não têm qualquer utilidade; este é o método de seleção por inspiração, onde a escolha do material resulta da imersão criativa. (Ramalhete, 2012)

2.4.3 Materiais Compósitos

Para além dos materiais anteriormente mencionados, a madeira, a cortiça, o vidro, o metal, a cerâmica, os têxteis, o barro e o vime, existem outros que, na sua grande maioria, são utilizados sem grandes manipulações químicas. Existem outros que correspondem a combinações de duas ou mais fases insolúveis e distintas quimicamente. Para que esta combinação seja boa, é fundamental que as propriedades e o desempenho do novo material que surge sejam superiores aos dos seus constituintes isolados. Nesta combinação, uma das partes geralmente é mais rígida e resistente, ao que se chama reforço (fase dispersa), enquanto a outra parte, que é menos rígida e menos resistente, denomina-se por matriz (fase contínua). No processo de ligamento dos dois primeiros, é criada uma outra fase que se chama interfase; esta tem como função suportar as cargas dos compósitos e confere a rigidez, a resistência, a estabilidade térmica e o isolamento elétrico. (Lobo, 2018)

Existem alguns compósitos de origem natural, como o tecido ósseo dos vertebrados, composto por uma estrutura mineral à base de cálcio, na qual estão dispostas proteínas de colágeno (proteína responsável por garantir firmeza e elasticidade à pele). Alguns exemplos de combinações simples de compósitos ocorrem entre metais, polímeros e cerâmica, originando combinação entre metal e polímero, metal e cerâmica, polímero e cerâmica. Ao contrário do que se possa pensar, os materiais compósitos já existem há muito tempo, são utilizados desde tempos remotos pelo homem nas antigas civilizações; faziam-se tijolos obtidos de uma mistura de barro e palha, no entanto, atualmente, estes estão muito mais presentes no nosso quotidiano, sendo fortemente usados na indústria, com especial interesse para a indústria aeroespacial no fabrico de aviões. (Silva A. L., 2006-2021)

2.5 Design e experiências do Utilizador

A experiência do utilizador com os produtos de design depende maioritariamente da função informativa do mesmo. Segundo Bürdek, os produtos possuem usos básicos e usos acessórios; estes são identificados muito cedo e podem ser produtivos também para o design. (Bürdek, 2006)

Segundo Chapman, existem evidências históricas de que os nossos antepassados iniciaram o que se denomina hoje de cultura material, criando ou associante alguns materiais como amuletos dando lhe simbolismos. Estes objetos fabricados ou simplesmente recolhidos tinham uma ligação emocional muito grande por parte de quem os possuía, existem exemplos bastante visíveis como as penas, acreditando ser sagradas, pedras e cristais nos quais se acreditava terem o poder da cura ou até mesmo dente de tigre detentor de força e vigor. (Chapman, 2005)

Com o objetivo de criar novos produtos, há uma necessidade de estudar as interações e experiências do utilizador, pois todo o produto tem uma função nele intrínseca, a função comunicativa. Com a função comunicativa, ou também conhecida pelo conceito de "linguagem do produto", confirmou-se, nos anos 80, que o design se encarrega principalmente das relações do Homem com o objeto, ou seja, as ligações entre o usuário e o objeto com que este interage, sejam estes produtos e sistemas de produtos, veículos, design público, produtos técnicos. (Bürdek, 2006)

A usabilidade da peça de design de produto é testada pela rapidez com que o utilizador identifica qual a melhor maneira de tirar melhor partido do desempenho das interfaces, as possibilidades de interação com o objeto e a sua compreensão. (Bürdek, 2006)

Quando não é observada esta relação de comunicação, o trabalho do designer pode ser facilmente substituído por um engenheiro, químico ou físico, pois, se não tem função comunicativa, o trabalho do designer é desnecessário. Portanto, quando se desenha um novo objeto, é necessário pensar na relação entre as pessoas e os objetos.

2.6 O Design de Produto Português

O que nos define lá fora? Será a nossa arquitetura? A nossa comida, trajes ou até mesmo artesanato? Todas estas coisas nos definem, desde o azulejo ao pastel de nata, da cesta ao traje tradicional de uma certa região ou do galo de Barcelos à guitarra portuguesa.

O design português é discreto e suave, e sobretudo antigo, pois as suas raízes podem ser facilmente identificadas. As raízes do design português assentam nos tradicionais objetos originais da nossa cultura material contemporânea. Alguns destes objetos chegam mesmo a fazer parte, sendo incorporados, no design de muitos produtos contemporâneos. É considerado um design honesto e intemporal, com artefactos portugueses que definem grande parte da sua genética, maioritariamente graças ao território português ter uma cultura ancestral, sendo uma das mais antigas da Europa.

Como seria de esperar um design baseado na cultura é indissociável da experiência humana, pois existem sempre elementos originais da nossa cultura que a identificam como nosso design. Como já referido anteriormente (Subcapítulo 2.3), a nossa cultura nasceu da mistura de muitas outras, como foi o caso dos Iberos, Celtas, Gregos, Fenícios, Romanos e Árabes. Com as descobertas e as conquistas, Portugal tornou-se uma grande potência mundial, com capacidade produtiva em várias áreas, nomeadamente vidro, metal, madeira, pedra, osso e chifre. (Albino, 2017). Esta capacidade deu origem a peças de qualidade excecional, sendo também as primeiras na Europa, surgindo produtos/marcas que conhecemos hoje, como os vidros e cristais da Marinha Grande e as Porcelanas da Vista Alegre. (Parra, 2014). Tendo como referência os episódios da RTP do programa "Design PT", um magazine cultural criado com uma perspetiva moderna e inovadora sobre a temática do design dedicado exclusivamente à criatividade "made in Portugal", foi possível identificar alguns dos grandes nomes do design e algumas das suas peças. Este programa veio dar a conhecer o design feito em Portugal, quer seja no domínio de marcas, produtos, comunicação e das pessoas, nomeadamente a identificação dos principais criadores tanto no campo da reflexão como do ensino da área. Este destina-se a toda a sociedade, não só aos estudantes e profissionais de design, que procuram elevar o conhecimento que os portugueses têm do design produzido. Nos vários episódios deste programa, apresentado por Isabel Lopes, foram identificados alguns dos grandes nomes do design português, tais como Daciano Da Costa (fig.12) designer de interiores e de produto (Martins, 2016) também conhecido como o papa do design português (Costa, 2019), Rafael Bordalo

Pinheiro (fig.13) que se destaca pelo seu trabalho de ceramista e ilustração (Rebelo, 2016), António Sena Da Silva (fig.14) arquiteto de formação, artista plástico e designer(Silva A. S., 1980), Victor Palla (fig.15) também arquiteto, bem como ceramista, designer e fotógrafo (Palla, 1994), Álvaro Siza Vieira (fig.16) conhecido pelas suas obras de arquitetura e design de produto, móveis, cadeiras, candeeiros, etc.(Vieira, 2016) ou até mesmo Eduardo Afonso Dias (fig.17) designer de muitos objetos que nos rodeiam diariamente, como mobiliário, utensílios e recipientes (Dias, 2016). Estes são apenas alguns dos grandes nomes do design português.

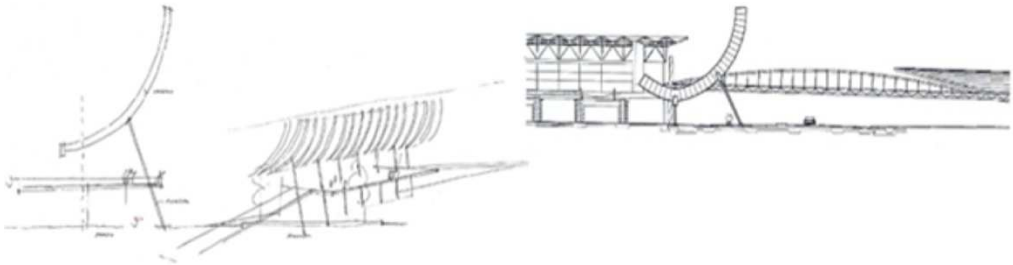




Figura 12 - Porta do Sol de Daciano da Costa



Figura 14 - Trabalhos de Rafael Bordalo Pinheiro



Figura 13 - Cadeira "Sena" de António Sena da Silva



Figura 15 - Restaurante e Confeitaria Cunha por Victor Palla



Figura 16 - Igreja de Saint-Jacques-de-la-Lande por Álvaro Siza Vieira



Figura 17 - Utensílios de Eduardo Afonso Dias

2.7 Design e Sustentabilidade

Sustentabilidade, uma palavra cada vez mais presente nos nossos dias, foi introduzida há alguns anos em diferentes contextos e propósitos. É um termo usualmente empregue para definir ações e atividades que procuram reduzir as necessidades atuais dos seres humanos, para não comprometer as gerações futuras. A sustentabilidade está diretamente relacionada com o desenvolvimento económico e material sem prejudicar o meio ambiente, usando os recursos naturais de forma inteligente para que estes sejam mantidos no futuro. Com estes parâmetros, é possível garantir um desenvolvimento sustentável, portanto sustentabilidade é a habilidade de sustentar uma ou mais condições, é uma condição de um processo que permite a sua permanência por um determinado prazo.

Dado o impacto criado através das gerações passadas, a sustentabilidade tornou-se um princípio, no qual o uso dos recursos naturais para a satisfação dos presentes não pode comprometer a satisfação das futuras gerações. Este conceito também é definido pela capacidade de interação do ser humano com o mundo, da sua capacidade de preservar o meio ambiente. Esta interação é complexa, pois existem várias variáveis a ter em conta, entre elas a capacidade de integrar as questões sociais, energéticas, económicas e ambientais.

Na questão social, está implícito o respeito pelo ser humano, para que este possa respeitar a natureza; do ponto de vista do ser humano, ele é a parte mais importante do meio ambiente. Na questão energética, é considerada a energia, já que, sem ela, a economia não se desenvolve; sendo assim, se não houver energia para a economia se desenvolver, as condições de vida da população vão-se deteriorar. Por último, na questão ambiental, o foco é realmente o ambiente, pois, se o ambiente está degradado, o ser humano não está no posto mais importante e, por consequência, a economia não cresce. (Leite, 2013).

2.8 Conclusões do Enquadramento Teórico

Com a análise deste enquadramento teórico, é possível concluir que o design nos atrai por várias razões, mas as três principais, apontadas por Donald Norman, são a capacidade da peça nos seduzir pelo seu aspeto estético, levando-nos a adquirir essa dita peça, também o seu aspeto funcional, onde é possível observar facilmente como o objeto se comporta e como este funciona, e, por fim, o seu aspeto cultural, que apela às raízes e ao que é tradicional. Por outro lado, os materiais que neles são usados, na sua maioria, são representantes identitários da nossa cultura, como a tecelagem, as rendas e bordados, a cerâmica, a joalharia, entrelaçados de fibras vegetais, artefactos em pele, em vidro, em madeira, em metal, em osso e em chifre. Estas conclusões podem ser observadas no estudo de caso da Cláudia Albino (4.1) que alude aos principais promotores do país, Lisboa e Porto em primeiro lugar e Aveiro, Coimbra e Caldas da Rainha em segundo lugar. Por fim, com o ponto 2.6, ficamos a conhecer alguns dos grandes nomes do design português, como Álvaro Siza Vieira, Rafael Bordalo Pinheiro, Daciano Da Costa, António Sena Da Silva, etc.

Capítulo III

Estudos de Caso

3.1 Introdução

Neste capítulo, serão apresentados 10 objetos de design de produto que foram selecionados a partir da exposição Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa, mais precisamente da mostra de 85 peças escolhidas pela curadora Bárbara Coutinho, diretora do Museu do Design e da Moda (MUDE). Estas 85 peças de mobiliário, têxteis, objetos decorativos e luminária encontram-se em exposição na Residência Oficial, em Lisboa, por iniciativa do Primeiro-Ministro António Costa. Esta destaca vários setores da produção nacional e conta com a colaboração de designers, empresas, museus, coleções privadas e municípios.

Como mencionado, para objeto de análise, foram escolhidas 10 das 85 peças apresentadas que representassem o artesanato e o design fabricado em Portugal.

Com o objetivo de obter uma amostra variada, foram escolhidos vários tipos de materiais, sendo estes, madeira, cortiça, cerâmica, vidro, vime, agulha de pinheiro, metal e tapeçaria. Cada um dos objetos tem a sua identidade bem delineada, bem como algumas técnicas de construção e representação de materiais.

3.2 Fundamentação da escolha dos objetos portugueses

A escolha destas peças partiu de uma mostra que tem como foco particular a criação contemporânea de onde se destacam vários setores da produção nacional – madeira, cortiça, pedra, vidro, têxteis e cerâmica. Esta mostra teve início no dia 25 de janeiro de 2020 e encontra-se disponível para visita até dia 6 de janeiro de 2024.

Com a curadora Bárbara Coutinho, diretora do Museu do Design e da Moda (MUDE), a intervenção nas principais divisões da Residência Oficial veio conferir um visual mais contemporâneo, colocando em diálogo uma seleção de 85 peças de mobiliário, têxteis, objetos decorativos e luminária.

Esta iniciativa foi intitulada de Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa e foi organizada em parceria com a Câmara Municipal de Lisboa e o MUDE, conta também

com a colaboração de designers, empresas, museus, coleções privadas e municípios, criando assim uma ampla representação do território nacional. (República Portuguesa, 2020)

3.3 Apresentação dos 10 objetos portugueses – exposição "Design em São Bento -Traços da Cultura Portuguesa"

Neste subcapítulo serão analisados os objetos escolhidos, tendo em conta o seu material, consequentemente a origem do material, a forma, a utilidade e algumas noções que se consigam recolher a partir do questionário realizado. Para ser mais fácil a sua organização e apresentação, estas foram organizadas por ordem alfabética de acordo com o nome da peça.

Tabela 1 - 10 Peças da Exposição " Design em São Bento - Traços da Cultura Portuguesa"

Peça	Materiais	Designer	Nome da peça
A	Madeira macia *sycamore*, vime e tecido	Ângela Frias e Gonçalo Dias	Aparador Cane 01
B	Cerâmica e agulha de pinheiro	Eneida Lombe Tavares	Caruma Vaso Amarelo
C	Algodão e Cristal 30%	Sam Baron	*Comtesse*
D	Buxo, Latão e Pau-Santo	Filipe Alarcão	Contador
E	Desperdícios têxteis de diferentes espessuras e cores	Vanessa Barragão	Coral Vivo
F	Cortiça e LED	Miguel Arruda	*Magic Triple*
G	MDF Preto e Cortiça Aglomerada	Ana Mestre	*OneSixFour*
H	Cerâmica	Rosa Ramalho	Princesa a Cavalo
I	PVC e Algodão	Marco Sousa Santos	*Raio TableLamp*
J	Cerâmica	Joana Vasconcelos	Taça *Nymphes de Mer*

Peça A

Aparador *Cane* 01

As peças serão apresentadas por ordem alfabética, sendo a primeira peça o Aparador *Cane* 01 (fig.18), dos arquitetos Ângela Frias, arquiteta licenciada em 2004, e Gonçalo Dias arquiteto licenciado em 2002. Esta peça foi desenhada em 2016 e tem 1,60 m de comprimento, 50 cm de largura e 84 cm de altura, é um aparador de madeira maciça com portas e gavetas feitas em técnica tradicional de tecelagem de vime. É um móvel moderno com um gosto exótico, a sua superfície de vime é um elemento "picante", que torna a peça sublime e que se realça em qualquer espaço que ocupe. O MO-WO sugere como forma de decorar um espaço com este móvel rico em detalhe, a utilização de equipamentos de música e/ ou altifalantes, permitindo assim desfrutar de um espaço único e musical dentro de portas fechadas. A sua intenção, ao criar esta peça, passou por reinventar, inovar e também impressionar as pessoas, usando técnicas e materiais já existentes para fazer algo novo, ou seja, técnicas tradicionais de forma distinta. Ao modificar o processo de tecelagem, foi possível obter as portas e painéis sem moldura externa. Este método permitiu reduzir elementos à peça. O aparador é feito em madeira maciça *sycamore*, e tanto as prateleiras como as costas são coloridas, o que cria um contraste entre o vermelho, o vime e a madeira, enaltecendo o estilo moderno da peça.



Figura 18 - Aparador Cane 01 de Ângela Frias e Gonçalo Dias

Peça B

Caruma Vaso Amarelo

A peça seguinte é a Caruma Vaso Amarelo (fig.19) da Eneida Lombe Tavares, designer de produto mestre pela ESAD.CR em 2014, comercializada pela Vicara desde 2014/2015, tendo 39 centímetros de altura e 20 centímetros de diâmetro. Este vaso é composto por dois materiais, sendo estes a cerâmica e a agulha de pinheiro, estas que, segundo a criadora, são recolhidas nas florestas de Caldas da Rainha, em Portugal, sendo depois escolhidos e intercaladas para que possam ser costuradas, utilizando a técnica de costura enrolada, comum na confeção das cestas tradicionais angolanas. Após a estrutura da cesta estar concluída, esta é fixa com ráfia através de buracos feitos ao longo das bordas da base e topo de cerâmica.

A cerâmica e as cestas caminharam, desde sempre, lado a lado sem se atravessarem no caminho uma da outra. É assim que surge Caruma, uma peça com uma forte representação cultural formada pelo elo da técnica mista – barro e cesta – mostrando a possível relação entre os dois materiais e áreas diferentes e criando assim uma relação de dependência entre estes materiais. A tradição de tecelagem de cestas angolanas simboliza uma das suas culturas e a sua união com a história da cerâmica das Caldas da Rainha simboliza não só a segunda cultura que a representa, mas também um diálogo intercultural que mistura a proximidade com o que está longe (Angola/ Caldas da Rainha).



Figura 19 - Caruma Vaso Amarelo da Eneida Lombe Tavares

Peça C

Comtesse

Seguimos para o candeeiro de mesa *Comtesse* (fig.20) de Sam Baron, designer francês nascido em 1976, que realizou esta peça em parceria com a Vista Alegre, recorrendo a técnicas centenárias da arte vidreira para criar estes detalhes, sendo inteiramente lapidados à mão. Estes detalhes conferem à peça mais nobreza à luz e ao espaço, criando reflexos e brilhos únicos. Tem por dimensões 39 centímetros de altura, 25,4 centímetros de diâmetro e pesa 6,48 quilogramas, sendo principalmente composto por algodão e cristal 30%. O designer, nas suas criações, procura reinterpretar continuamente os métodos tradicionais de construção, trazendo métodos do passado para os materiais de produção atuais.



Figura 20 - Candeeiro de mesa Comtesse de Sam Baron

Peça D

Contador

A peça que se segue é o Contador (fig.21) da Fundação Ricardo Espírito Santo Silva (FRESS), desenhado pelo designer de produto Filipe Alarcão, nascido em 1963, que mergulhou no mundo das artes e ofícios das oficinas das Portas do Sol para trabalhar com os mestres e assim chegar a esta magnífica peça. Esta peça surgiu pela procura de reinterpretação e aplicação dos ensinamentos adquiridos nesta experiência; então, o designer passou bastante tempo tanto no museu como na oficina, acabando por criar três peças onde o contador está incluído. O designer procurou pegar na tipografia típica da fundação e numa peça que caiu em desuso, que é o móvel de conter, o contador, e criou um jogo de mecanismos que possibilitassem transfigurar a peça e torná-la novamente desejável. Este mecanismo permite ao contador "virar-se do avesso" através de pivôs rotativos, podendo assim "vestir" duas decorações diferentes e mudar completamente a sua aparência visual. Tem uma decoração geométrica muito minimalista de um lado e uma decoração mais figurativa do outro, que recupera um motivo floral esculpido também encontrado noutras peças da fundação. O contador é composto por buxo, latão e pau-santo e é produto da combinação da marcenaria e da talha. Tem 1,35metros de altura, 76,5 centímetros de largura e 39 centímetros de profundidade.



Figura 21 - Contador de Filipe Alarcão

Peça E

Coral Vivo

O Coral Vivo (fig.22) é uma obra de Vanessa Barragão, artista têxtil nascida em 1993. Foi criada em 2019, e tem, à semelhança de muitas das suas obras, os corais como inspiração, procurando, ao mesmo tempo, reportar um pouco os efeitos do aquecimento global e da poluição para a qual todos nós contribuímos. "Os corais são um dos pilares da vida marinha e sem eles pode vir a desaparecer a vida no mar" (diz Vanessa Barragão na entrevista Ócio). Esta peça nasce do trabalho da designer que passa dias sentada num banquinho, numa cadeira ou em pé à frente de uma tela têxtil, preenchendo a tela com lãs de diferentes espessuras e cores e seguindo a sua imaginação, pois o único desenho que existe é o que é ditado pela sua cabeça. "Geralmente nunca faço um desenho, vou inventando" (diz a artista na entrevista Ócio). As matérias-primas usadas para a confeção desta obra são desperdícios da indústria têxtil a que a designer foi dando uso desde o seu estágio numa fábrica de tapetes tradicionais. Para dar vida às várias partes desta peça, Vanessa usa múltiplas técnicas, o que, para além de a tornar muito rica em textura, também a torna uma obra representativa do saber e da transmissão de conhecimento. Na verdade, a designer procura aprender novos pontos com mulheres de gerações mais antigas, usando, assim, pontos de costura desconhecidos ou pouco utilizados, como o ponto de esmirna, feltragem de lã e até mesmo croché. As suas obras também têm um elo familiar, pois Vanessa envia desperdícios e a sua avó juntamente com algumas amigas fazem as cracas e os corais. O Coral Vivo tem 4metros de comprimento e 2metros de altura e foi feito em 2019.



Figura 22 - Coral Vivo de Vanessa Barragão

Peça F

Magic Triple

O Candeeiro orgânico chamado *Magic Triple* (fig.23) de Miguel Arruda, arquiteto nascido em 1943, é uma das peças de cortiça que nos é dada a conhecer na visita. Este candeeiro, comercializado pela *Exporlux*, pertence à Coleção *Acoustic Lighting* e é uma luminária pendente de cortiça com luz direta de montagem suspensa. Este nasceu com o objetivo de otimizar as sonoridades num espaço interno. Foi então proposta a produção de uma fonte luminosa associada a uma capacidade de otimização acústica. Esta combinação de funções (luminosa e acústica) surge com o conceito da *Exporlux Acoustic Lighting*® que nasce da soma de duas palavras muito ligadas à produção portuguesa, fazendo assim parte da sua essência (*Acoustic e Lighting*).

Usando os modelos de iluminação da *Exporlux*, as placas de aglomerado de cortiça expandida criam uma combinação de diferentes caraterísticas que contribui para a melhoria da qualidade de iluminação e acústica de qualquer espaço. A cortiça tem origem na casca de sobreiro e é retirada manualmente para que não sejam causados quaisquer danos à árvore, o que significa que, para além de ser um material natural, é também sustentável, o que o torna ainda mais apelativo. Este candeeiro é um produto inovador que se incorpora nas solicitações para produtos com materiais sustentáveis com eficiência acústica, térmica e energética que cativa o lado sensorial e auditivo do utilizador. Este pode ter várias dimensões devido à liberdade de montagem disponível, indo desde os 60 centímetros aos 2,325 metros em forma de Y.

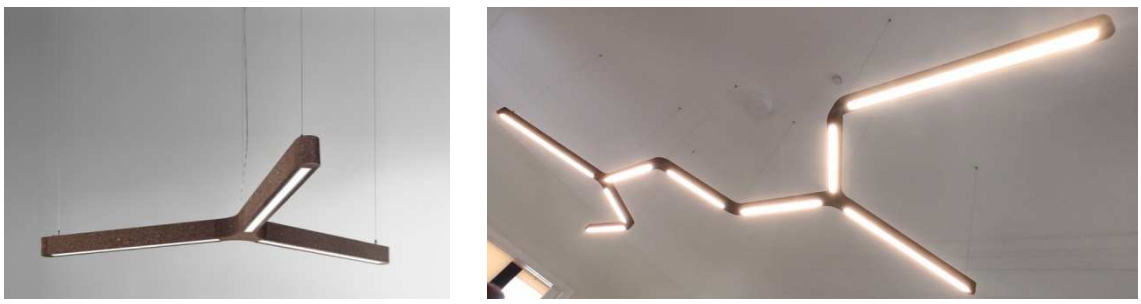


Figura 23- Magic Triple de Miguel Arruda

Peça G

OneSixFour

O aparador *OneSixFour* (fig.24) da designer Ana Mestre, nascida em 1978, é uma peça feita em MDF preto à prova de água e cortiça aglomerada, material tipicamente português. Contem 164 buracos perfeitos que dão origem ao seu nome. Os seus buracos negros e os grãos maiores de cortiça proporcionam ao utilizador um estímulo tanto visual quanto sensorial pelas suas formas e irregularidades na superfície. Este aparador foi lançado em 2008 pela *Corque Design* e tem as dimensões de 30 x 90 x 120 centímetros.



Figura 24 - OneSixFour de Ana Mestre

Peça H

Princesa a Cavalo

A Princesa a Cavalo (fig.25) como outras tantas peças da artesã Rosa Ramalho, nascida em 1888, nasceu da usa necessidade de criar e representar tanto o que via como o que idolatrava ou temia, através do barro, fazendo-o também para poder vender em feiras para conseguir algum dinheiro. Inicialmente, as suas obras tinham tamanhos muito reduzidos, pois tinham como destino presépios. Seguindo a proposta de um colecionador das suas obras, Rosa Ramalho aumentou o tamanho das suas peças, chegando a triplicar o tamanho de algumas. As suas peças eram feitas em cerâmica e todas elas eram produzidas manualmente, o que as tornam peças únicas.



Figura 25 - Princesa a Cavalo de Rosa Ramalho

Peça I

Raio TableLamp

O candeeiro de mesa *Raio TableLamp* (fig. 26) de Marco Sousa Santos, designer nascido em 1982, é um outro bom exemplo de combinação de materiais. É constituído por PVC e algodão na sua parte superior e varão de aço na sua parte inferior, contando com 40cm de diâmetro e 63 cm de altura. Foi desenhado em 2012 por Marco Sousa Santos para a Branca-Lisboa e pode ser encontrado em branco e preto. O designer diz não ter um método nem uma visão científica para o design, o que o torna uma disciplina que Marco considera excitante, pois este aprecia a tensão entre a razão e a emoção, onde há a possibilidade de, com coragem, converter o erro em novidade, algo totalmente novo que choca, mas agrada.



Figura 26 - Raio TableLamp de Marco Sousa Santos

Peça J

Taça *Nymphes de Mer*

Por fim, a Taça *Nymphes de Mer* (fig.27), peça de autoria de Joana Vasconcelos, artista nascida em 1971, criada em 2010, seguindo o estilo de peça tradicionalmente portuguesa, já introduzida por volta de 2008 por Rafael Bordalo Pinheiro após a morte de Manuel Gustavo (1992) e a grande crise (2008) que levou Bordalo a reinventar as suas peças. Estas peças marcaram bastante Joana Vasconcelos que conviveu com elas na casa da bisavó, da avó e posteriormente na sua própria casa, representando memórias emocionais. A Taça *Nymphes de Mer* é uma das peças que a artista realizou com a colaboração dos artistas que dão vida às obras de Bordalo Pinheiro, moldando e aconselhando a artista sobre o que resulta ou não para uma peça viável. Esta, como outras, é feita em cerâmica e pintada com tinta de cerâmica que posteriormente é vidrada, sendo realizada numa dimensão de 17 x Ø 35 centímetros.



Figura 27 - Taça *Nymphes de Mer* de Joana Vasconcelos

Capítulo IV

Métodos de Investigação

4.1 Introdução

Neste capítulo, procura-se fazer uma apreciação à sensibilidade e valorização no reconhecimento do design emocional como um dos elementos fundamentais do design de produto. O objetivo desta análise será, com os dados recolhidos, tentar compreender até que ponto os alunos e profissionais portugueses desta área, quer estes sejam alunos, artistas, professores e profissionais (arquitetos, designers, etc.), reconhecem e valorizam a emoção, materiais e processos dos objetos, nomeadamente nas 1º obras de referência do design português recolhidos da seleção da Bárbara Coutinho, diretora do MUDE para a exposição Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa localizada na Residência Oficial, bem como se estes conseguem reconhecer os produtos e materiais identitários portugueses, que já foram apresentados no capítulo II, na análise ao estudo de caso da Cláudia Albino.

Para obter estas respostas, foram realizados dois tipos de questionários com as mesmas questões, um que foi entregue a um grupo de alunos e professores ambos da área de design, fosse esta gráfica, industrial, produto ou outra. Este primeiro grupo teve a oportunidade de em outubro estar em contacto com as peças da exposição Design em São Bento – Traços da Cultura Portuguesa numa visita guiada pela Diretora do MUDE, Museu do Design e da Moda, Bárbara Coutinho, que apresentou e contou a história de muitas das peças selecionadas, mencionando também alguns dos seus materiais e origens.

O segundo grupo, também de designers em formação e designers profissionais, teve contacto também em outubro com as peças através de imagens ao longo do questionário online desenvolvido no Google Forms, que possibilitaram não só a visualização da peça como da maioria dos seus materiais. Com este questionário online, foi possível obter respostas de outras zonas do país bem como de outras faixas etárias.

4.2 Questionário

Questionário - Beatriz Soares Dias
Estudo para Mestrado de Design de Produto da Universidade Lusíada

Profissão:

☐ Licenciatura em Design ☐ Mestrado em Design ☐ Profissional de Design

Faixa Etária:

☐ 17 a 24 anos ☐ 24 a 35 anos ☐ + 35 anos

Cidade/ Distríto de onde é natural. _____

Peças/ Obras em análise:

A. 
Nome: Cane 01
Dimensões: 160 x 50 x 84 cm
Designers: Ângela Frias e Gonçalo Dias
Preço: 3 690,00€
De: MO-OW

B. 
Nome: Caruma Vaso Amarelo
Dimensões: 39 x Ø20 cm
Designer: Eneida Lombe Tavares
Preço: 360,00€
De: Vicara

C. 
Nome: Contesse
Dimensões: 39 x Ø25,4 cm
Designers: Sam Baron
Preço: 710,00€
De: Vista Alegre

D. 
Nome: Contador
Dimensões: 135 x 76,5 x 39 cm
Designer: Filipe Alarcão
Preço: 15 000,00 €
De: Fundação Ricardo Espírito Santo

E. 
Nome: Coral Vivo
Dimensões: 400 x 200 cm
Designer: Vanessa Barragão
Preço: Variável consoante o tamanho

F. 
Nome: Magic Triple
Dimensões: de 60 a 233 cm
Designer: Miguel Arruda
De: Exporlux

G. 
Nome: One Six Four
Dimensões: 30 x 90 x 120 cm
Designer: Ana Mestre
Preço: 1 476,00 €
De: Corque Design

H. 
Nome: Princesa a Cavalo
Dimensões: 39 x Ø25,4 cm
Materiais: Cerâmica
De: Rosa Ramalho

I. 
Nome: Raio Table Lamp
Dimensões: 63 x Ø40 cm
Designer Marco Sousa Santos
Preço: 350,55€
De: Branca Lisboa

J. 
Nome: Taça Nymphes de Mer
Dimensões: 17 x Ø 35 cm
Designer: Joana Vasconcelos
De: Bordalo Pinheiro

Sendo 1 a nota mais baixa (muito pouco) e 5 a nota mais alta (muito)

Questões \ Peças/ Obras	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	I.	J.
1 - Como considera a criatividade?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
2 - Como considera a inovação da peça/obra?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
3 - Como considera a adequação ergonómica?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
4 - Como considera a adequação estética?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
5 - Como considera a adequação funcional?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
6 - Como considera a adequação sustentável?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
7 - Como considera o ciclo de vida da peça/obra?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
8 - Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos	☐ Artesan. ☐ Design ☐ Ambos
9 - Considera o fabrico/manufactura:	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos	☐ Artesanal ☐ Industrial ☐ Ambos

Peças/ Obras em análise:

A. 
Nome: Cane 01
Dimensões: 160 x 50 x 84 cm
Designers: Ângela Frias e Gonçalo Dias
Preço: 3 690,00€
De: MO-OW

B. 
Nome: Caruma Vaso Amarelo
Dimensões: 39 x Ø20 cm
Designer: Eneida Lombe Tavares
Preço: 360,00€
De: Vicara

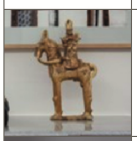
C. 
Nome: Contesse
Dimensões: 39 x Ø25,4 cm
Designers: Sam Baron
Preço: 710,00€
De: Vista Alegre

D. 
Nome: Contador
Dimensões: 135 x 76,5 x 39 cm
Designer: Filipe Alarcão
Preço: 15 000,00 €
De: Fundação Ricardo Espírito Santo

E. 
Nome: Coral Vivo
Dimensões: 400 x 200 cm
Designer: Vanessa Barragão
Preço: Variável consoante o tamanho

F. 
Nome: Magic Triple
Dimensões: de 60 a 233 cm
Designer: Miguel Arruda
De: Exporlux

G. 
Nome: One Six Four
Dimensões: 30 x 90 x 120 cm
Designer: Ana Mestre
Preço: 1 476,00 €
De: Corque Design

H. 
Nome: Princesa a Cavalo
Dimensões: 39 x Ø25,4 cm
Materiais: Cerâmica
De: Rosa Ramalho

I. 
Nome: Raio Table Lamp
Dimensões: 63 x Ø40 cm
Designer Marco Sousa Santos
Preço: 350,55€
De: Branca Lisboa

J. 
Nome: Taça Nymphes de Mer
Dimensões: 17 x Ø 35 cm
Designer: Joana Vasconcelos
De: Bordalo Pinheiro

Sendo 1 a nota mais baixa (muito pouco) e 5 a nota mais alta (muito)

Questões \ Peças/ Obras	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	I.	J.
10 - Reconhece os materiais utilizados?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
11 - Reconhece a utilização de materiais compósitos?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
12 - Reconhece os materiais tradicionais portugueses?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
13 - Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
14 - Reconhece os processos produtivos?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
15 - Dos materiais mencionados qual considera mais identitário "português".	☐ Madeira ☐ Tecido ☐ Pedra ☐ Metal ☐ Cerâmica ☐ Vidro									
16 -Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
17 - Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
18 - Como classificaria o design emocional: de cada obra? (nível visceral, comportamental ou reflexivo)	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R	☐ Nível V ☐ Nível C ☐ Nível R
19 - Como considera a relação preço-peça/obra?	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1

4.2.1 Estudo de Caso - Questões

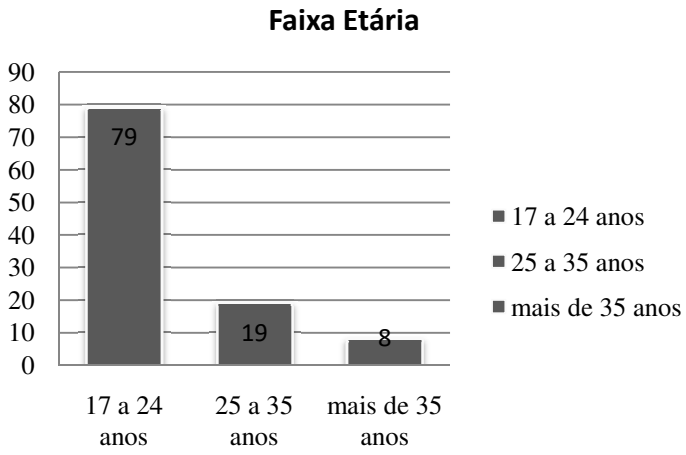
Para obter as respostas pretendidas, foi desenvolvido um questionário apreciativo das dez peças escolhidas bem como algumas questões sobre as pessoas que preencheram. As questões colocadas foram as seguintes:

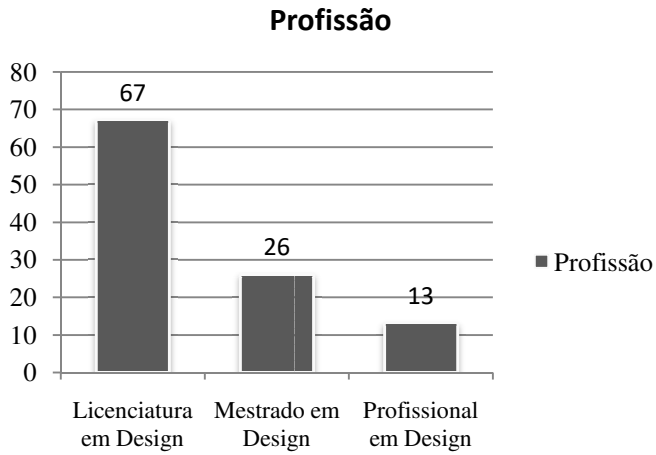
- Profissão (Licenciatura em Design, Mestrado em Design, Profissional em Design);
- Faixa Etária (17 a 24 anos, 25 a 35 anos, +35 anos);
- Distrito de onde é natural;
- 1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5);
- 2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5);
- 3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5);
- 4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5);
- 5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5);
- 6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5);
- 7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5);
- 8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos? (Artesanato, Design, ou Ambos);
- 9. Considera o fabrico / manufatura: (Artesanal, Industrial ou Ambos);
- 10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5);
- 11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5);
- 12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5);
- 13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5);
- 14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5);
- 15. Dos materiais mencionados qual considera mais identitário "português". (Madeira, Metal, Tecido, Cerâmica, Vidro ou Pedra);
- 16. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5);
- 17.Considera que a peças/obra responde ao design "emocional"? (de 1 a 5);
- 18. Como classificaria o design emocional: de cada obra? (nível visceral, comportamental ou reflexivo);
- 19. Como considera a relação preço - peça/obra? (de 1 a 5);

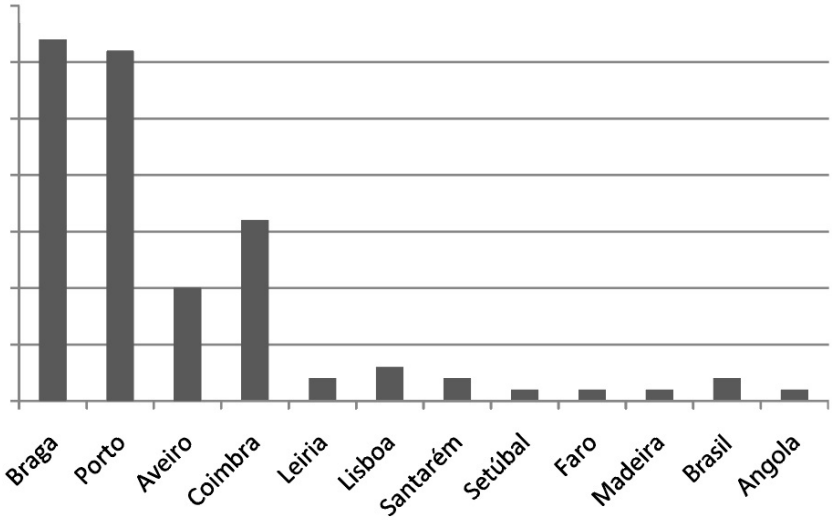
4.2.2 Respostas

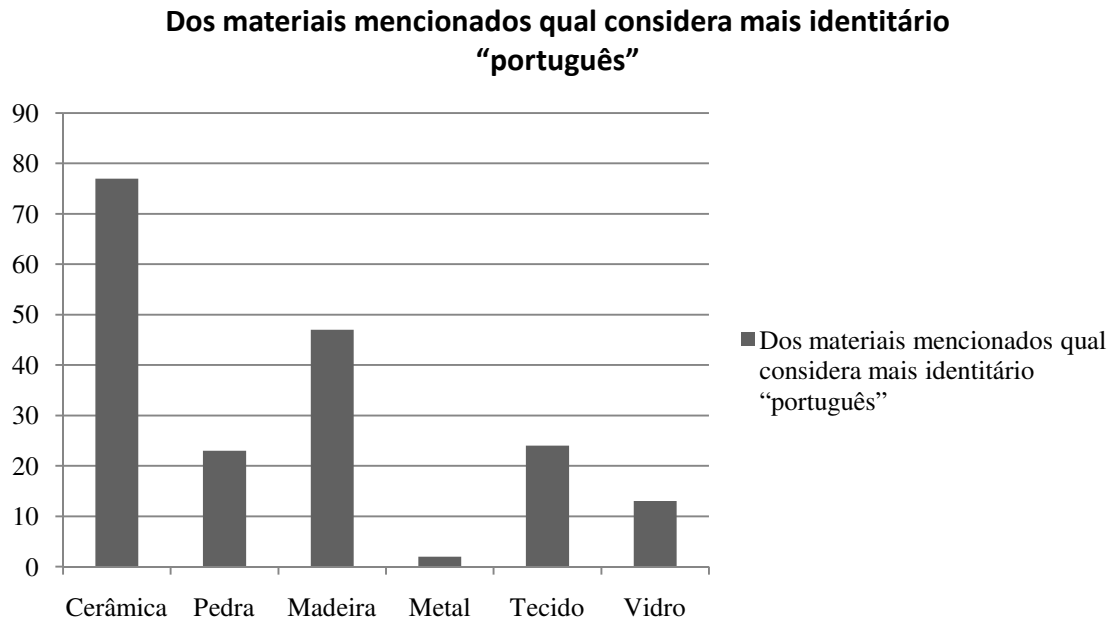
Após a análise dos questionários recolhidos, foi possível gerar os seguintes gráficos e identificar melhor os participantes dos questionários.

Informações gerais sobre os participantes









A amostra recolhida conta com 106 designers, de entre estes 67 pessoas que frequentam uma licenciatura em design, 26 pessoas a tirar mestrado em design e 13 pessoas profissionais em design, desenvolvendo o seu trabalho em várias áreas, desde design gráfico ao design industrial ou design de interiores. Este questionário abrangeu 79 pessoas numa faixa etária compreendida entre os 17 e os 24 anos, 19 pessoas entre os 25 anos e os 35 anos e ainda 8 pessoas com mais de 35 anos.

Desta amostra, 103 pessoas das 106 são naturais de Portugal Continental e Ilhas, sendo a grande maioria natural da região Norte, com ênfase nos distritos de Braga e do Porto, seguindo-se dos distritos do centro, Coimbra e Aveiro, as restantes 3 são naturais do Brasil e da Angola.

Análise aos questionários relativos às 10 peças

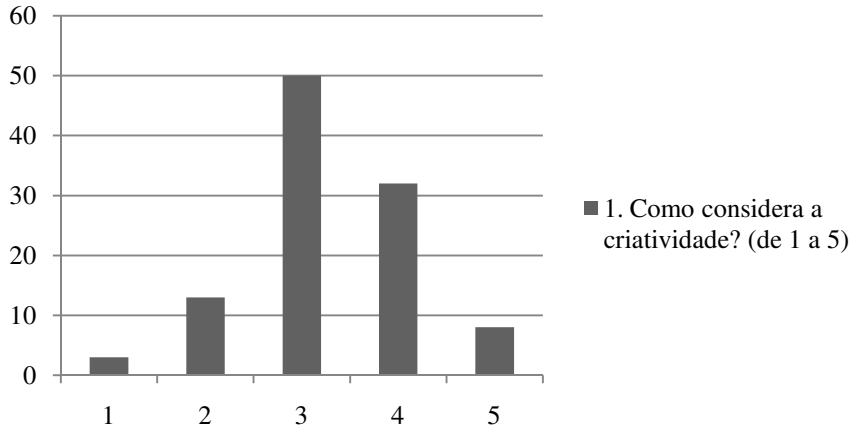
Peça A

Aparador *Cane* 01

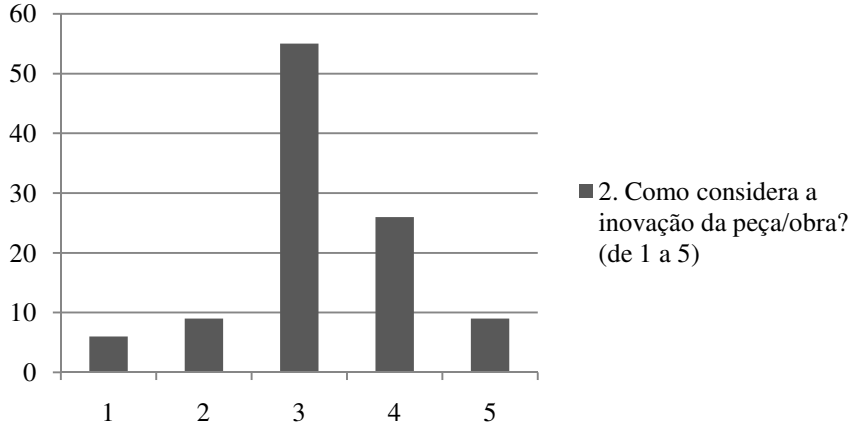


Sendo 1 "pouco" e 5 "muito

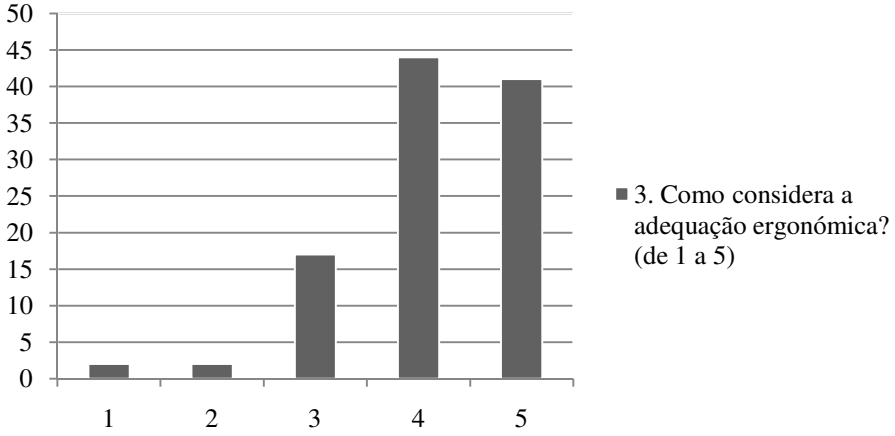
a.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



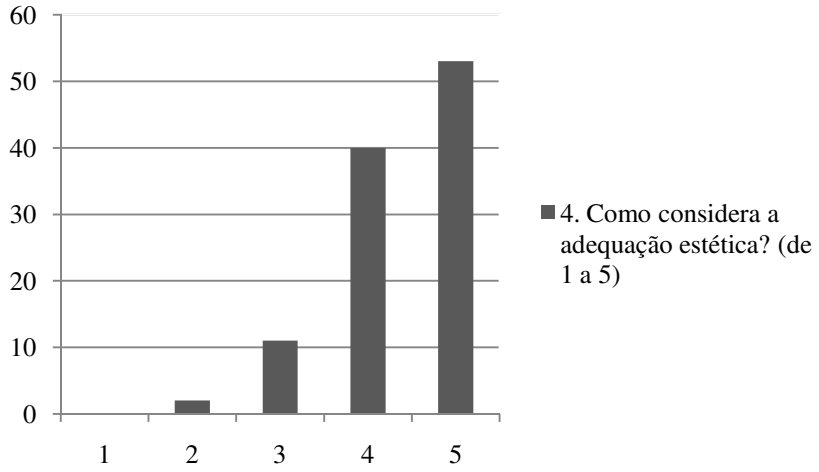
a.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



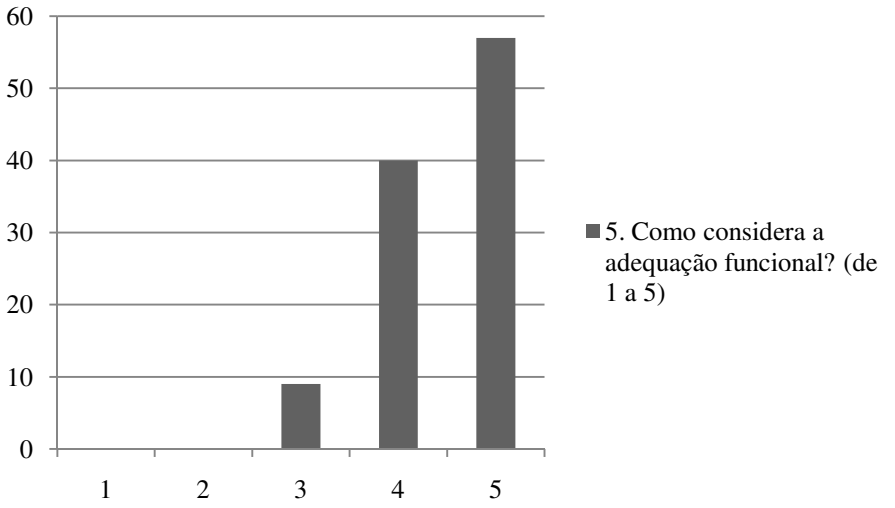
a.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



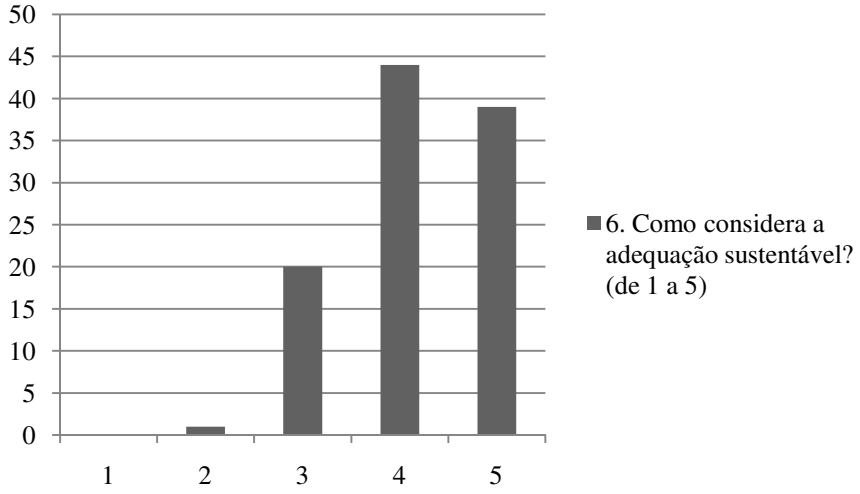
a.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



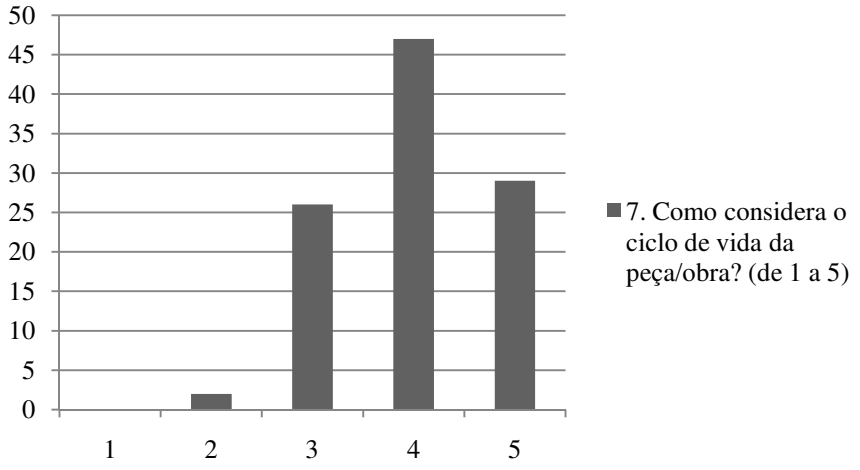
a.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



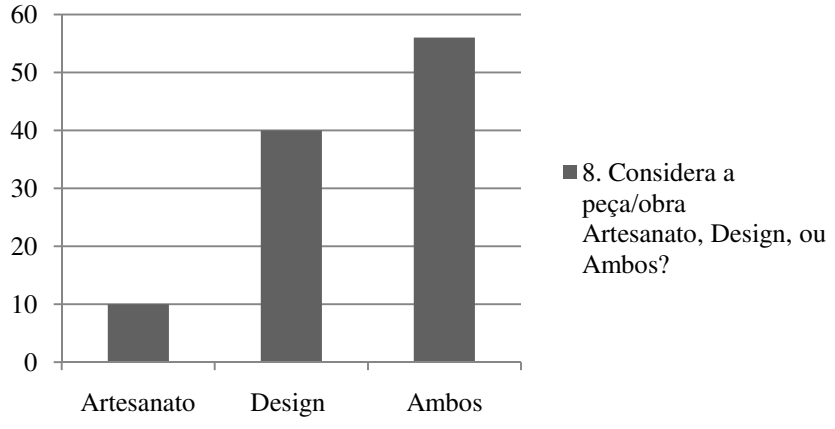
a.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



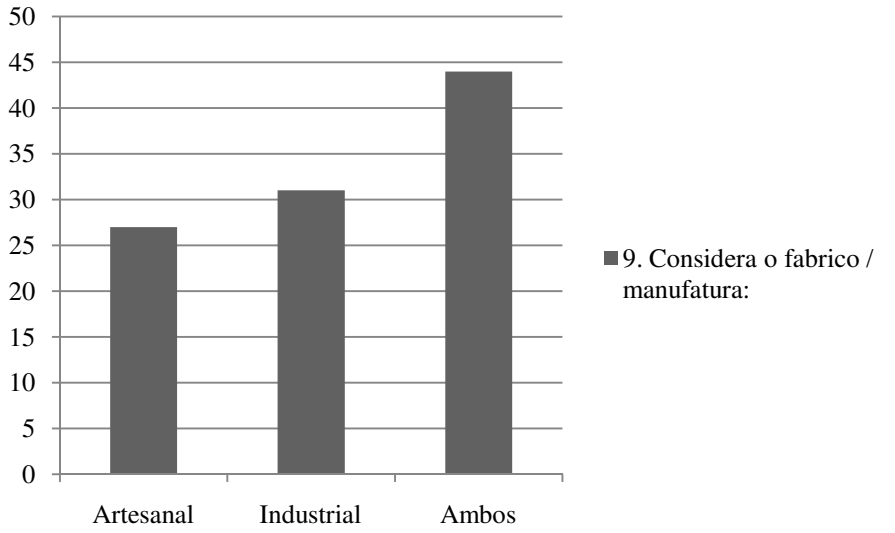
a.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



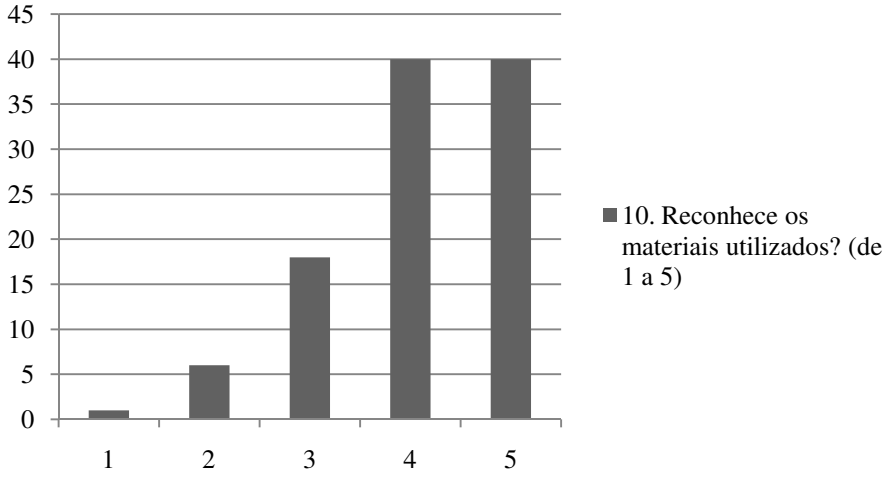
a.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



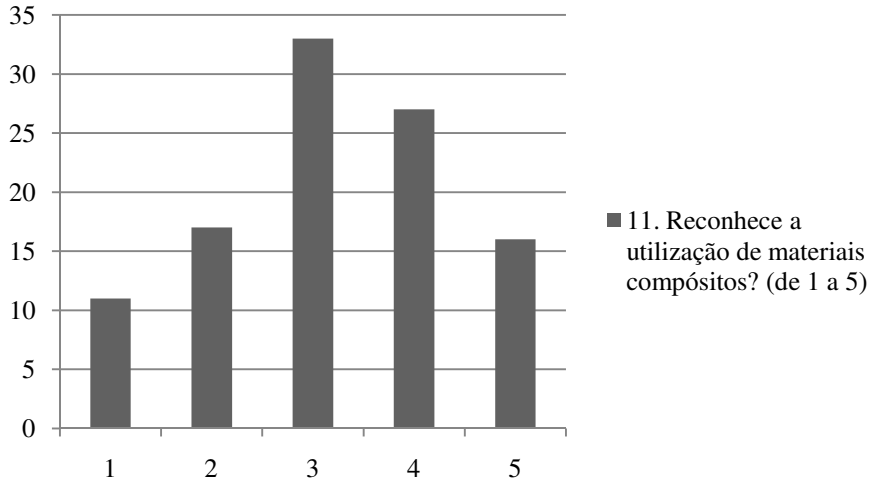
a.9. Considera o fabrico / manufatura:



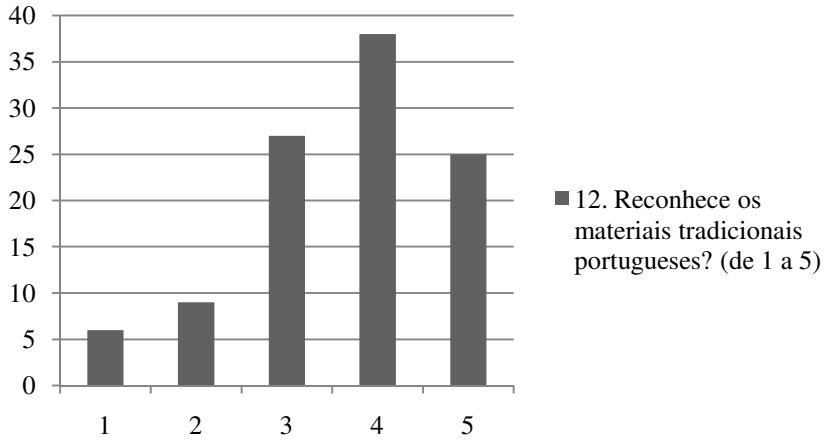
a.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



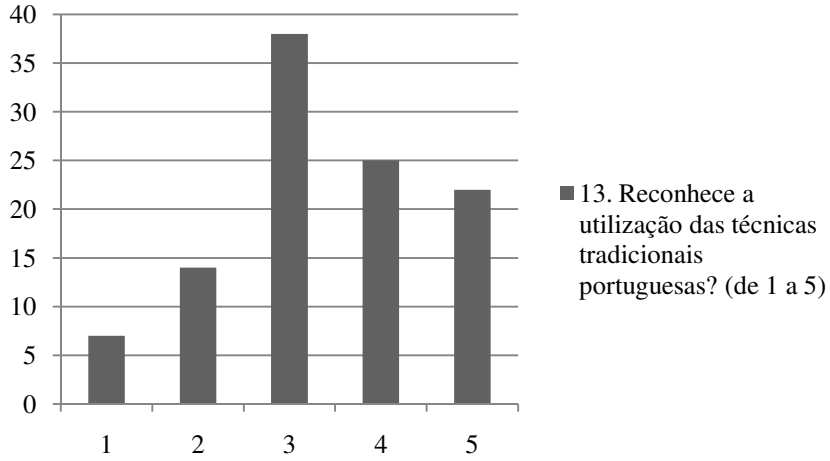
a.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



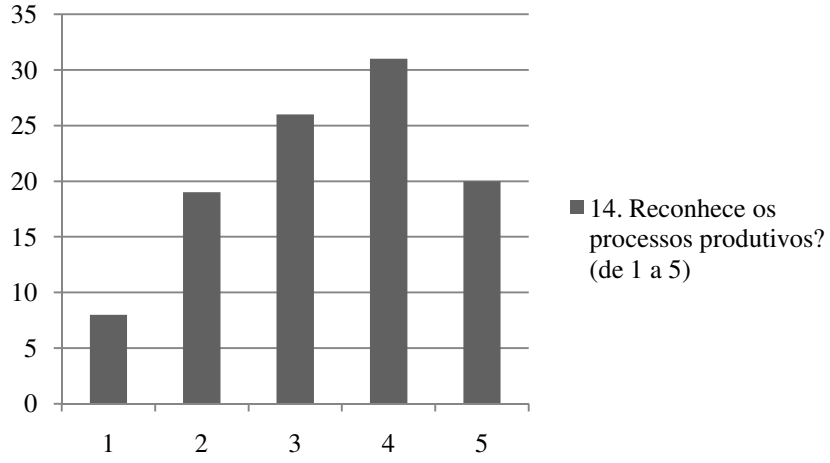
a.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



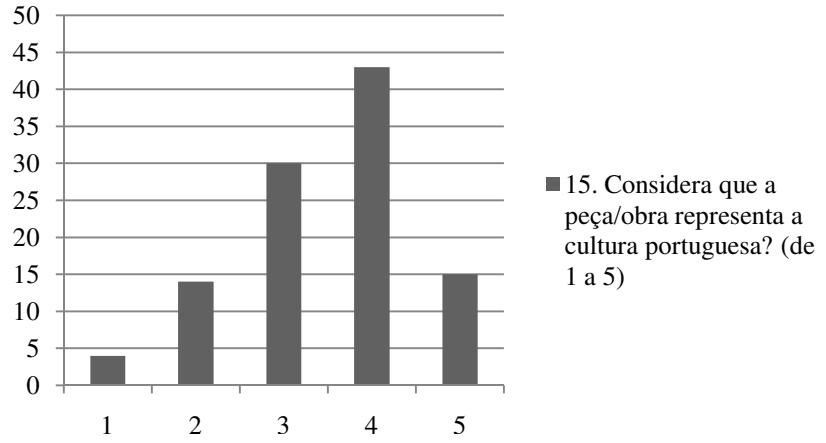
a.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)



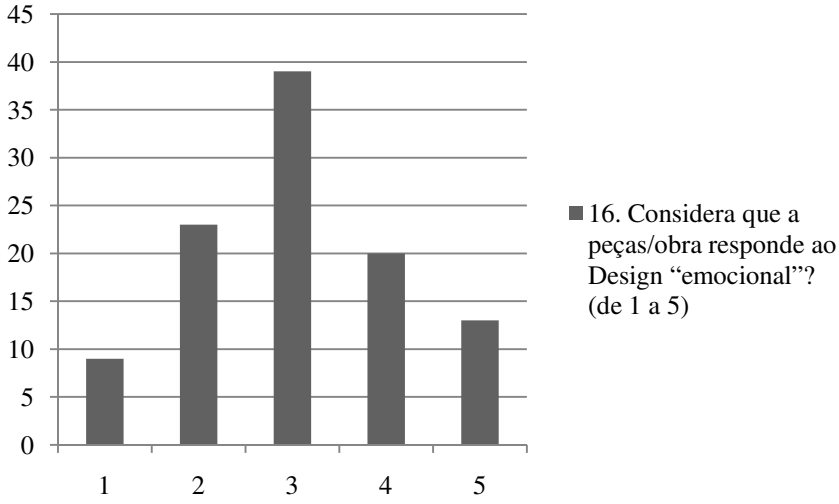
a.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)



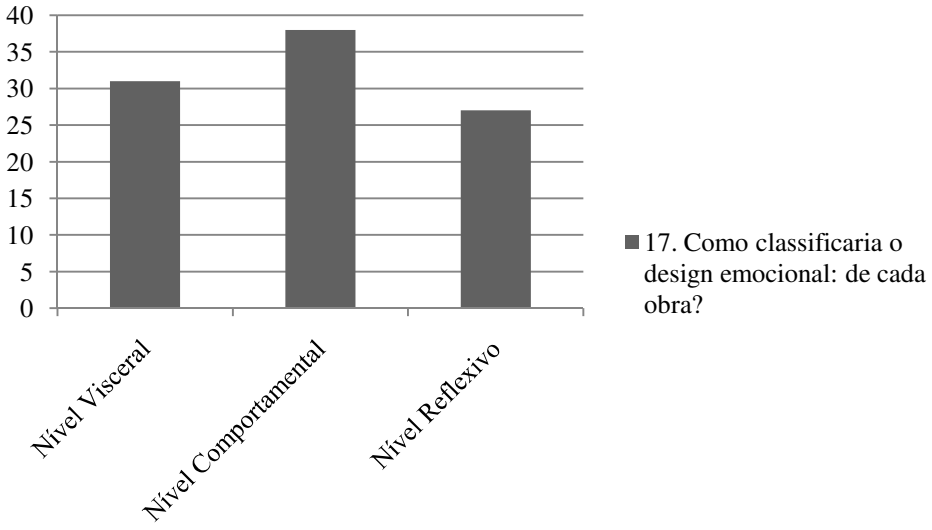
a.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



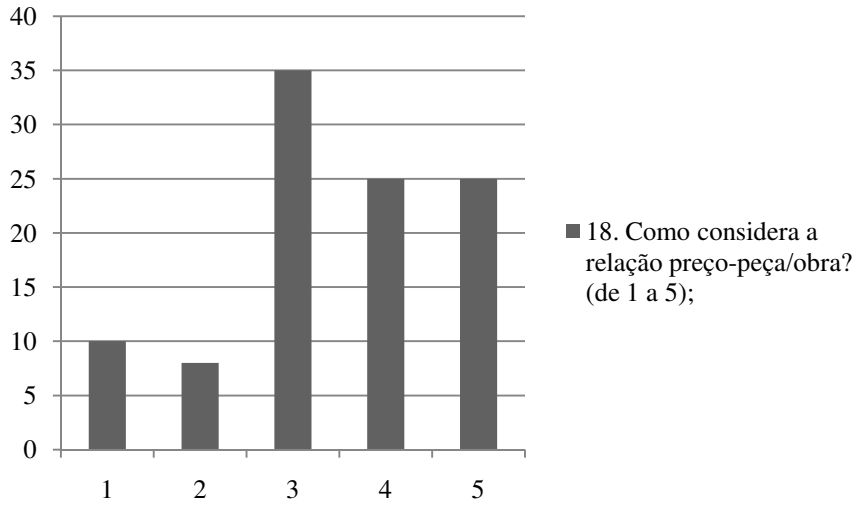
a.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



a.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



a.18. Como considera a relação preço-peça/obra? (de 1 a 5);



Conclusões relativas à peça A

A peça A, Aparador *Cane* 01 dos designers Ângela Frias e Gonçalo Dias de madeira maciça com portas e gavetas feitas em técnica tradicional de tecelagem de vime, com o interior revestido a tecido vermelho, foi uma peça onde 50 pessoas a consideraram criativa (3 em 5) e 32 pessoas muito criativa (4 em 5) (ver gráfico a.1).

Quanto à sua função, seja esta de armazenamento ou decoração, foi considerada como bastante funcional onde 57 pessoas votaram (5 em 5) e as restantes (4 em 5) (ver gráfico a.5), os inquiridos consideraram a peça como inovadora contando 55 pessoas (3 em 5) (ver gráfico a.2). Para além de criativo e funcional o aparador é também considerando muito estético por quase 55 pessoas (5 em 5) (ver gráfico a.4), este também apresenta uma ótima adequação ergonómica onde 44 consideraram muito ergonómica (4 em 5) e 41 pessoas bastante ergonómica (5 em 5) (ver gráfico a.3). Aos olhos dos estudantes e profissionais de design, a maioria em formação, considerou esta peça, o aparador, como estando bem construída, servindo as necessidades do seu utilizador. Apesar de não serem mencionados os seus materiais, a grande maioria diz ser capaz de reconhecer os seus materiais utilizados onde 40 pessoas votaram (4 em 5) e 40 pessoas (5 em 5) (gráfico a.10), bem como, identificá-los como materiais tradicionais portugueses com 38 pessoas a reconhecer bem os materiais (4 em 5) (gráfico a.12). A adequação sustentável desta peça é vista maioritariamente com (4 em 5) que contou com os votos de 57 pessoas (ver gráfico a.6), no aparador, o tecido utilizado representa um material compósito e este também foi

identificado pelos designers, sendo que 33 pessoas reconheceram os materiais compósitos (3 em 4) (ver gráfico a.11). Quando questionado se este era considerado artesanato, design ou ambos, grande percentagem, 56 pessoas, demonstrou pensar que se trata de ambos, seguindo-se de outra grande parte, 40 pessoas, que o considerou somente design (ver gráfico a.8).

Esta peça é toda manufaturada, principalmente a parte do vime que cobre toda a superfície exterior, todavia poucos, 27 pessoas, acharam que este trabalho seria feito artesanalmente, ou seria industrial, 31 pessoas, ou uma combinação de ambos onde votaram as restantes 44 pessoas, o que não se observa analisando o produto (ver gráfico a.9).

As técnicas tradicionais portuguesas são reconhecidas por 38 pessoas (3 em 5) (ver gráfico a.13), tal como os processos produtivos são reconhecidos por 31 dos inquiridos (4 em 5) (ver gráfico a.14).

Apesar de o vime ser um elemento que visualmente é muito marcante na peça e que representa a cultura portuguesa pelas suas origens, foi considerado, por 43 pessoas (4 em 5), como representativo da nossa cultura (ver gráfico a.15).

Quanto ao design emocional do Aparador *Cane* 01, este no questionário foi considerado por quase 40 pessoas (3 em 5) como emocional e quase 10 pessoas o consideraram muito pouco emocional (1 em 5) (ver gráfico a.16), sendo que 38 pessoas consideraram o nível comportamental como mais marcante (ver gráfico a.17)

No que toca ao preço da peça, este foi estimado como muito caro, onde 35 pessoas votaram (3 em 5), 25 pessoas votaram (4 em 5) e 25 pessoas votaram (5 em 5) (ver gráfico a.18), a peça tem um valor de 3 690,00€, que é justificado pela sua madeira maciça, pelo trabalho artesanal do vime e pelo forro do interior em tecido vermelho.

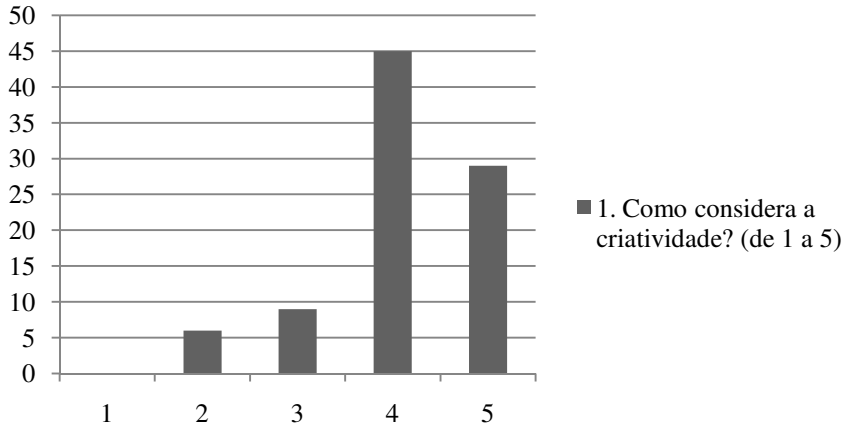
Peça B

Caruma Vaso Amarelo

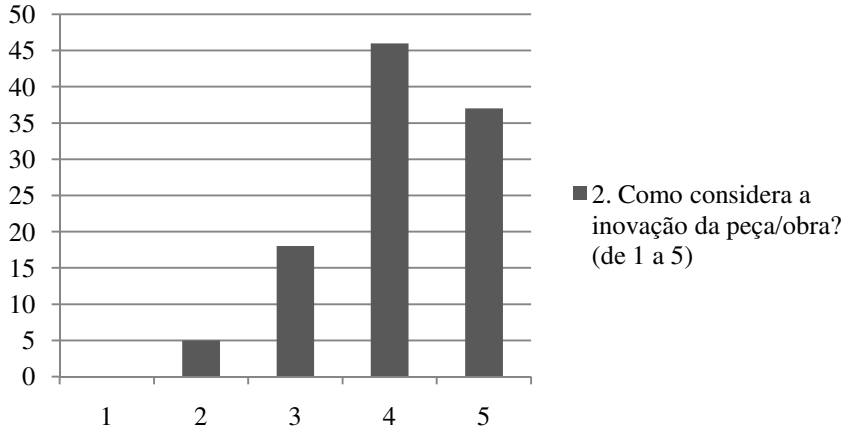


Sendo 1 "pouco" e 5 "muito"

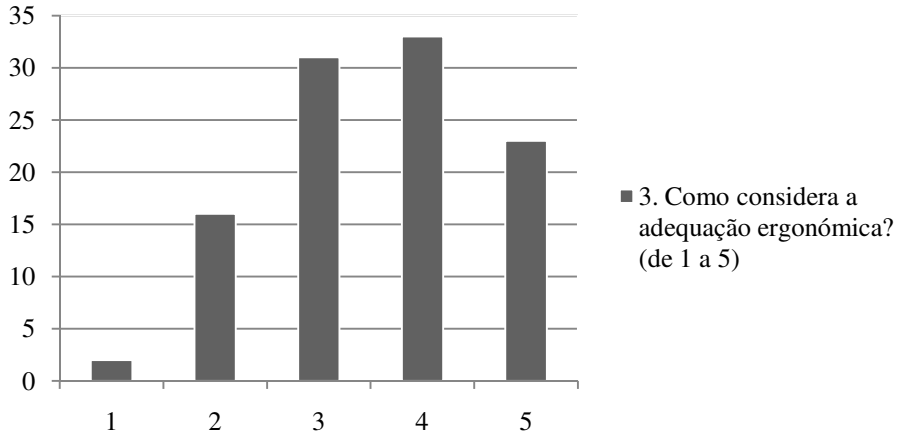
b.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



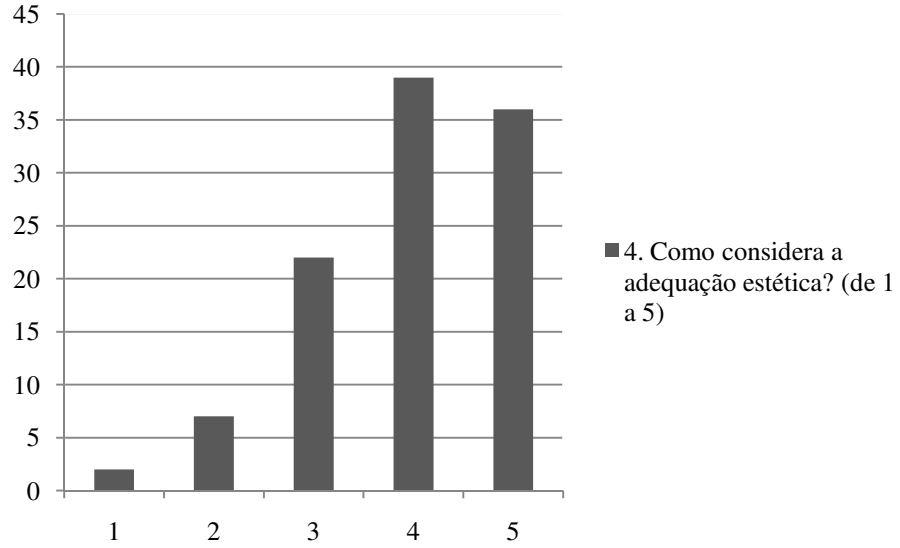
b.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



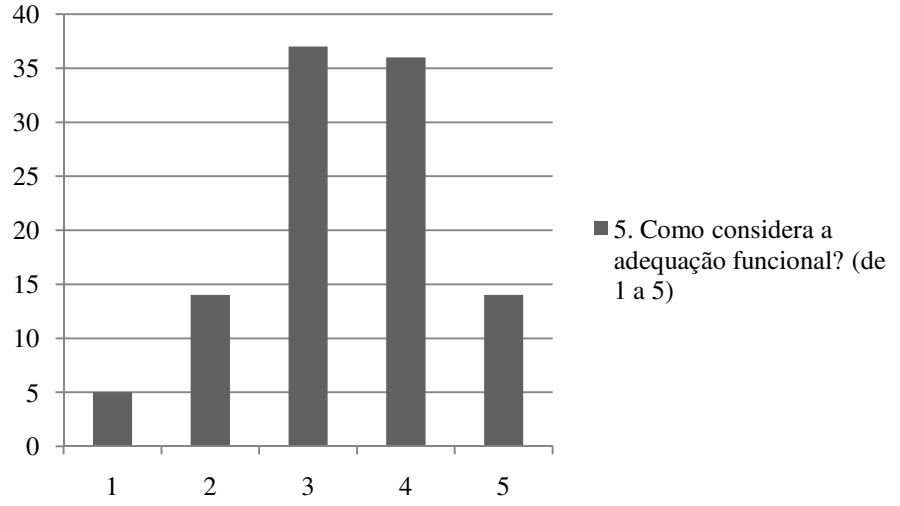
b.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



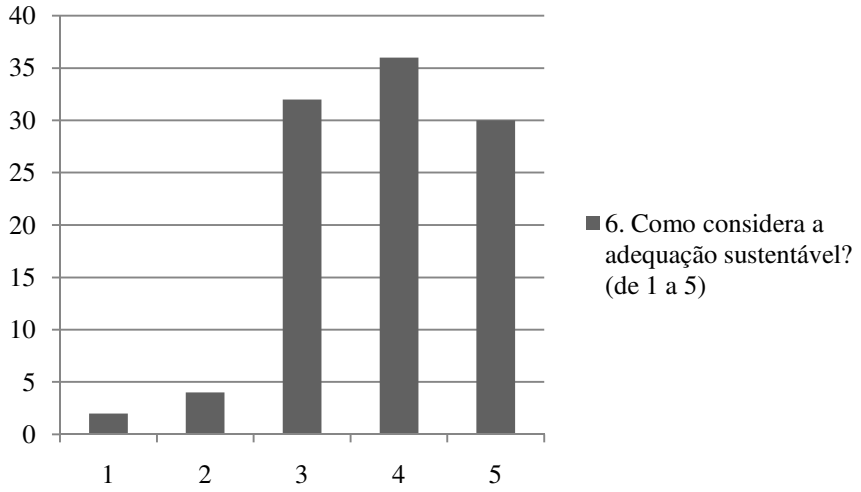
b.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



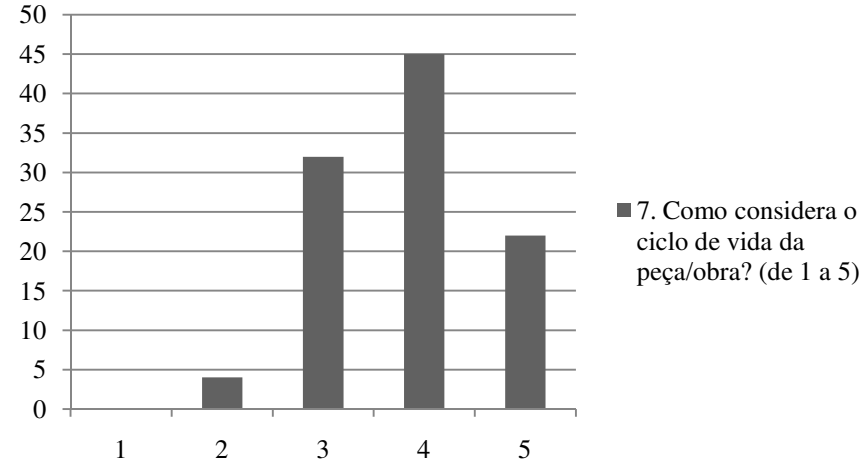
b.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



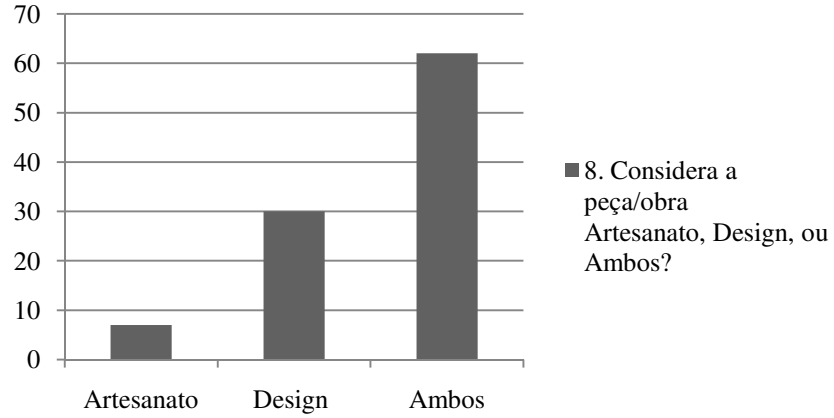
b.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



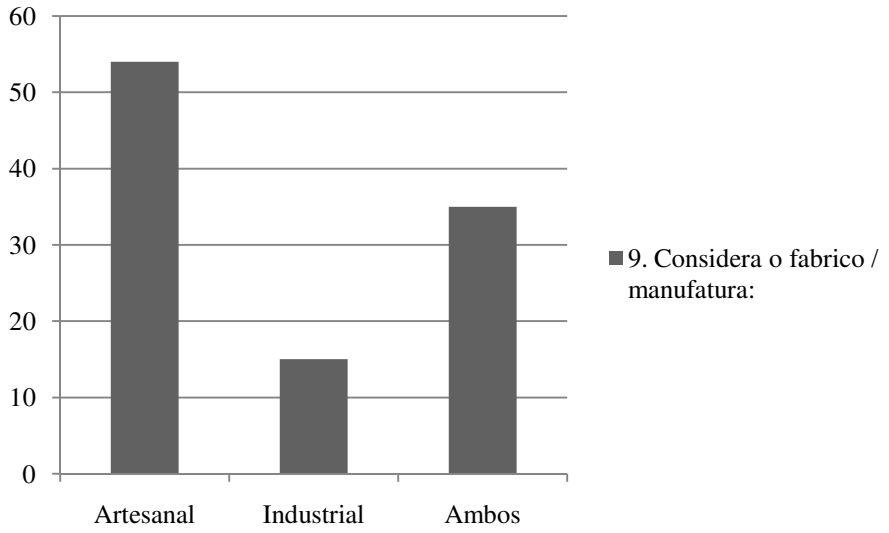
b.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



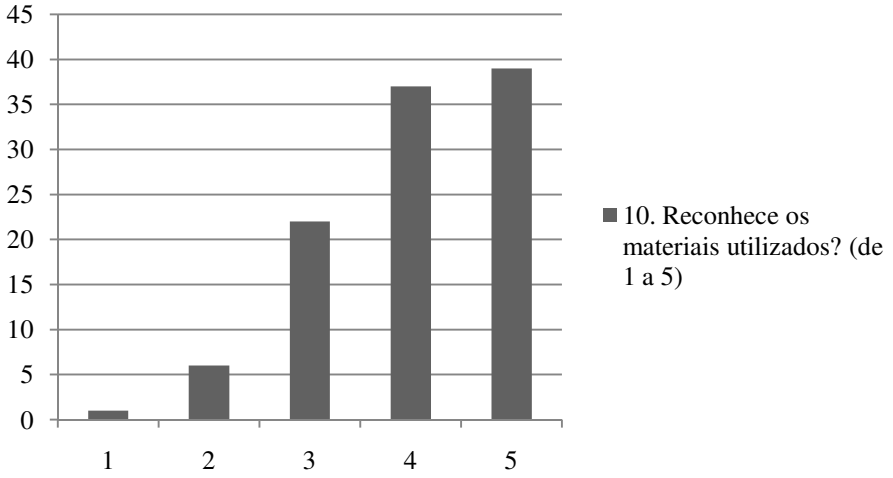
b.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



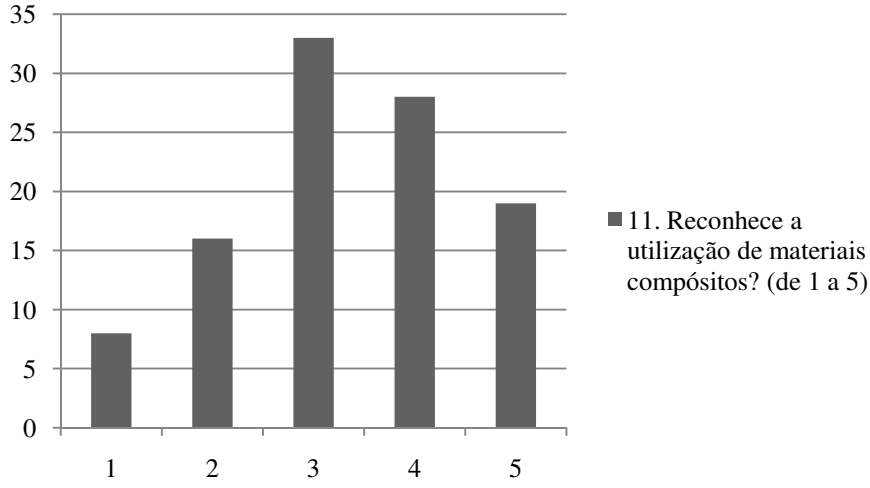
b.9. Considera o fabrico / manufatura:



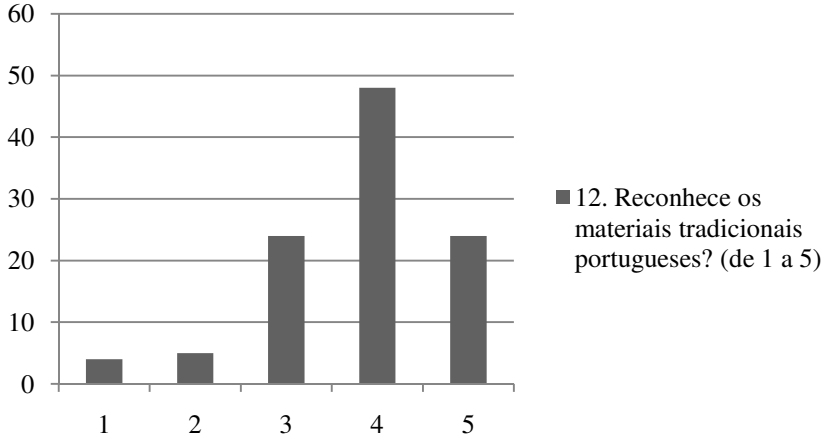
b.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



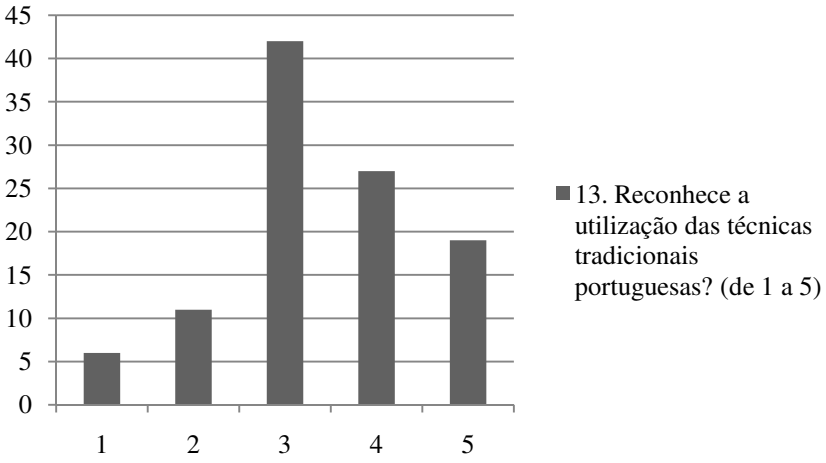
b.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



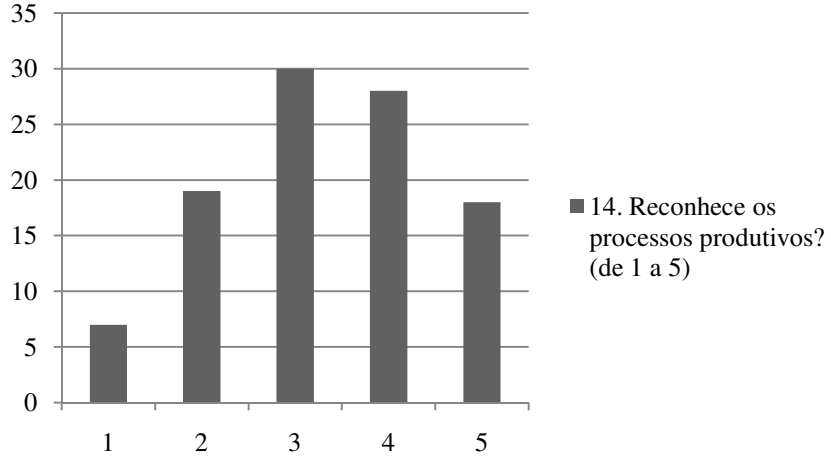
b.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



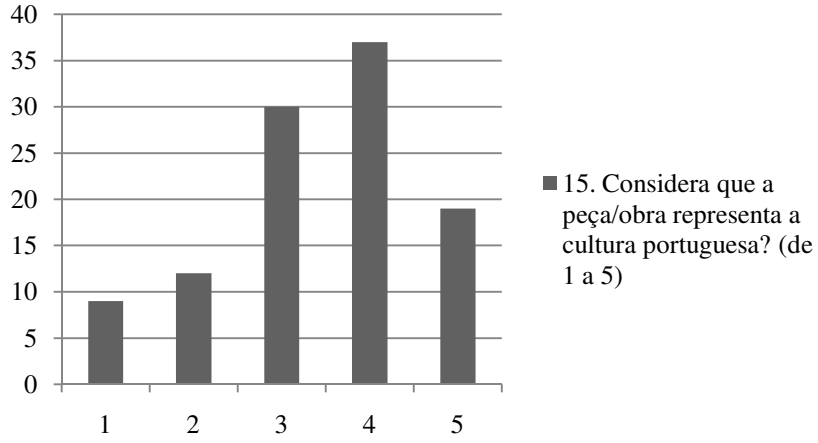
b.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)



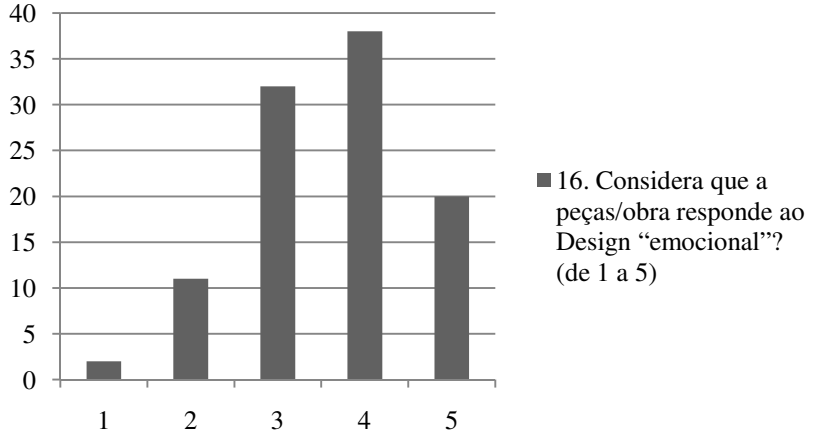
b.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)



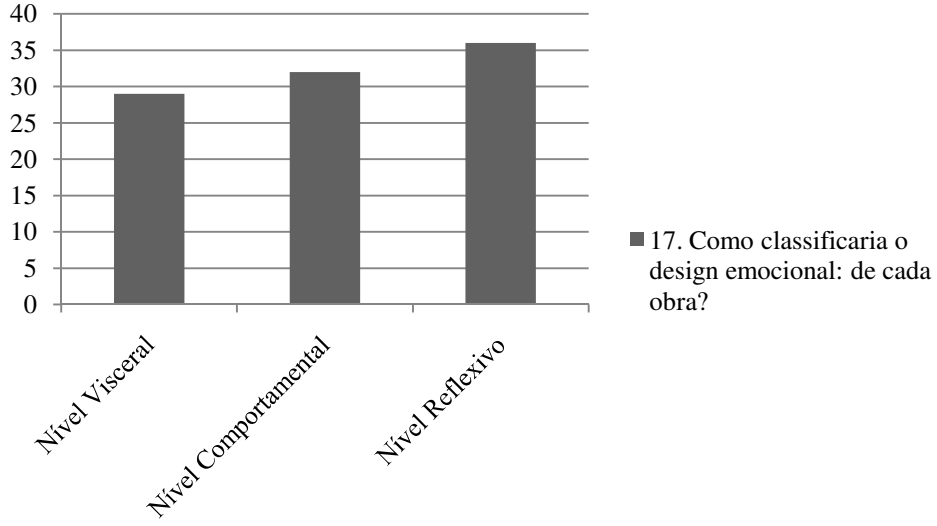
b.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



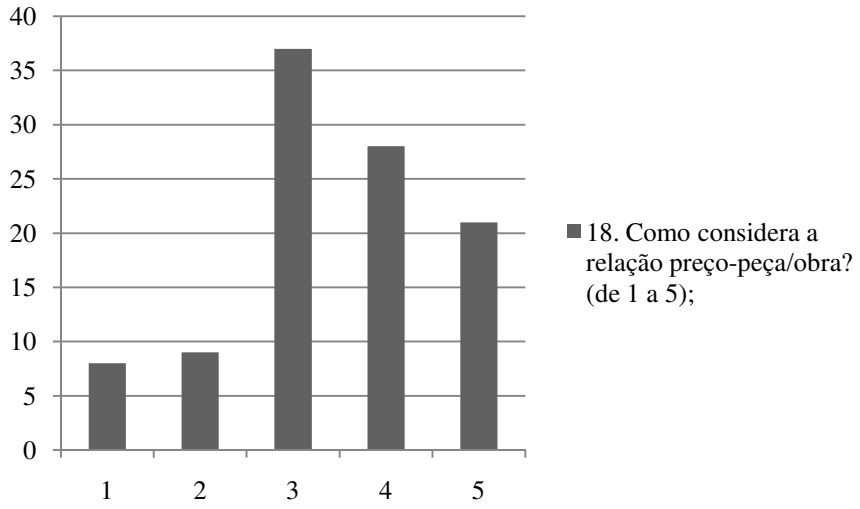
b.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



b.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



b.18. Como considera a relação preço-peça/obra? (de 1 a 5);



Conclusões relativas à peça B

Esta peça de Eneida Lombe Tavares, a Caruma Vaso Amarelo de cerâmica e de agulha de pinheiro, foi considerada como uma jarra muito criativa por mais de 90 pessoas, sendo que 45 pessoas votaram (4 em 5) e 46 pessoas votaram (5 em 5) como uma jarra muito criativa (ver gráfico b.1), este vaso também foi considerado inovador por 46 pessoas (4 em 5) (ver gráfico b.2), claramente pela combinação de materiais.

A Caruma Vaso Amarelo foi avaliada como uma peça com adequação ergonómica onde 33 pessoas a consideraram bastante ergonómica (4 em 5) (ver gráfico b.3), quanto à sua estética quase 40 pessoas a consideraram muito estética (4 em 5) e mais de 35 pessoas consideraram o vaso verdadeiramente estético (5 em 5) (ver gráfico b.4). Quanto à sua adequação funcional quase 40 pessoas a consideram funcional (3 em 5), no entanto quase 15 pessoas consideram que esta peça não será assim tão funcional (2 em 3) possivelmente devido a esta união de materiais que não é muito usual, só 14 pessoas é que consideram a peça verdadeiramente funcional (5 em 5) (ver gráfico b.4).

Como já mencionado esta peça tem combinação de técnicas, juntando o artesanato por parte da estrutura da cesta e indústria no seu corpo de cerâmica, uma vez que, apesar de recorrer à mão humana depende de moldes para a sua multiplicação. Esta peça foi considerada por mais de 60 pessoas como uma mistura de artesanato e de design (ver

gráfico b.8). Posto isto, mais de 35 pessoas consideraram que o vaso tem uma muito boa adequação sustentável (4 em 5) (ver gráfico b.6) tal como o seu ciclo de vida tendo sido votado por 45 pessoas como muito bom (4 em 5) (ver gráfico b.7).

Quanto ao seu fabrico 54 dos inquiridos consideraram-no como sendo artesanal enquanto 35 dos inquiridos acredita ser produto de ambos os métodos de fabrico, artesanal e industrial (ver gráfico b.9). Os seus materiais são fortemente reconhecidos sendo que quase 40 pessoas consideram os reconhecer verdadeiramente (5 em 5) (ver gráfico b.10), os materiais compósitos também estão presentes, neste caso na cerâmica dos inquiridos quase 35 considera os reconhecer (3 em 5) e quase 20 considera os reconhecer sem qualquer dúvida (5 em 5) (ver gráfico b.11).

No que toca ao reconhecimento dos materiais tradicionais portugueses estes são bem reconhecidos por quase 50 pessoas (4 em 5) e 25 pessoas reconhecem-nos a 100% (5 em 5) (ver gráfico b.12). O reconhecimento da utilização de técnicas tradicionais portuguesas é médio, sendo que mais de 40 pessoas consideram nas reconhecer (3 em 5) no entanto menos de 20 pessoas as reconhecem verdadeiramente (5 em 5) (ver gráfico b.13) o mesmo pode ser observado para o reconhecimento dos processos produtivos onde 30 pessoas dizem reconhecer (3 em 5) e menos de 20 pessoas consideram reconhecer sem dúvidas (ver gráfico b.14).

Esta peça é um ótimo exemplo da cultura portuguesa, com uma forte representação cultural formada pelo elo da técnica mista – barro e cesta – mostrando assim a possível relação entre os dois materiais e áreas diferentes, e esta é reconhecida pelos inquiridos, sendo que quase 40 pessoas consideram reconhecer muito bem a cultura portuguesa (4 em 5) (ver gráfico b.15).

Quanto ao design emocional deste vaso Caruma, este está bastante marcado pela sua ligação com a cultura da artista e aos materiais por ela usados, este é considerado como muito representativo por quase 40 pessoas (4 em 5) e 20 pessoas consideram ser um exemplo perfeito de design emocional (5 em 5) (ver gráfico b.16).

Dos três níveis de design emocional, segundo Donald Norman, destaca-se o nível reflexivo com mais de 35 votos, no entanto este vaso foi considerado por mais de 30 pessoas como nível comportamental e por mais de 25 pessoas como nível visceral, pode se observar que não houve concordância entre os inquiridos (ver gráfico b.17). Um pouco à semelhança da

peça anterior, esta também é considerada por mais de 35 pessoas como tendo um preço ligeiramente elevado e mais de 20 pessoas consideram como sendo muito elevado para a peça (ver gráfico b.18), estando esta avaliada em 360,00€.

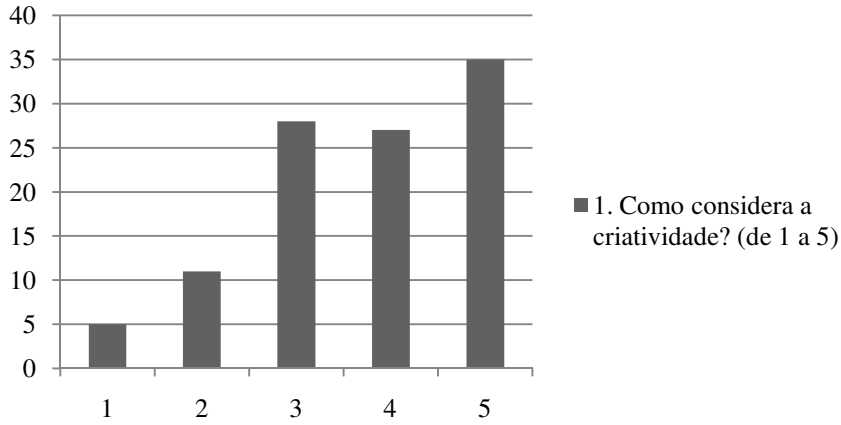
Peça C

Comtesse

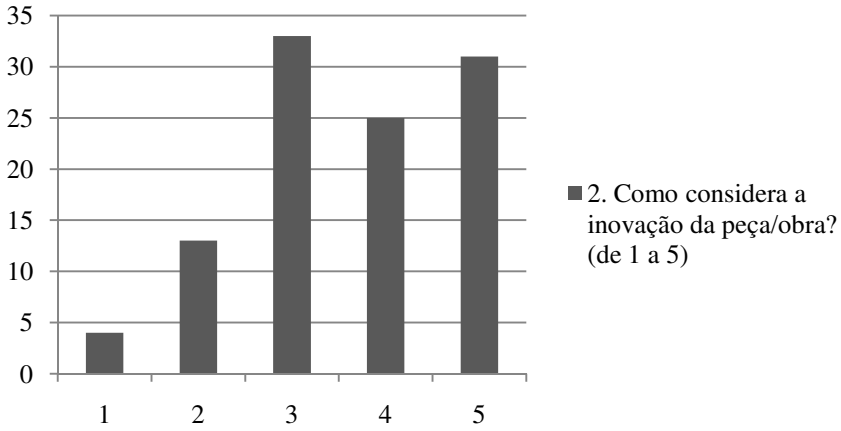


Sendo 1 “pouco” e 5 “muito”

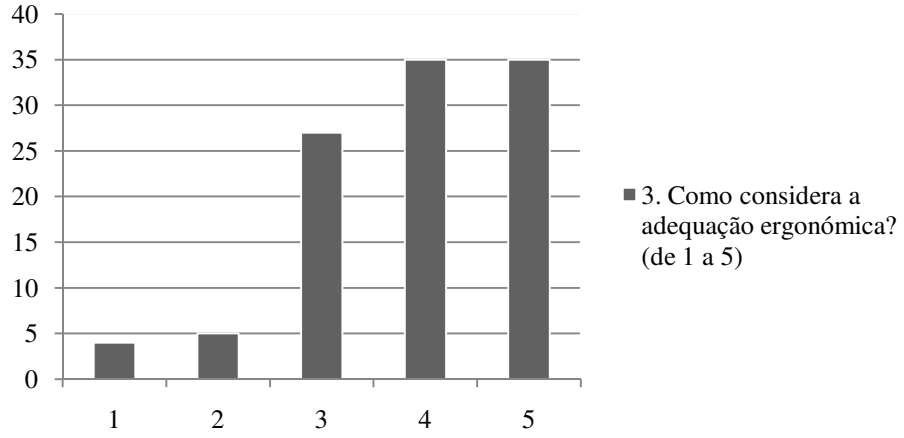
c.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



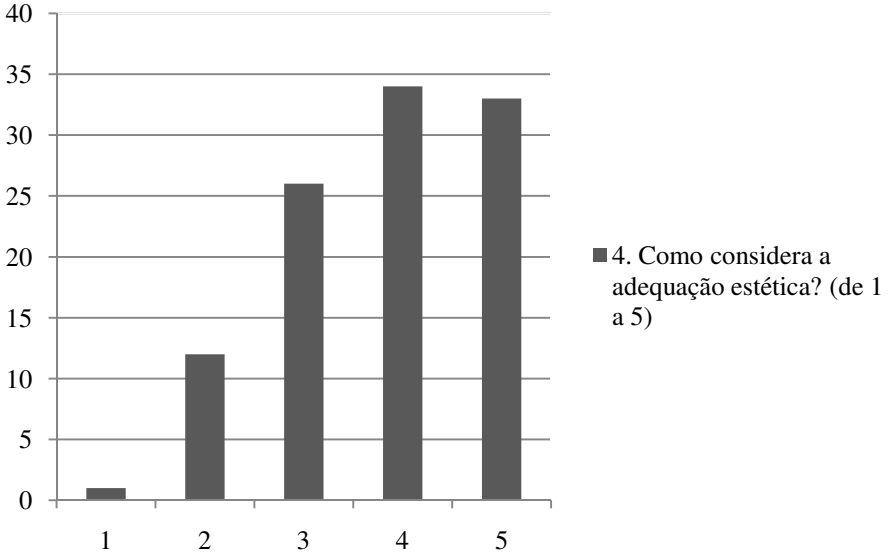
c.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



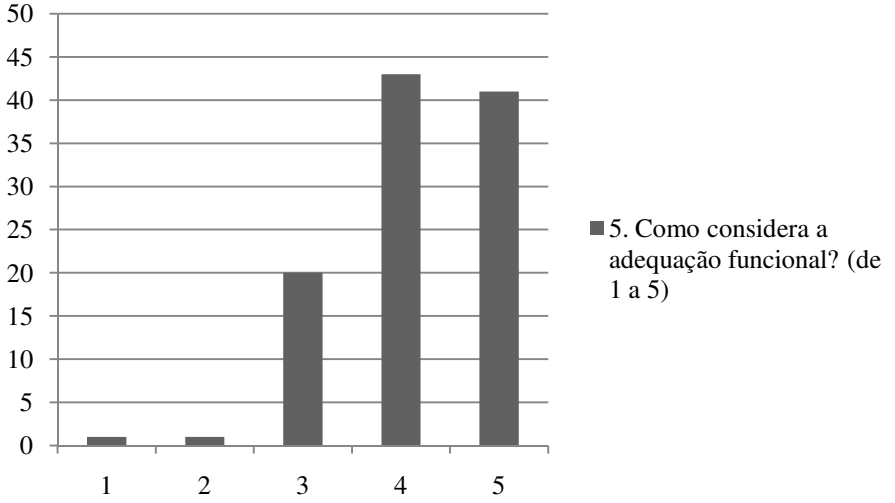
c.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



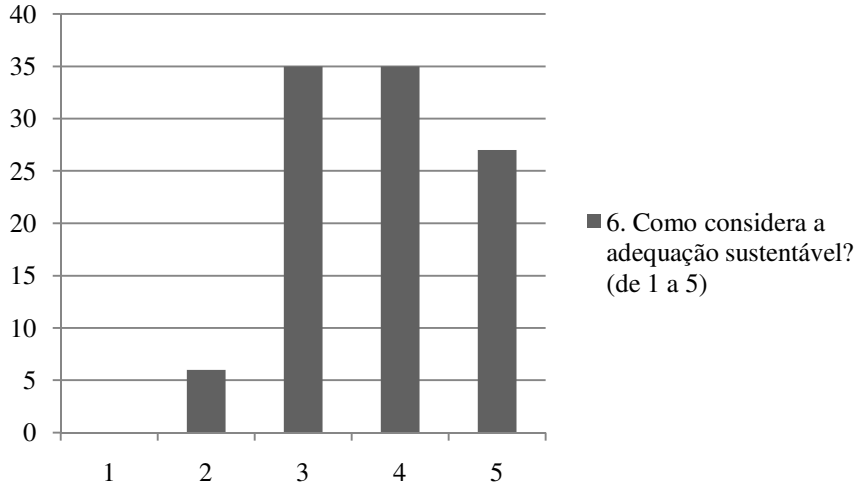
c.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



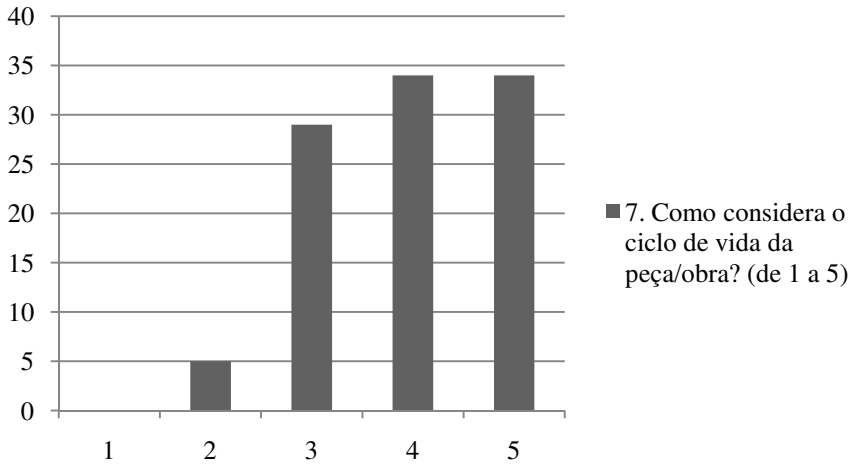
c.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



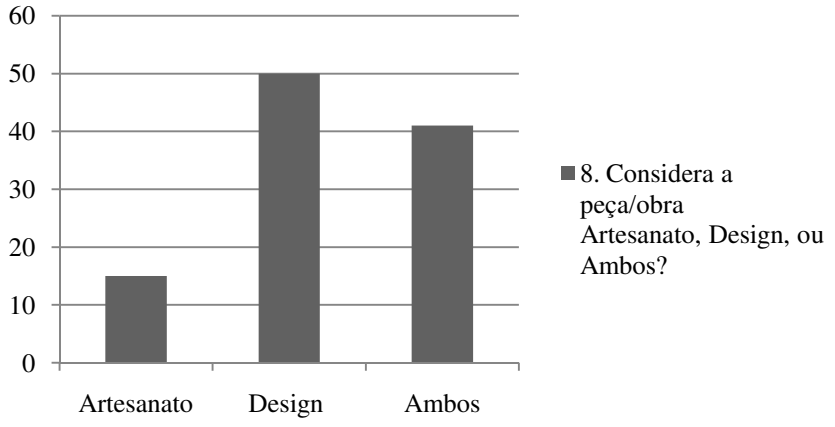
c.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



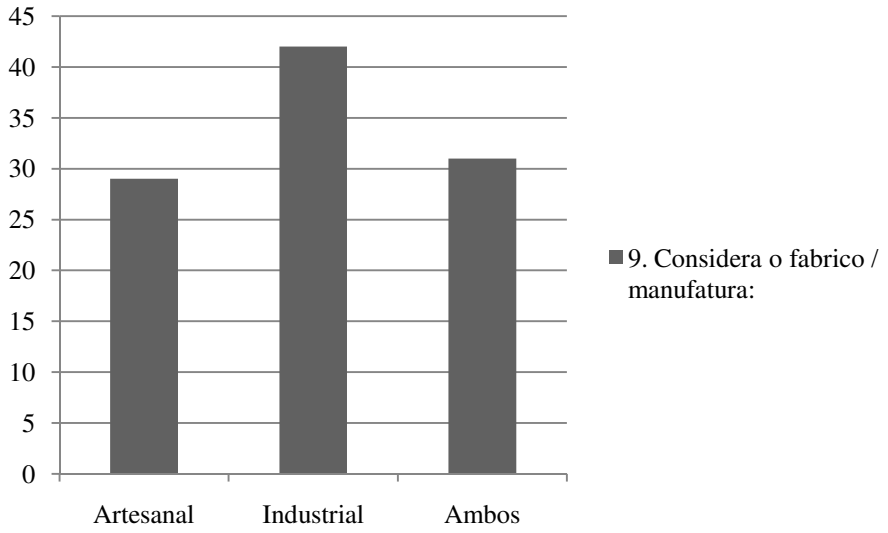
c.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



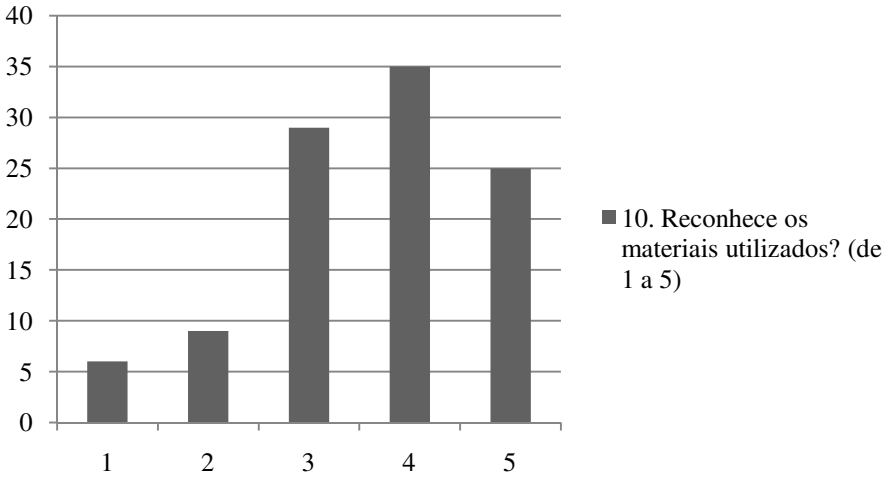
c.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



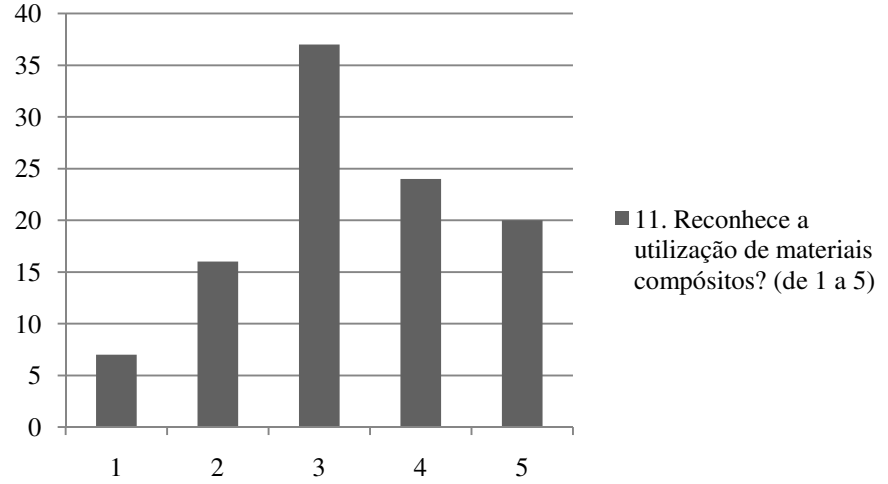
c.9. Considera o fabrico / manufatura:



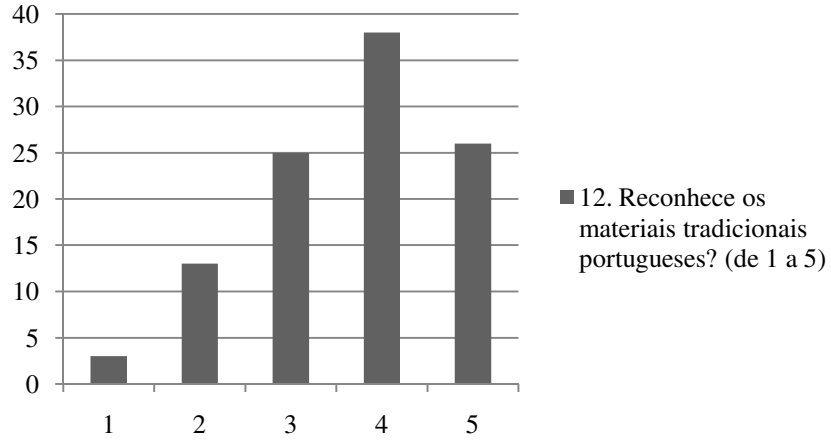
c.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



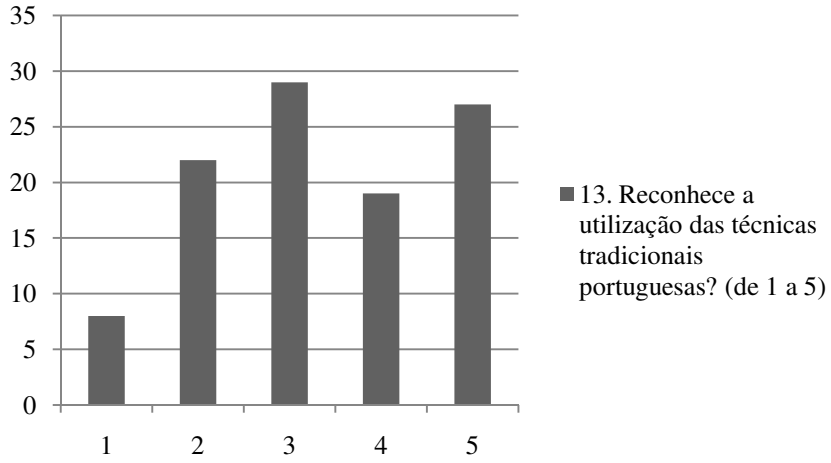
c.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



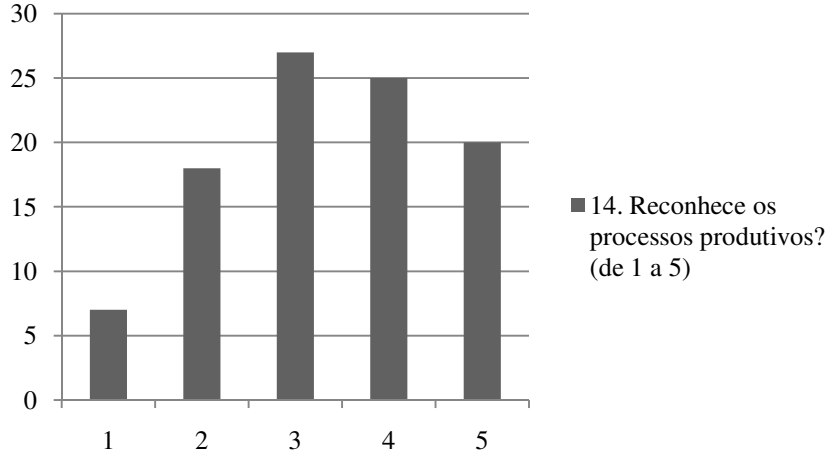
c.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



c.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)

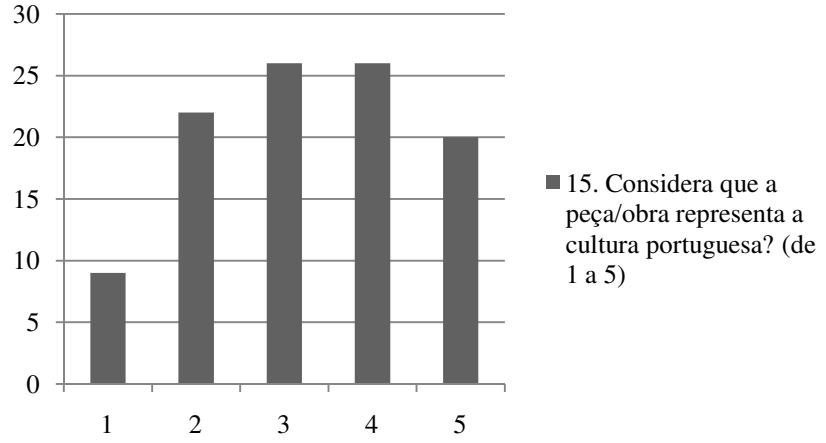


c.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)

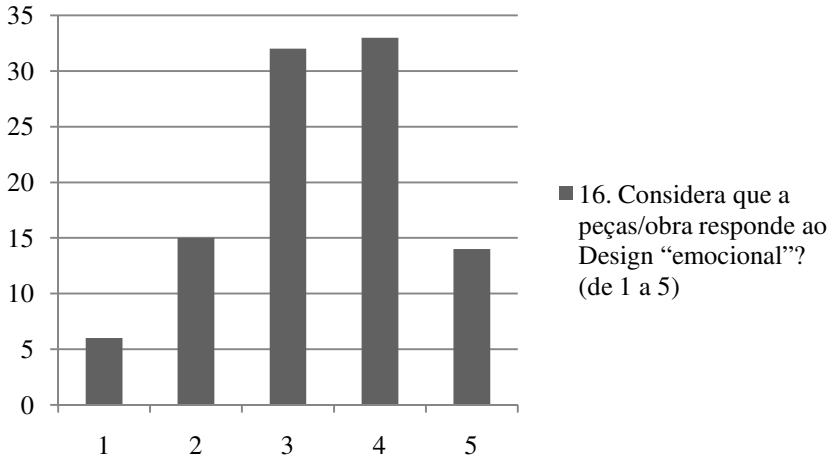


Peça C - *Comtesse*

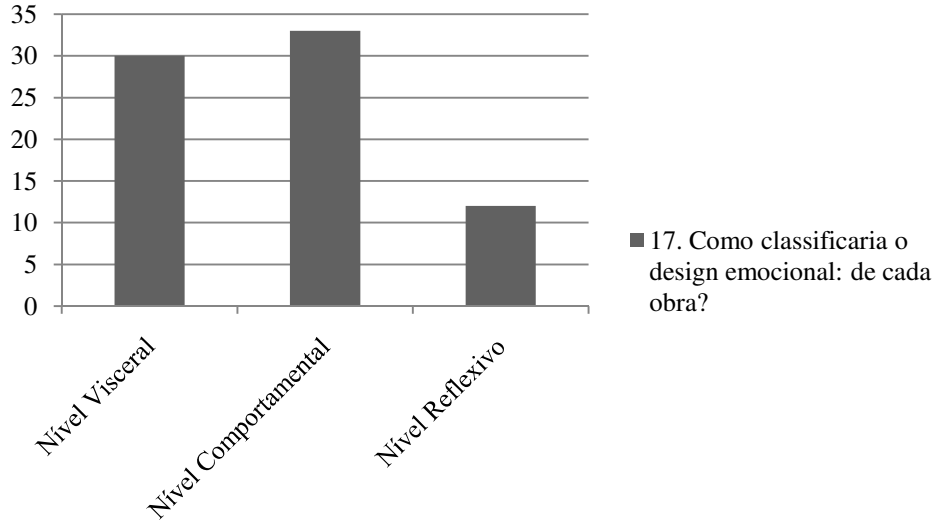
c.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



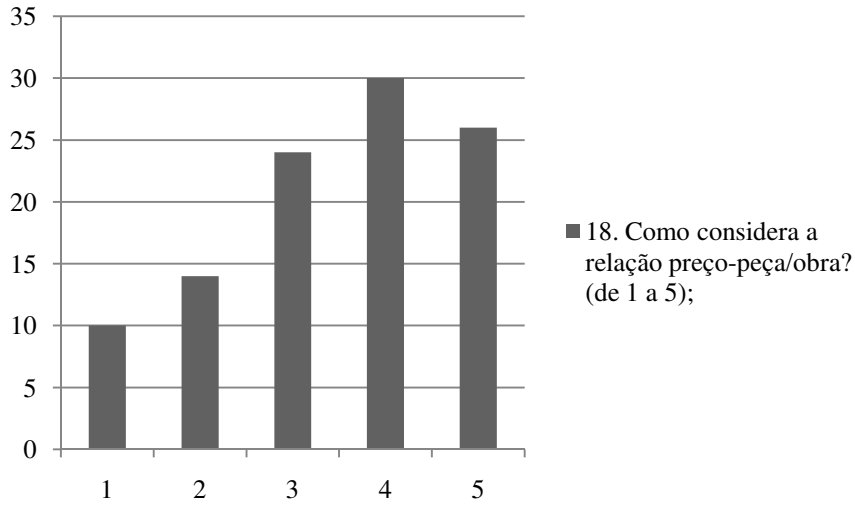
c.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



c.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



c.18. Como considera a relação preço-peça/obra? (de 1 a 5);



Conclusões relativas à peça C

A peça C, o candeeiro de mesa *Comtesse* do designer Sam Baron, apesar de francês, é 100% feita em Portugal, em parceria com a Vista Alegre. Este candeeiro é composto por cristal (30%) e o seu abajur é de algodão. Esta peça foi considerada como verdadeiramente criativa por 35 pessoas (5 em 5) (ver gráfico c.1), também foi considerada como verdadeiramente inovadora por mais de 30 inquiridos (5 em 5) (ver gráfico c.2).

A adequação ergonómica deste candeeiro foi vista por 35 pessoas como 100% adequada (ver gráfico c.3), a sua adequação estética também foi considerada como muito boa por mais de 30 pessoas (5 em 5) (ver gráfico c.4), tal como a sua adequação funcional considerada verdadeiramente funcional por mais de 40 pessoas (5 em 5) (ver gráfico c.5).

O candeeiro, para além dos seus níveis elevados de adequação estética, ergonómica e funcional, também se mostrou muito apreciado na sua adequação sustentável com 35 votos (4 em 5) seguidos de mais de 25 votos (5 em 5) (ver gráfico c.6), bem como o seu ciclo de vida que foi considerado por quase 35 pessoas como um exemplo perfeito (ver gráfico c.7).

Quando questionados se a peça representa artesanato, design ou uma mistura de ambos, 50 pessoas concordaram que esta se representa como produto de design e mais de 40 considerou ser produtos de ambos (ver gráfico c.8), quanto ao seu fabrico este foi considerado por uma grande maioria, mais de 40 pessoas, como industrial, seguindo se a mistura de fabrico industrial e artesanal com mais de 30 votos (ver gráfico c.9).

Os materiais utilizados foram considerados por 35 pessoas como muito bem reconhecidos (4 em 5) e 25 consideraram reconhecer sem problemas (5 em 5) (ver gráfico c.10), por sua vez os materiais compósitos são reconhecidos por mais de 35 pessoas (3 em 5) e 20 pessoas consideram reconhecer na perfeição (5 em 5) (ver gráfico c.11).

Dos materiais utilizados mais de 35 pessoas consideraram-nos bastante representativos de materiais tradicionais portugueses (4 em 5) (ver gráfico c.12), as suas técnicas de produção foram reconhecidas como verdadeiramente tradicionais portuguesas por mais de 25 pessoas (5 em 5) e mais de 20 pessoas consideraram-nas como pouco representativas (2 em 5) (ver gráfico c.13).

Os processos produtivos deste candeeiro foram bem reconhecidos por mais de 25 pessoas (3 em 5) e verdadeiramente reconhecidos por 20 pessoas (5 em 5) (ver gráfico c.14), também foi considerado por mais de 25 pessoas como representativo da cultura portuguesa (4 em 5) (ver gráfico c.15).

O *Comtesse* foi considerado como uma peça que corresponde ao design emocional, sendo que mais de 30 pessoas o consideraram como bom representante (3 em 5), quase 35 pessoas consideraram como muito bom representante (4 em 5) só 15 pessoas acharam que a peça não respondia ao design emocional (2 em 5) (ver gráfico c.16).

Quanto ao nível de design que mais o identificaria os inquiridos escolheram o comportamental como mais marcante com quase 35 pessoas em concordância, no entanto 30 pessoas acreditam que o nível visceral seja o mais indicado (ver gráfico c.17).

Este candeeiro *Comtesse* tem um preço de 710,00€ é considerado como alto por 30 pessoas (4 em 5) e muito alto por mais de 25 pessoas (5 em 5) (ver gráfico c.18).

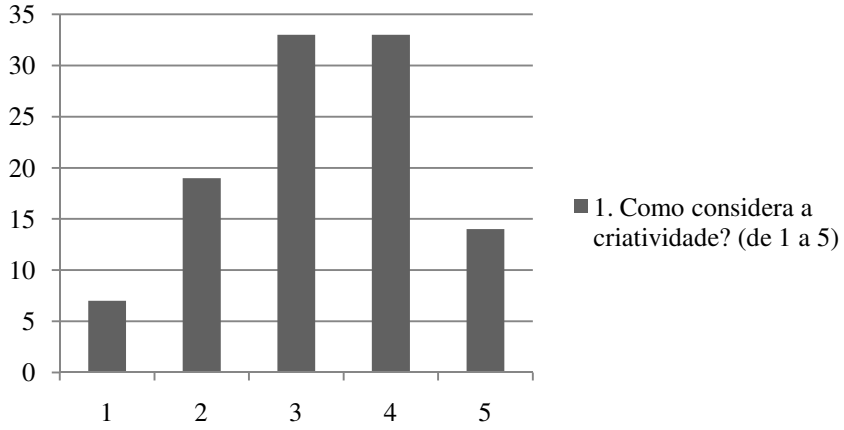
Peça D

Contador

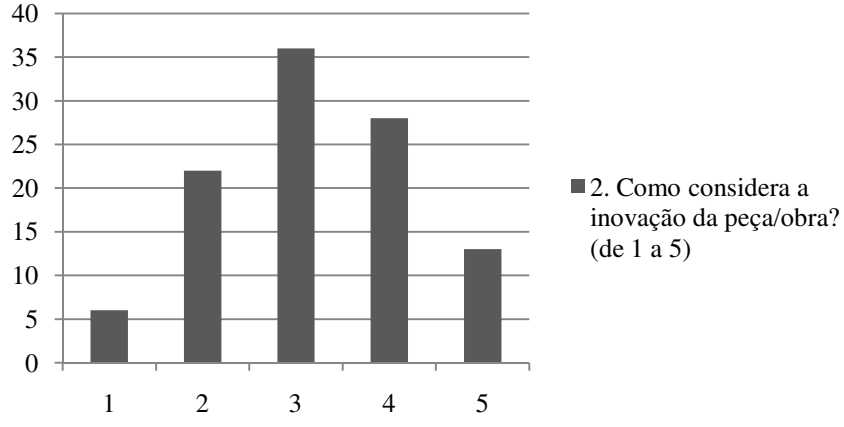


Sendo 1 “pouco” e 5 “muito”

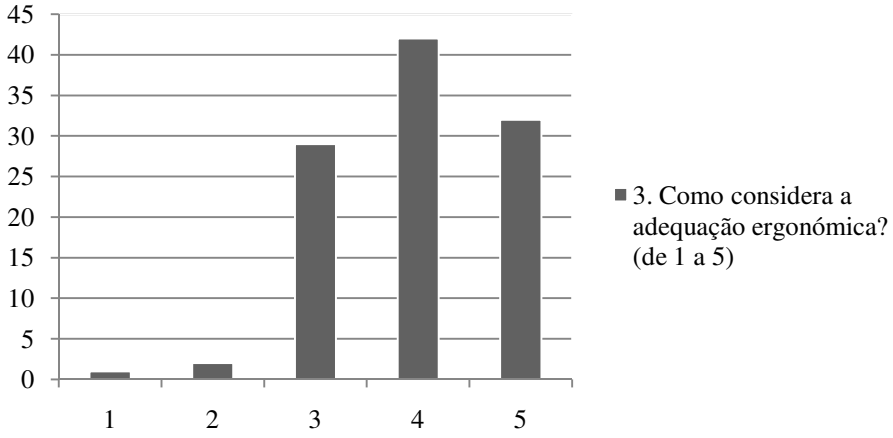
d.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



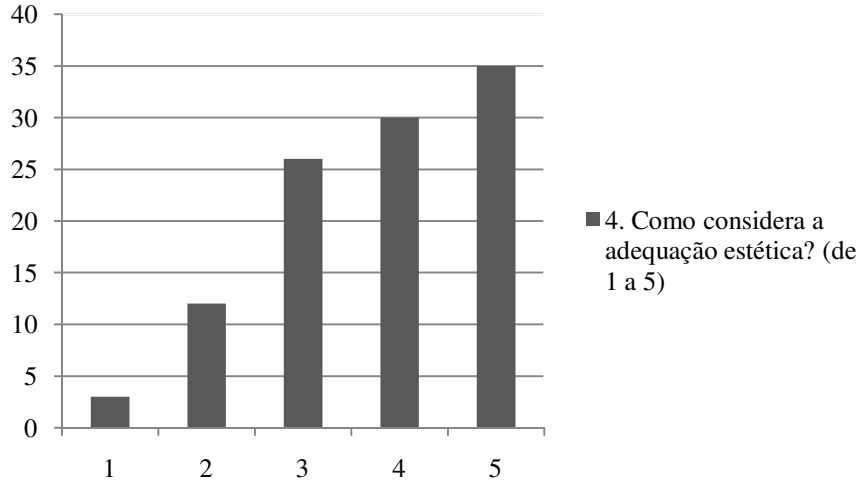
d.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



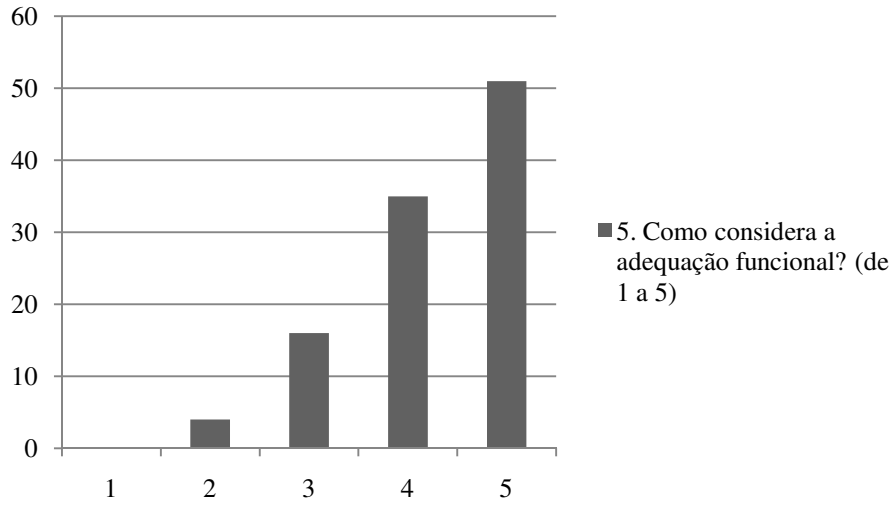
d.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



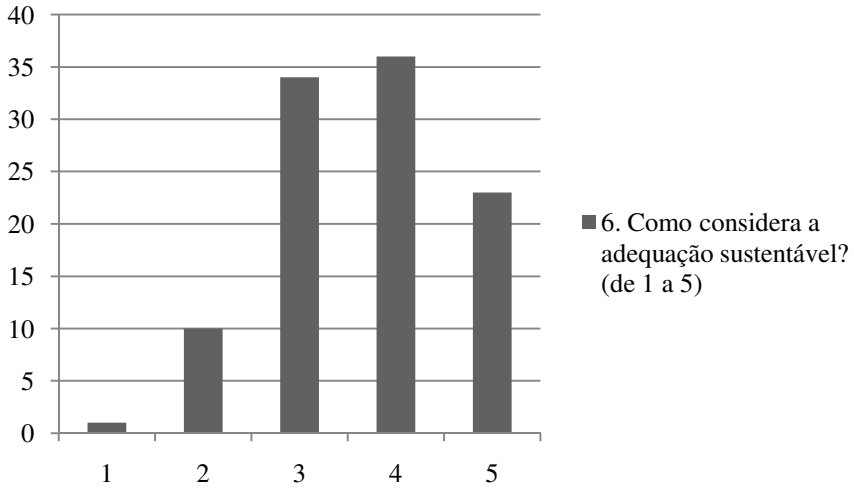
d.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



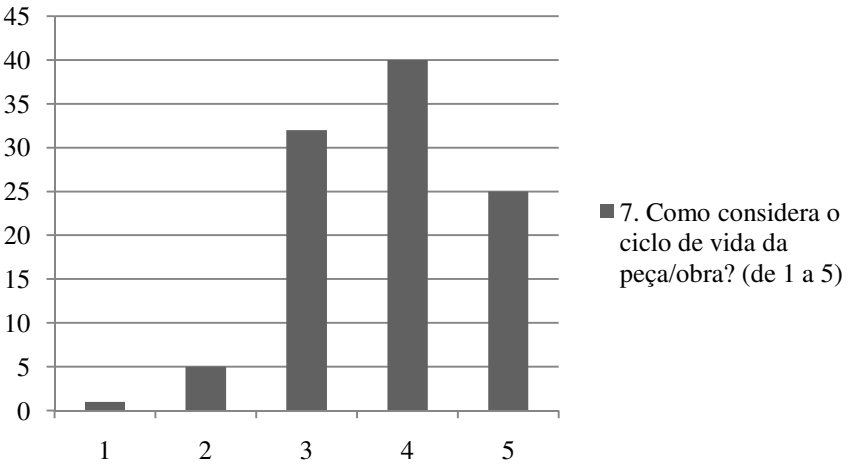
d.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



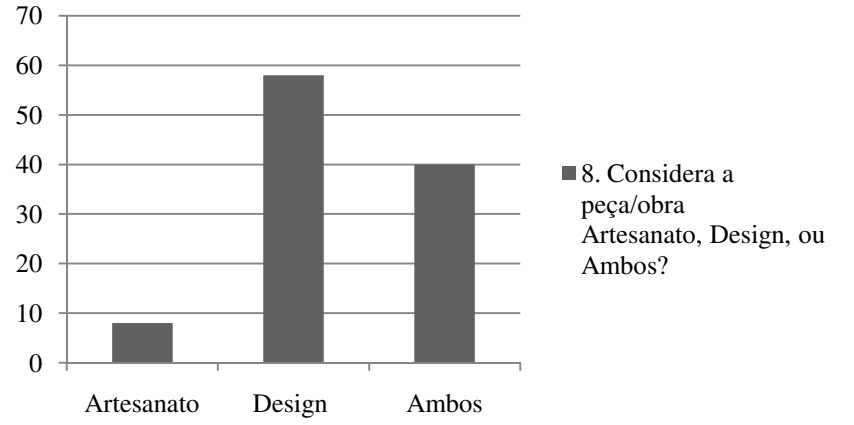
d.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



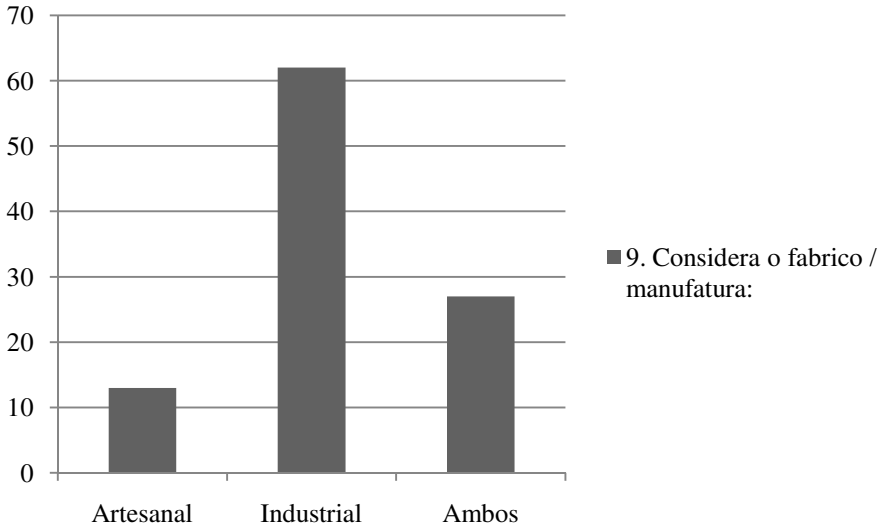
d.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



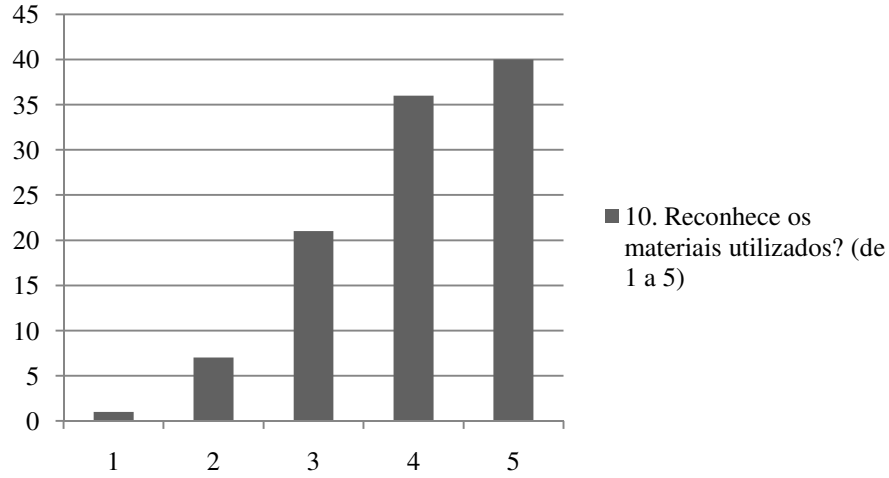
d.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



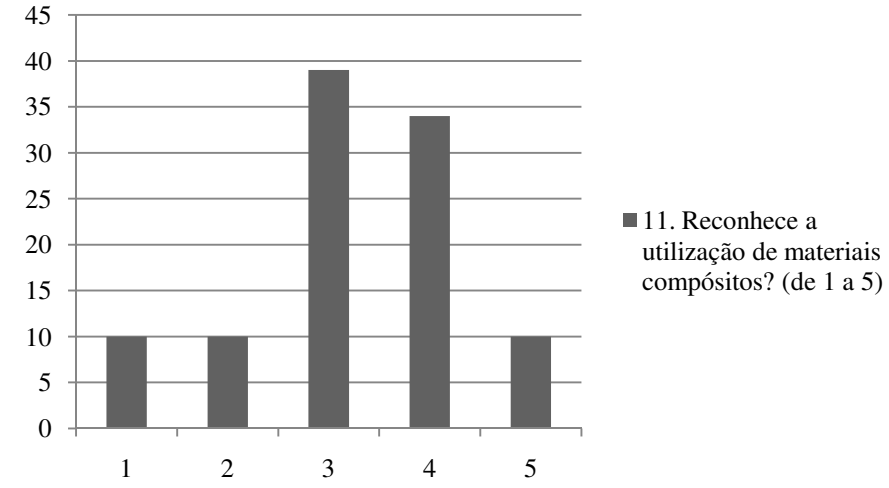
d.9. Considera o fabrico / manufatura:



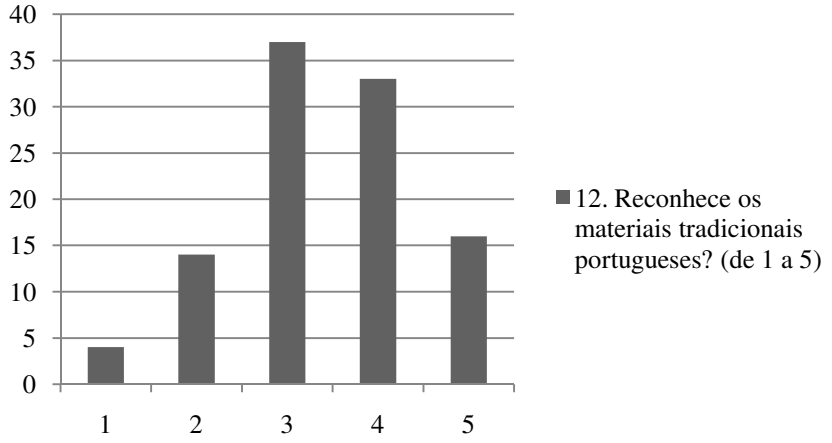
d.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



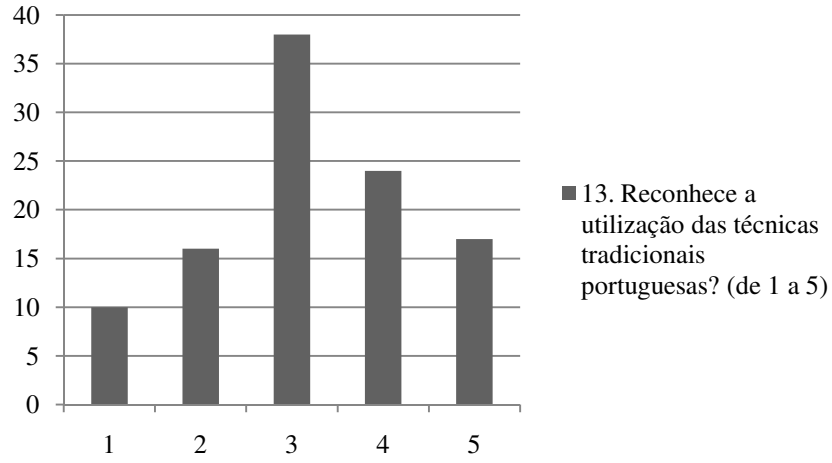
d.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



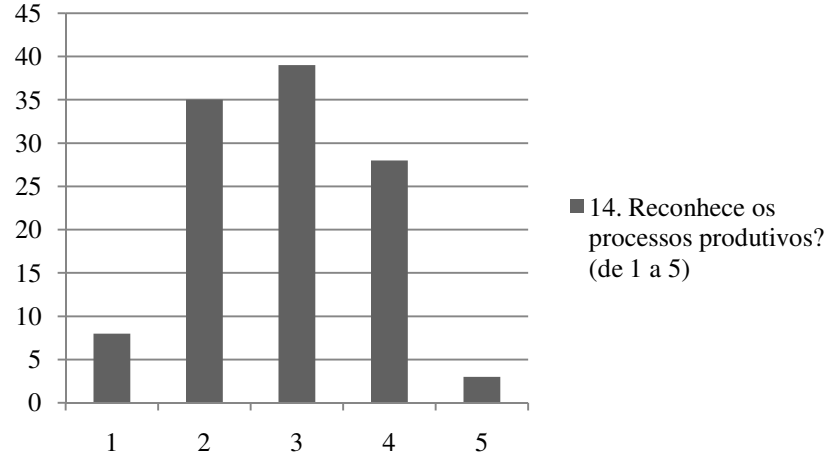
d.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



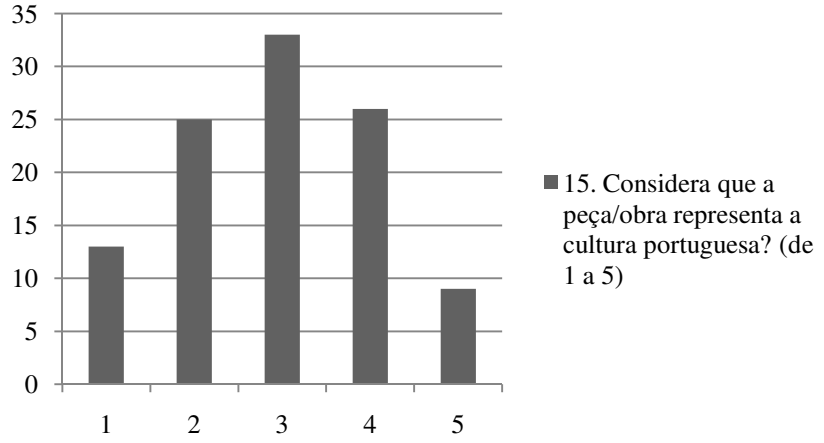
d.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)



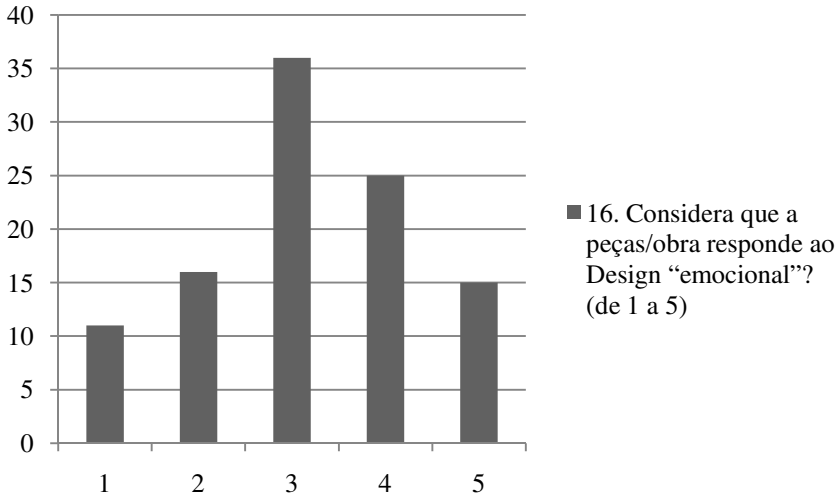
d.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)



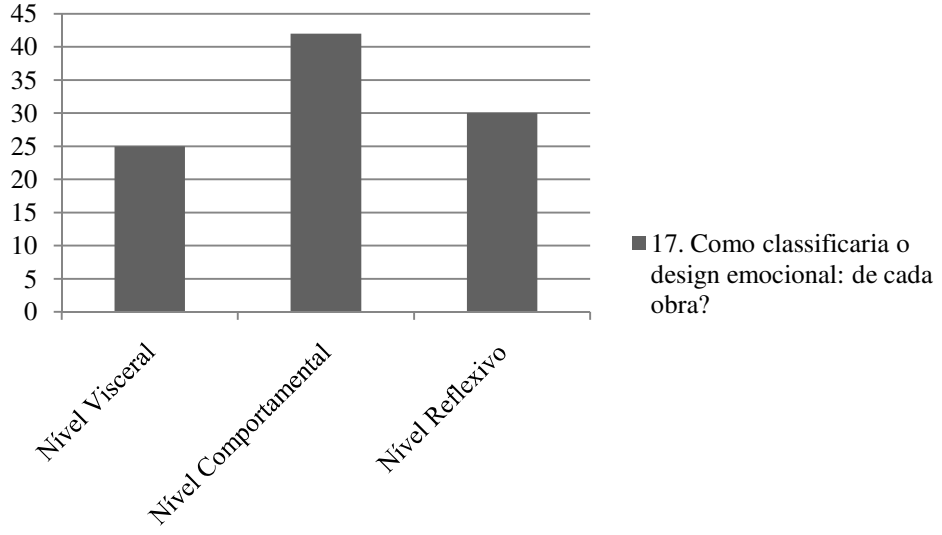
d.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



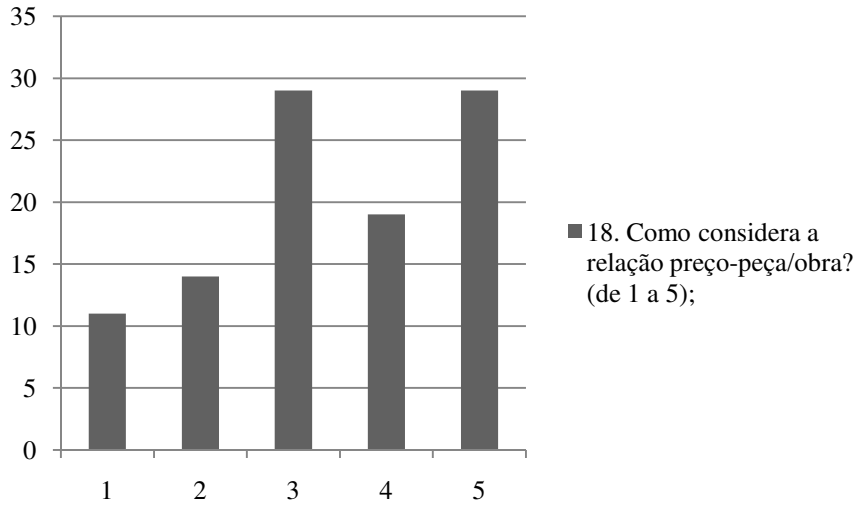
d.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



d.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



d.18. Como considera a relação preço-peça/obra? (de 1 a 5);



Conclusões relativas à peça D

Este Contador de Filipe Alarcão, bastante marcado pelo seu mecanismo reversível e escolha dos materiais, é composto por buxo, latão e pau-santo, sendo uma combinação de marcenaria e talha. Dos designers em formação entrevistados quase 35 consideraram a peça muito criativa (4 em 5) (ver gráfico d.1), esta peça foi também considerada como inovadora por mais de 35 pessoas (3 em 5), no entanto só quase 15 pessoas é que a consideraram como verdadeiramente inovadora (5 em 5) (ver gráfico d.2).

A sua adequação ergonómica foi considerada por mais de 40 pessoas como muito adequada (4 em 5) (ver gráfico d.3), a sua adequação estética foi considerada por quase 35 pessoas como verdadeiramente adequada (5 em 5) (ver gráfico d.4) o mesmo se pode observar com a sua adequação funcional onde mais de 50 pessoas consideraram o contador como verdadeiramente funcional (5 em 5) (ver gráfico d.5).

O Contador foi considerado por mais de 35 pessoas como muito sustentável (4 em 5) (ver gráfico d.6) e 40 pessoas consideraram que este tem um ciclo de vida muito bom (ver gráfico d.7), no entanto, a separação de alguns materiais poderia não ser assim tão fácil.

Para a confeção do Contador, o designer recorreu a vários artesãos conhecedores das técnicas antigas, portanto este nasce do design e da manufatura. A este nível, quase 60 dos designers em formação consideraram-no maioritariamente como sendo produto do design, e outros 40 como mistura de design e artesanato (ver gráfico d.8).

Por sua vez, e ao contrário do que foi considerado pelos inquiridos, o contador é construído de modo artesanal, tendo sido considerado como fabrico industrial por mais de 60 pessoas (ver gráfico d.9).

Das pessoas questionadas 40 considerou reconhecer sem dúvida alguma os materiais utilizados na peça (5 em 5) (ver gráfico d.10) e quase 40 reconheceram bem a utilização de materiais compósitos (3 em 5) (ver gráfico d.11). Os seus materiais foram reconhecidos por mais de 35 pessoas como materiais tradicionais portugueses (3 em 5) (ver gráfico d.12).

Nesta peça mais de 35 pessoas consideraram reconhecer bem a utilização de técnicas tradicionais portuguesas (3 em 5) (ver gráfico d.13) e quase 40 considerou reconhecer bem os seus processos produtivos (3 em 4) (ver gráfico d.14). Esta peça de Filipe Alarcão foi vista por mais de 30 pessoas como boa representante da cultura portuguesa (ver gráfico d.15), talvez por isto o seu design emocional tenha sido igualmente avaliado como bom, tendo mais de 35 pessoas de acordo (3 em 5) (ver gráfico d.16). O design comportamental foi o mais escolhido para classificar o tipo de nível em que a peça se enquadra tendo mais de 40 votos (ver gráfico d.17). Por fim, o seu preço de 15 000,00€ foi considerado por quase 30 pessoas como um valor muito elevado para a peça, no entanto quase 30 pessoas consideraram um bom preço para a peça (3 em 5) (ver gráfico d.18).

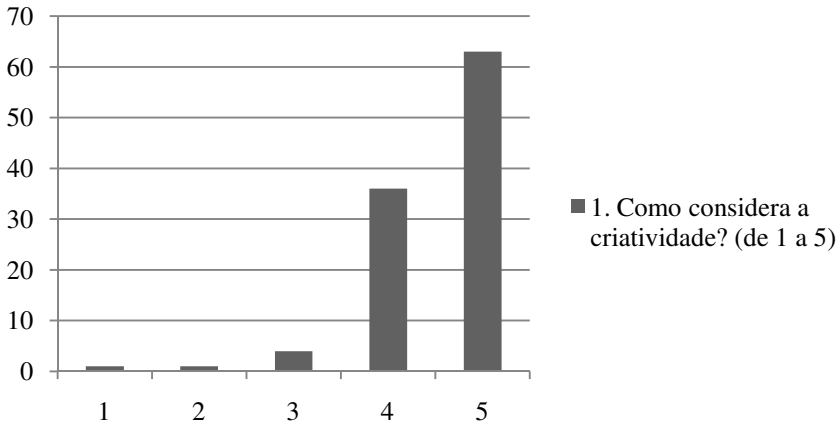
Peça E

Coral Vivo

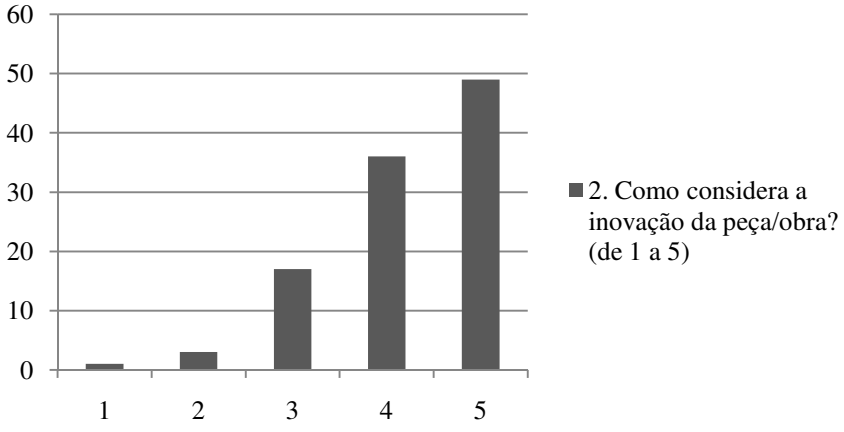


Sendo 1 “pouco” e 5 “muito”

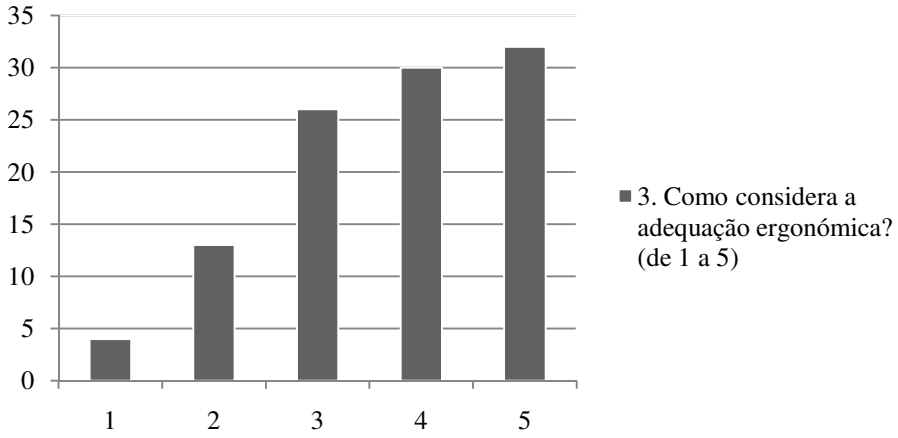
e.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



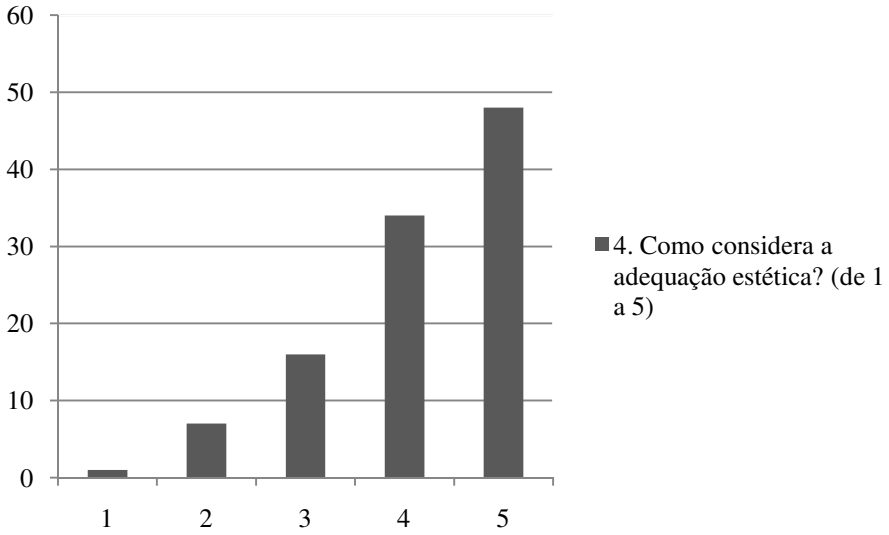
e.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



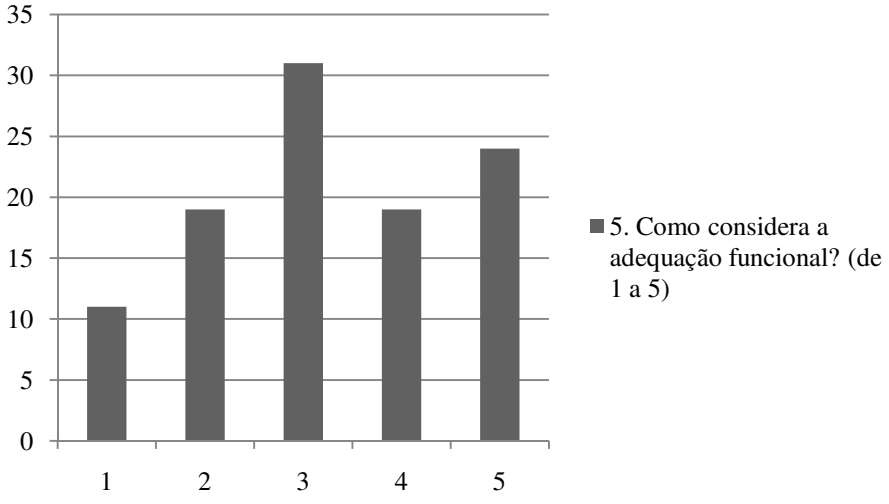
e.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



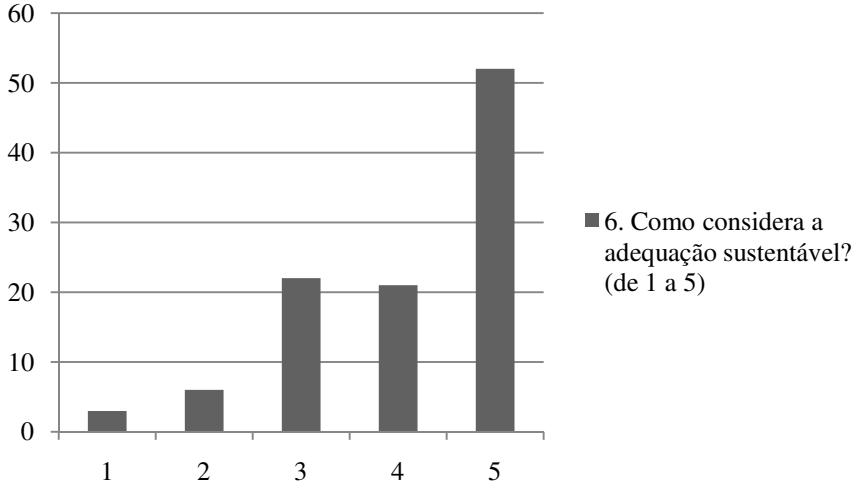
e.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



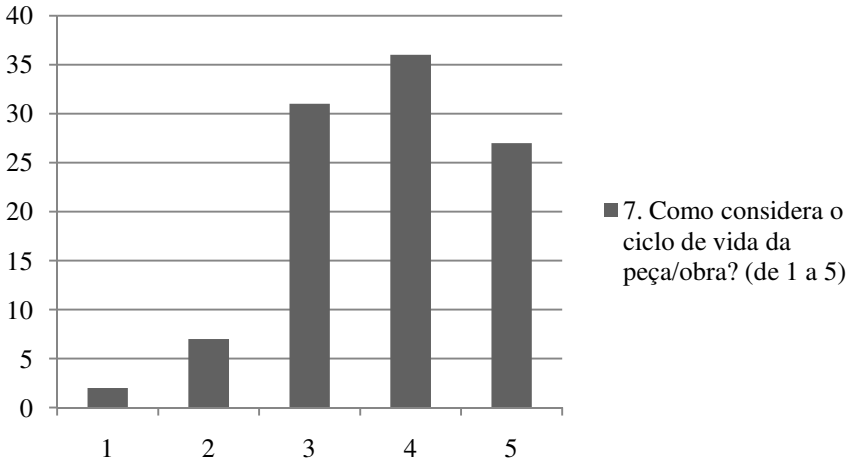
e.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



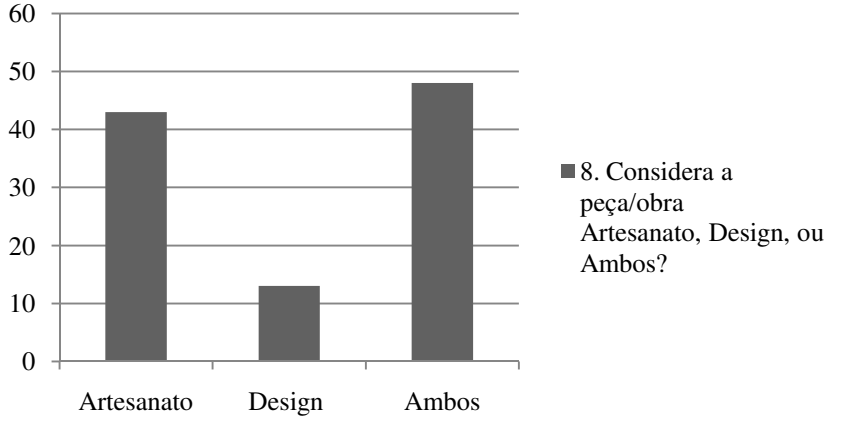
e.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



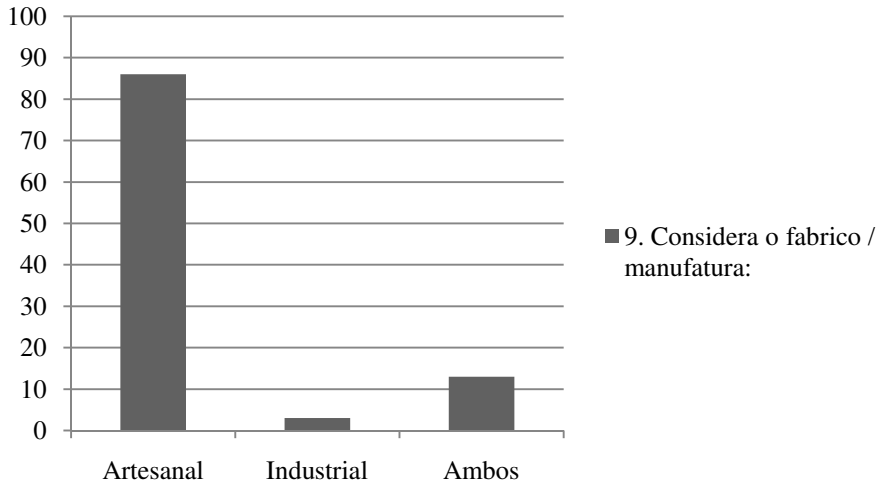
e.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



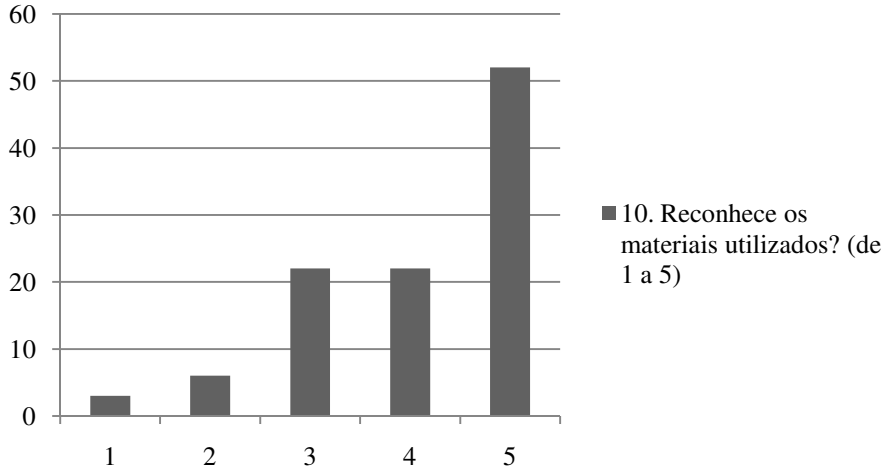
e.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



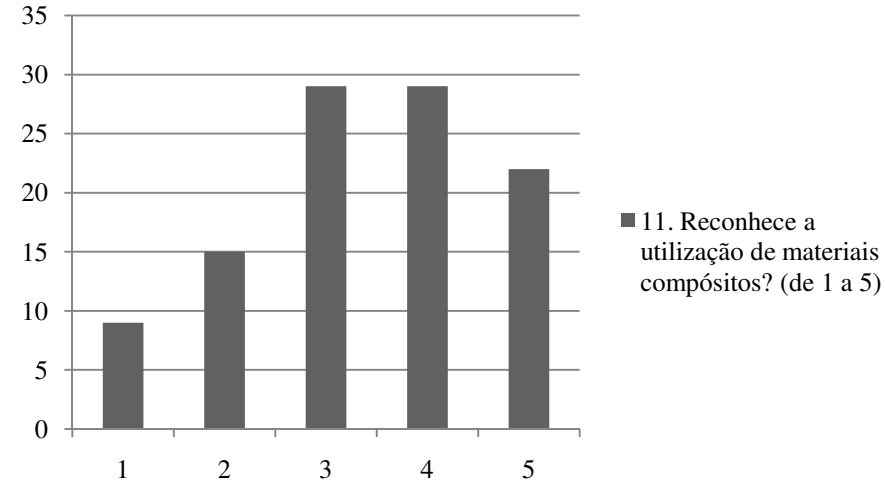
e.9. Considera o fabrico / manufatura:



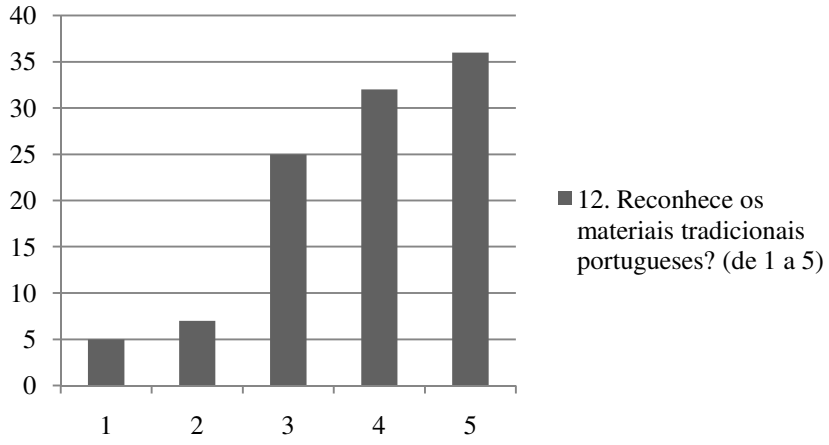
e.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



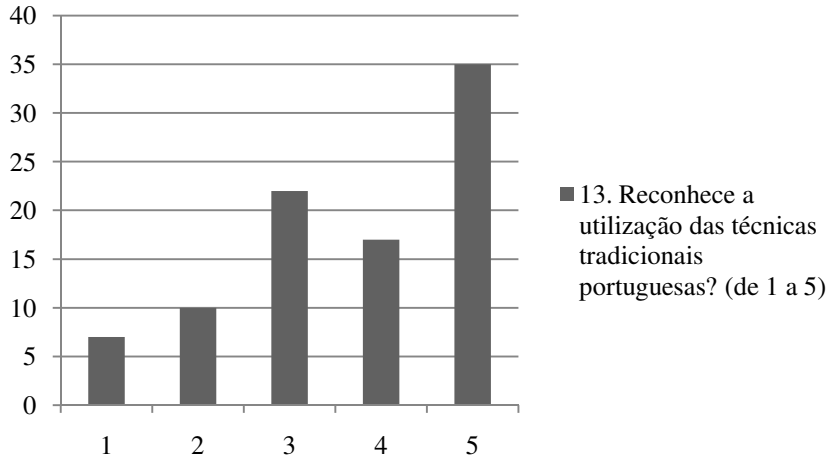
e.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



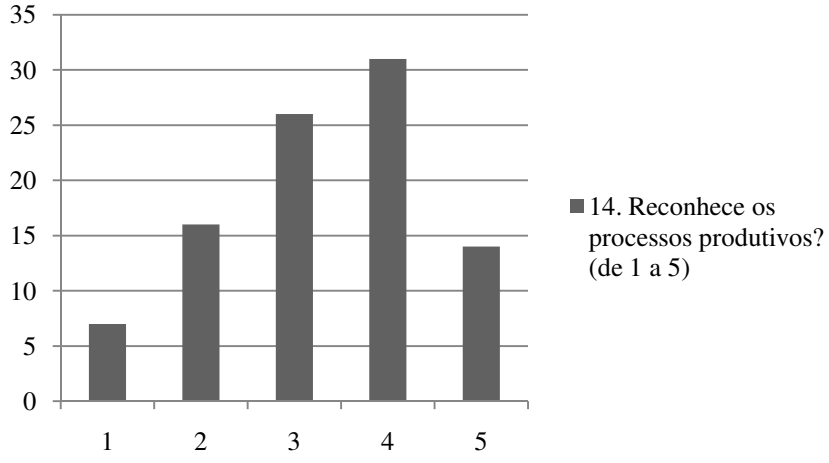
e.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



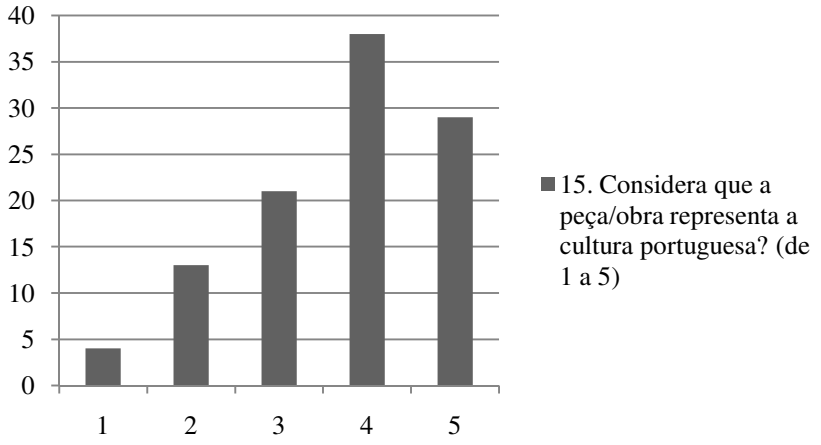
e.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)



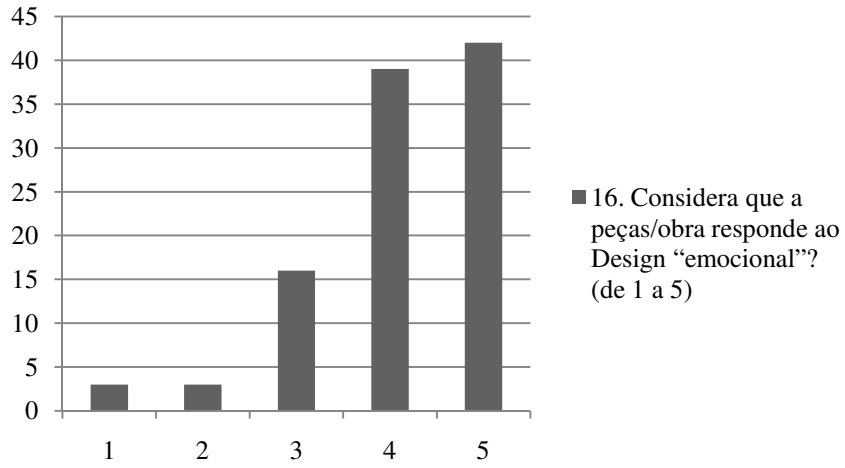
e.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)



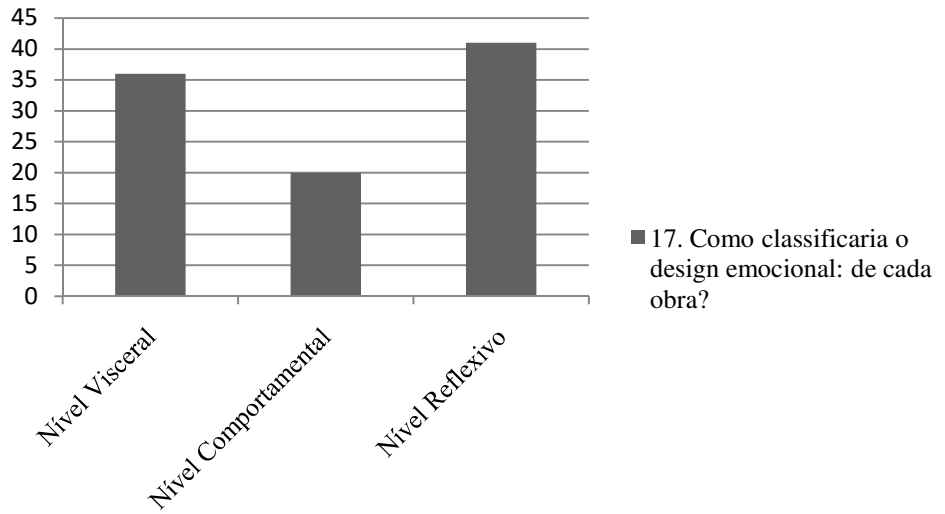
e.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



e.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



e.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



Conclusões relativas à peça E

Esta tapeçaria, de Vanessa Barragão, destaca-se pela sua escolha de materiais e técnica de confeção, tendo por nome Coral Vivo. Foi feita só com desperdícios têxteis que são bem identificados pelos questionados tendo mais de 50 pessoas que identificaram verdadeiramente os materiais utilizados (5 em 5) (ver gráfico e.10) bem como as técnicas tradicionais portuguesas que são utilizadas, como o ponto de esmirna, feltragem de lã e até mesmo croché, sendo reconhecidas perfeitamente por 35 pessoas (5 em 5) (ver gráfico e.13).

Os materiais tradicionais portugueses são genuinamente reconhecidos por mais de 35 pessoas (5 em 5) (ver gráfico e.12) e os materiais compósitos existentes devido à utilização de desperdícios são bem reconhecidos por mais de 30 pessoas (4 em 5) (ver gráfico e.11).

O Coral Vivo foi considerado por mais de 60 pessoas como verdadeiramente criativo (5 em 5) (ver gráfico e.1), este também foi considerado como verdadeiramente inovador por quase 50 pessoas (5 em 5) (ver gráfico e.2), mais de 30 pessoas consideraram esta tapeçaria com uma adequação ergonómica muito boa (5 em 5) (ver gráfico e.3) e quase 50 pessoas concordaram que a peça é genuinamente estética (5 em 5) (ver gráfico e.4).

A peça foi considerada por mais de 30 pessoas como tendo uma boa adequação funcional (3 em 5) (ver gráfico e.5). Por serem usados desperdícios têxteis este torna-se bastante sustentável, a sua adequação sustentável foi considerada por mais de 50 pessoas como verdadeiramente boa (5 em 5) (ver gráfico e.6), tal como a sua sustentabilidade o ciclo de vida da peça foi considerado por mais de 35 pessoas como muito bom (4 em 5) (ver gráfico e.7).

Esta tapeçaria foi confecionada pela artista e designer juntamente com a ajuda de familiares e amigos, o que torna todo o trabalho manual e artesanal; no questionário, a peça foi considerada por quase 50 pessoas como uma combinação de design e artesanato ao invés de só artesanato que contou com mais de 40 votos (ver gráfico e.8), e o seu fabrico foi considerado artesanal por quase 90 pessoas (ver gráfico e.9).

A tapeçaria representa segundo quase 40 dos inquiridos bastante a cultura portuguesa (4 em 5) (ver gráfico e.15) e a sua confeção, juntamente com pessoas envolvidas, torna-a uma peça muito emocional, ideia que mais de 40 dos designers identificam muito bem (5 em 5)

(ver gráfico e.16), o nível de design que mais se destaca é o nível refletivo com mais de 40 votos seguido do nível visceral com mais de 35 votos (ver gráfico e.17).

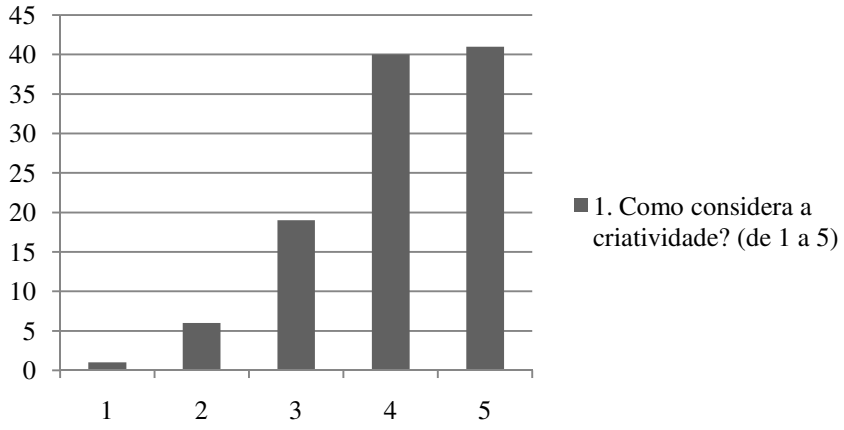
Peça F

Magic Triple

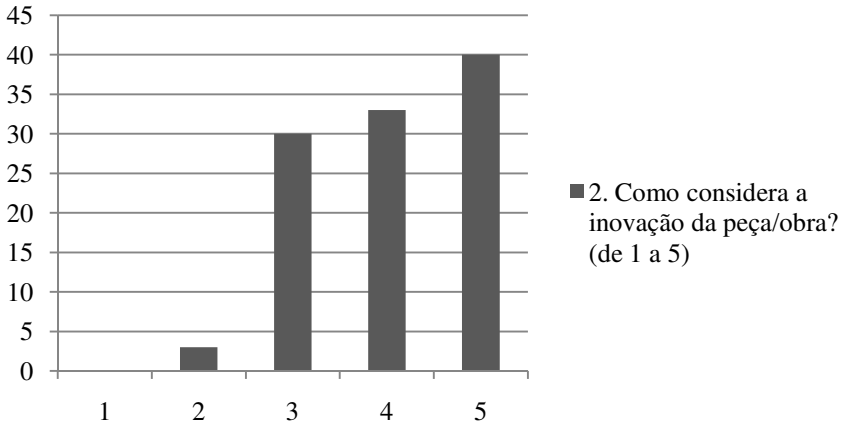


Sendo 1 "pouco" e 5 "muito"

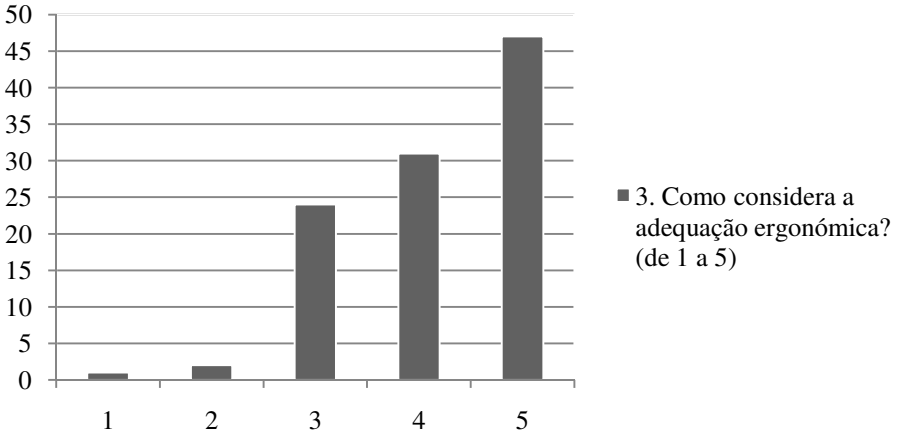
f.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



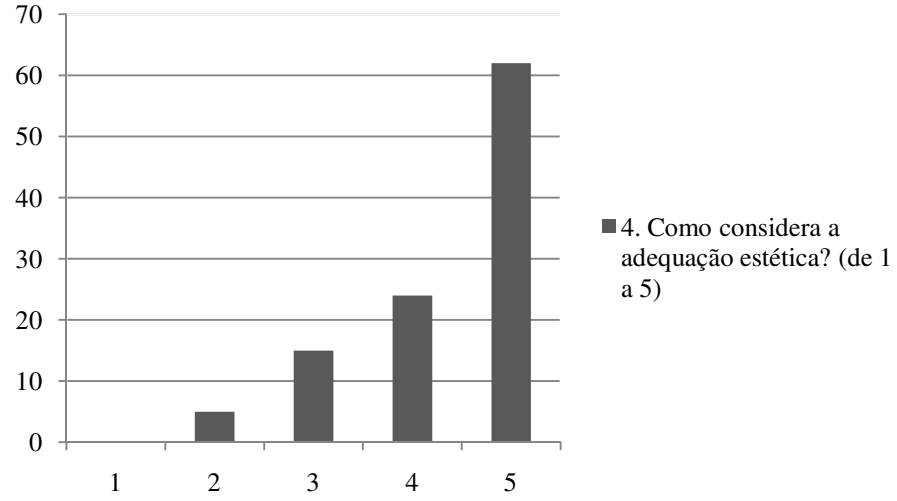
f .2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



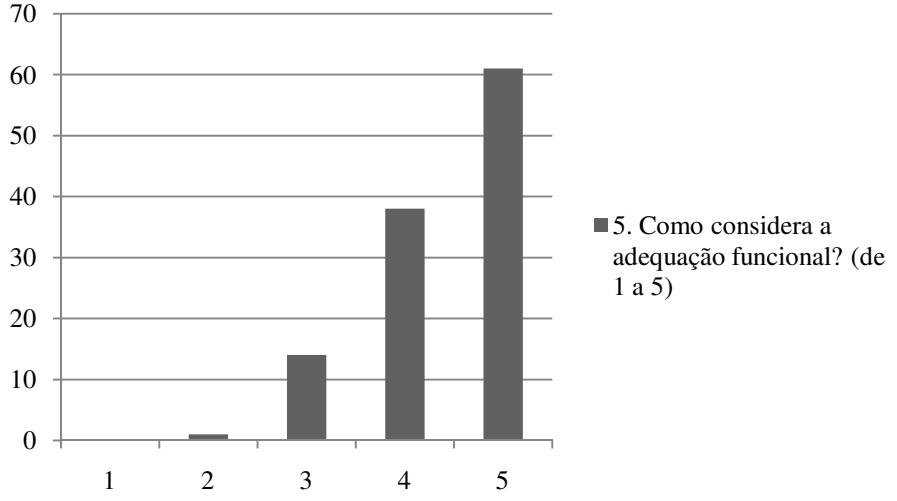
f.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



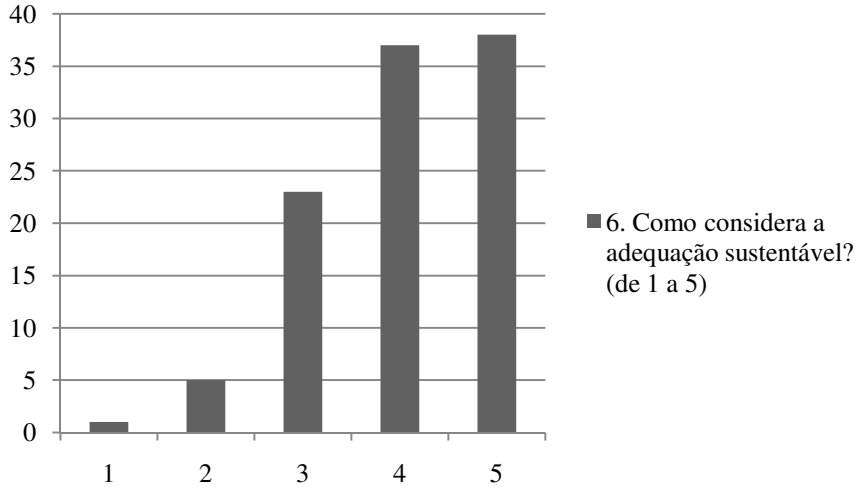
f.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



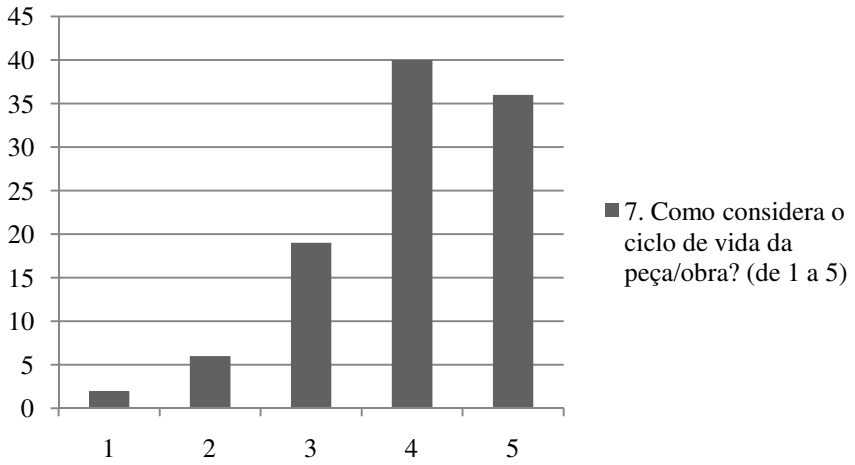
f.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



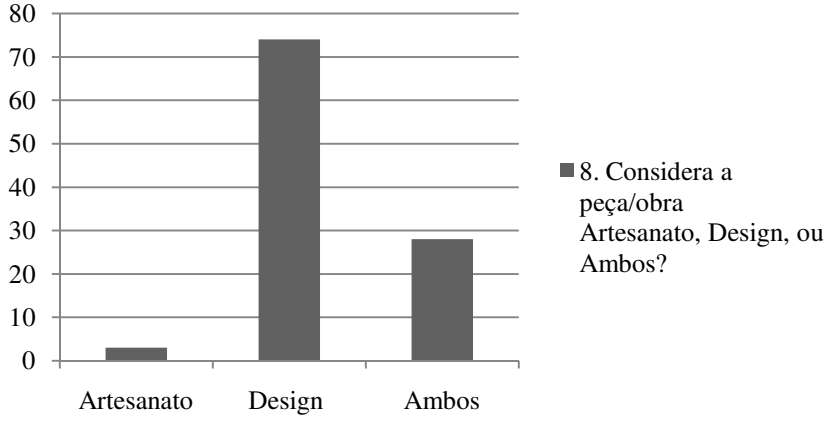
f.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



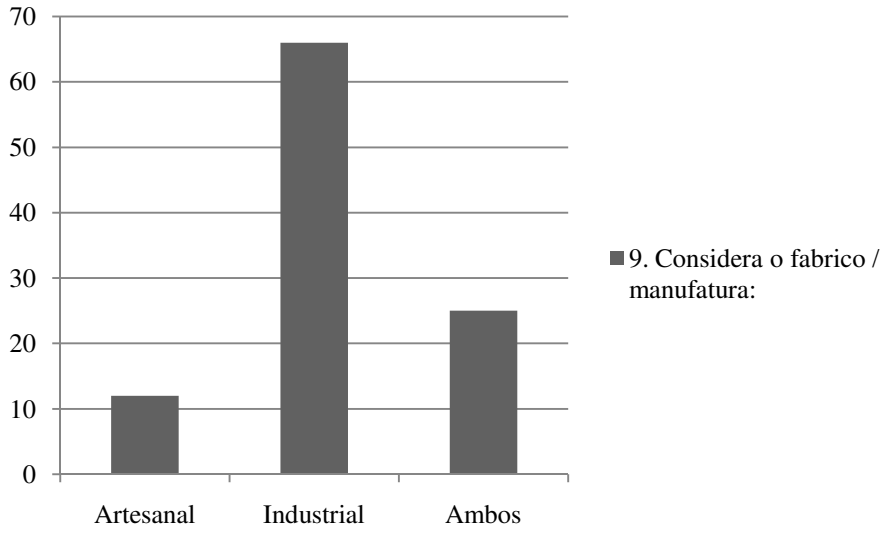
f.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



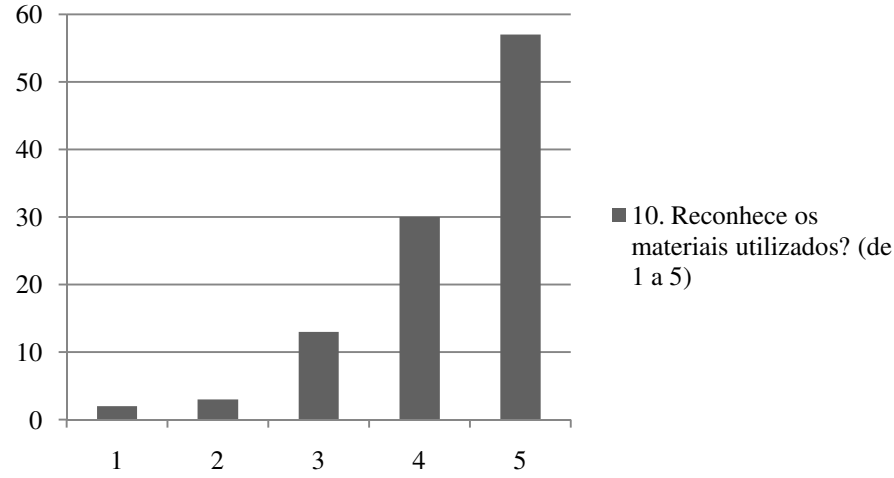
f.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



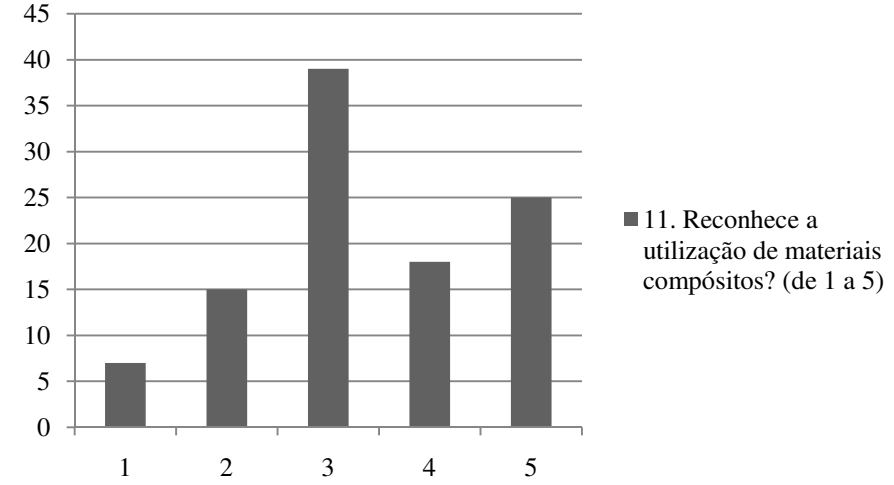
f.9. Considera o fabrico / manufatura:



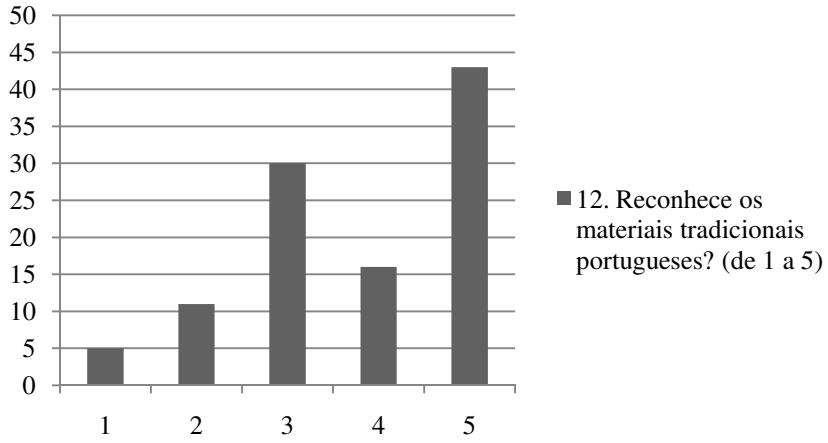
f.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



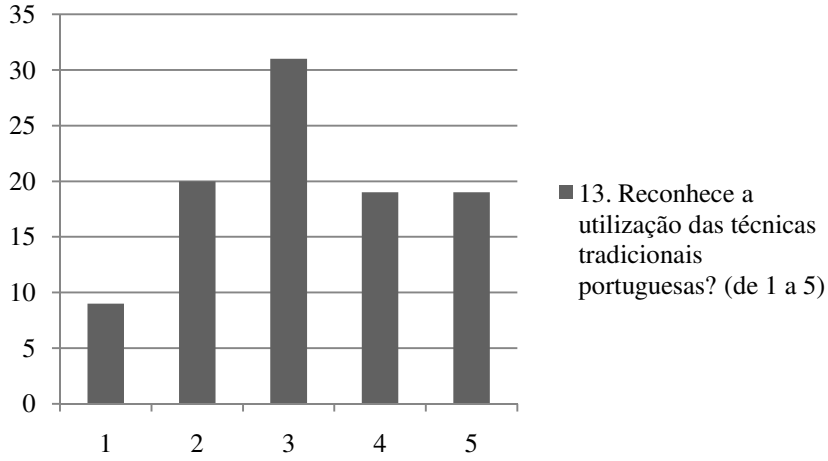
f.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



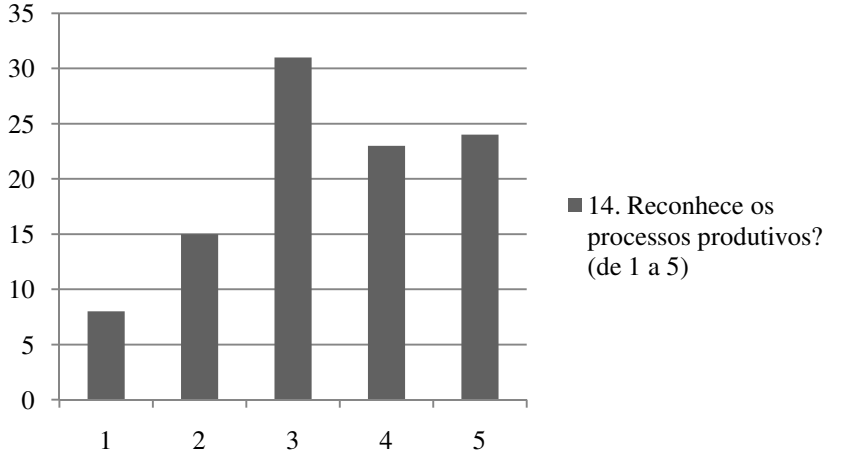
f.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



f.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)

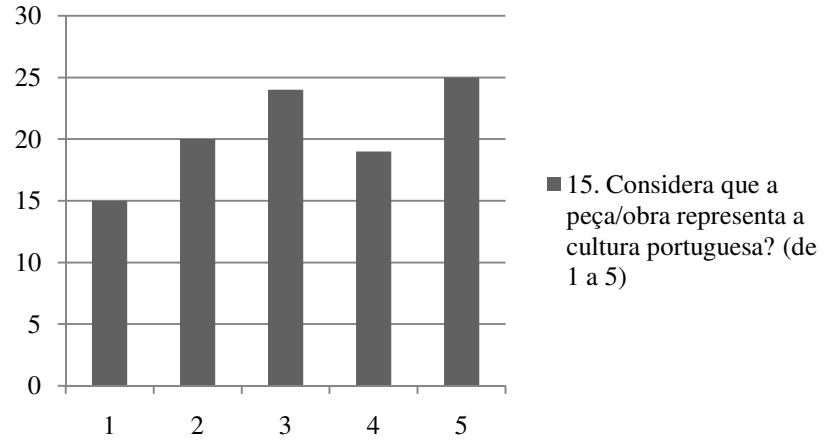


f.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)

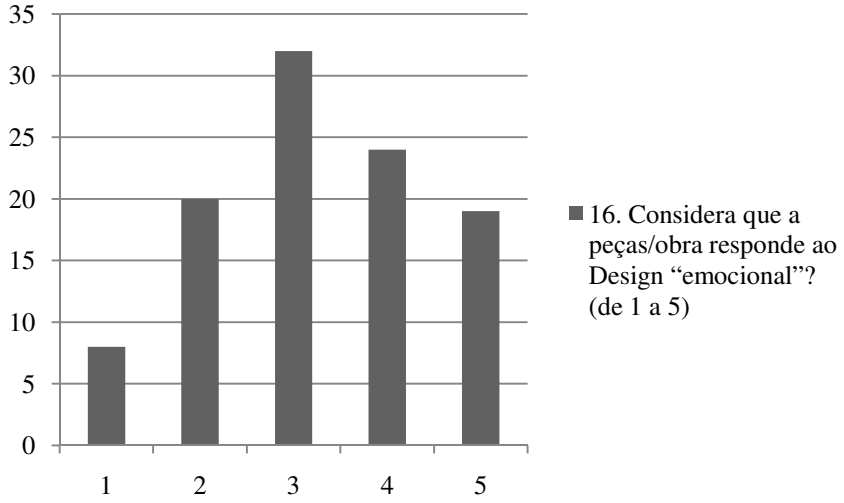


Peça F - *Magic Triple*

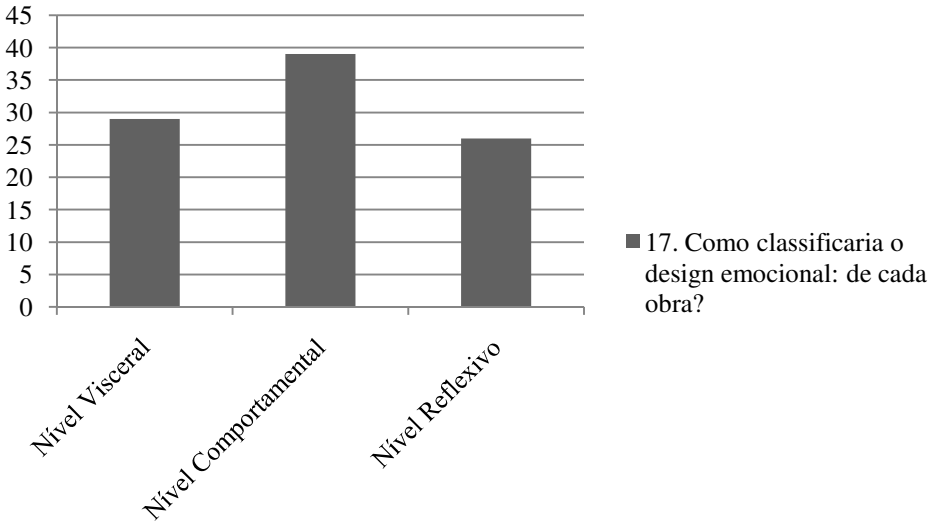
f.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



f.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



f.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



Conclusões relativas à peça F

Magic Triple, candeeiro orgânico de Miguel Arruda, é um candeeiro feito em cortiça combinada com LED e pode ter várias formas, podendo ser obtido em vários tamanhos. Esta peça foi considerada por mais de 40 pessoas como bastante criativa (5 em 5) (ver gráfico f.1), bem como inovadora sendo votada por 40 pessoas como verdadeiramente inovadora (5 em 5) (ver gráfico f.2).

A adequação ergonómica do candeeiro foi considerada por mais de 50 dos inquiridos como bastante adequada (5 em 5) (ver gráfico f.3), foi também considerado por mais de 60 pessoas como verdadeiramente estético (5 em 5) (ver gráfico f.4) bem como funcional sendo considerado como tal por mais de 60 pessoas (5 em 5) (ver gráfico f.5).

Foi uma peça que agradou bastante ao público, por ser de cortiça, material bem identificado por quase 60 dos questionados (5 em 5) (ver gráfico f.10), foi considerado por quase 40 pessoas como bastante sustentável (5 em 5) (ver gráfico f.6) e o seu ciclo de vida foi considerado como muito bom por 40 dos designers em formação (4 em 5) (ver gráfico f.7).

O *Magic Triple* foi considerado por mais de 70 pessoas como uma peça de design (ver gráfico f.8) e o seu fabrico foi considerado por mais de 60 pessoas como industrial (ver gráfico f.9).

Como mencionado anteriormente os seus materiais foram muito bem reconhecidos, quanto ao reconhecimento da utilização de materiais compósitos quase 40 pessoas reconheceram-nos bem (3 em 5) (ver gráfico f.11), dos materiais utilizados mais de 45 pessoas consideraram-nos como sendo verdadeiramente tradicionais portugueses (5 em 5) (ver gráfico f.12).

Quanto à utilização de técnicas tradicionais portuguesas mais de 30 dos inquiridos reconheceram-nas bem (3 em 5) (ver gráfico f.13), os processos produtivos também foram bem conhecidos onde mais de 30 pessoas votaram (3 em 5) (ver gráfico f.14).

O candeeiro, quanto à representação da cultura, foi considerado por 25 pessoas como genuinamente representativo (5 em 5), no entanto 15 pessoas consideraram muito pouco representativo (1 em 5), 20 pessoas como sendo pouco representativo (2 em 5), quase 25 como sendo bem representativo (3 em 5) e quase 20 como sendo muito representativo (4

em 5), pelo que todas as opções têm valores muito próximos tornando a resposta neutra (3 em 5) (ver gráfico f.15).

Este foi considerado por mais de 30 pessoas como uma peça que responde ao design emocional (3 em 5) (ver gráfico f.16), o nível de design que mais se destacou foi o nível comportamental com quase 40 votos (ver gráfico f.17).

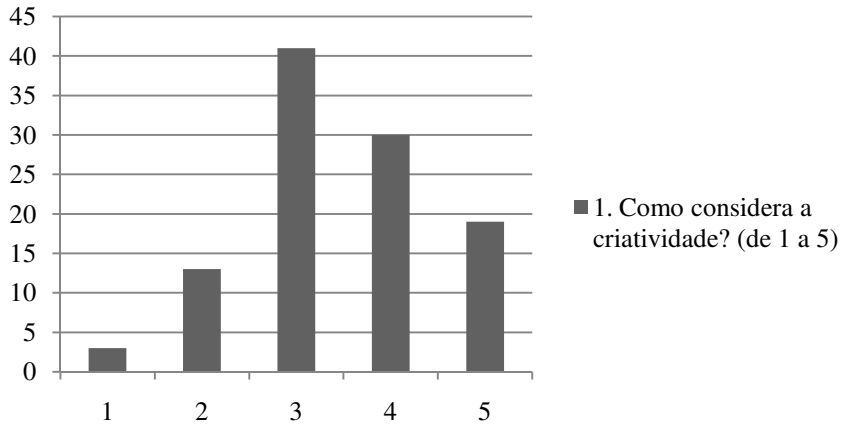
Peça G

OneSixFour

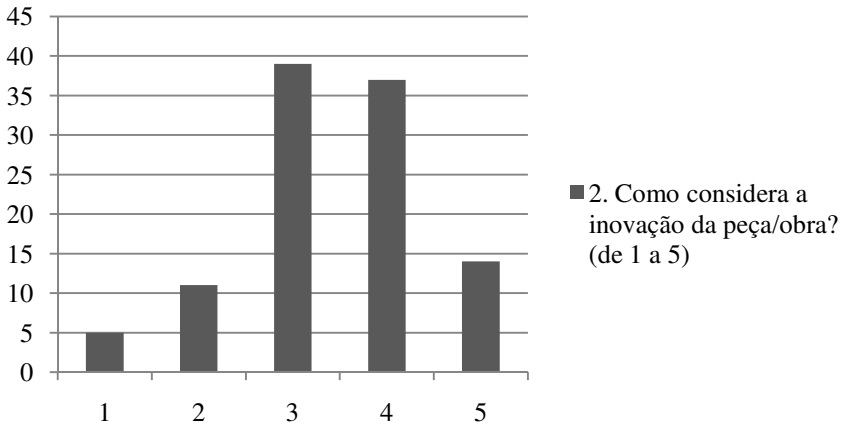


Sendo 1 “pouco” e 5 “muito”

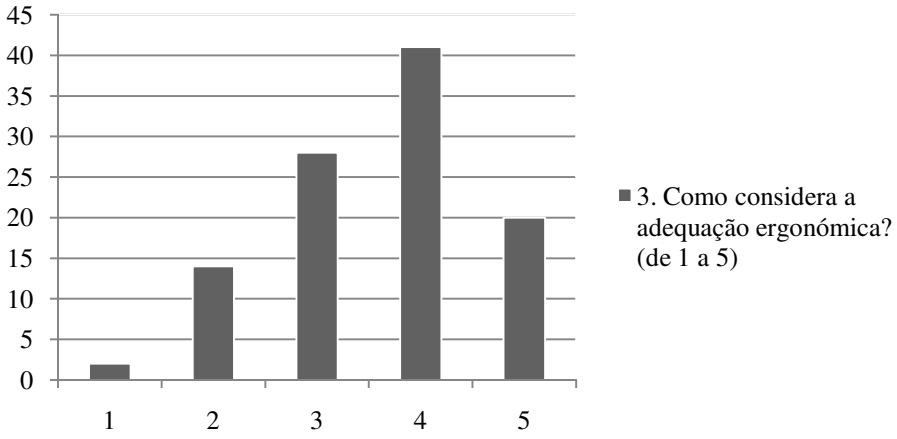
g.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



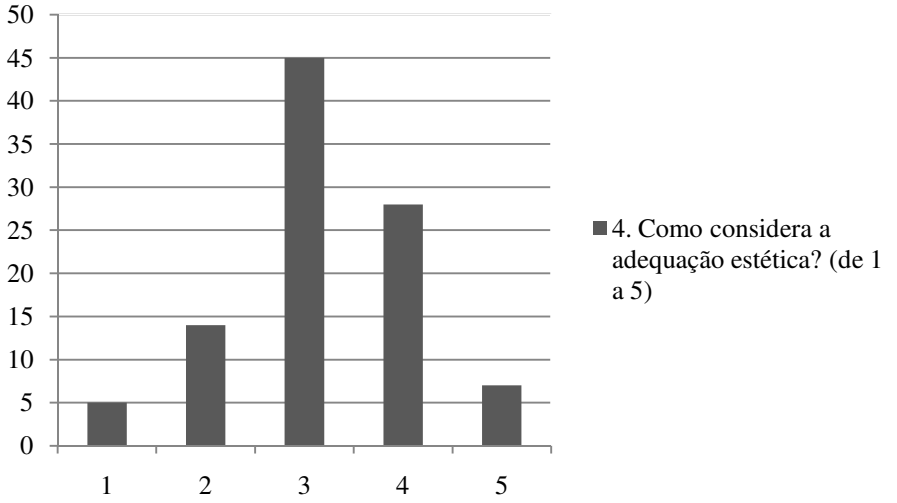
g .2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



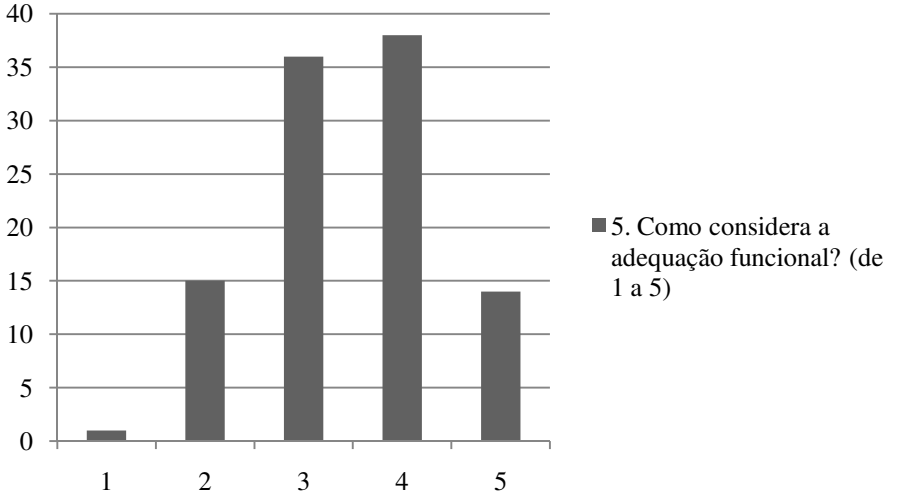
g.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



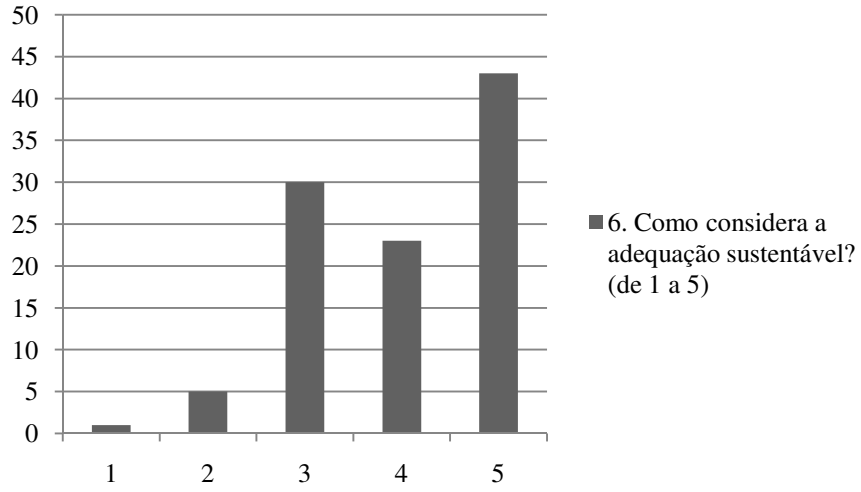
g.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



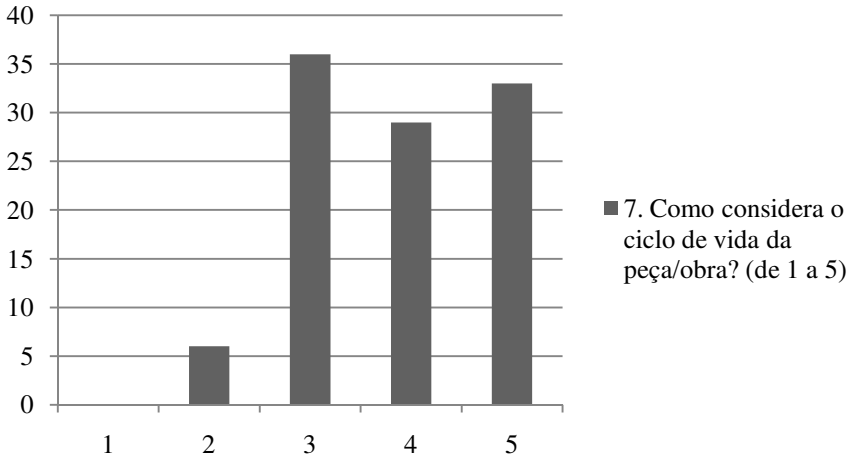
g.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



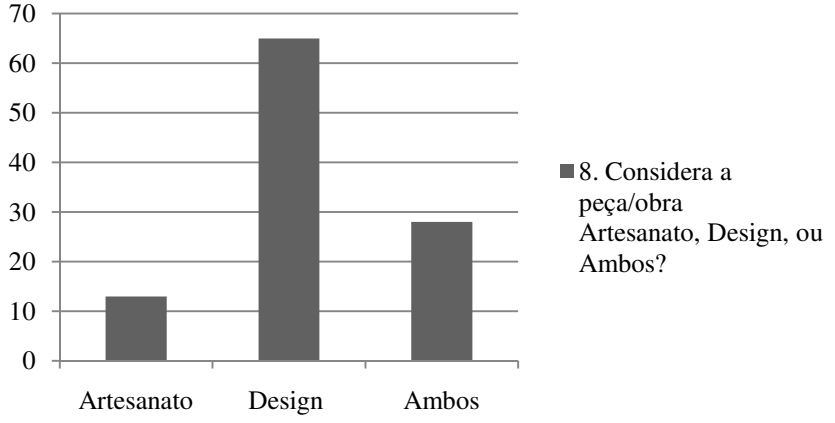
g.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



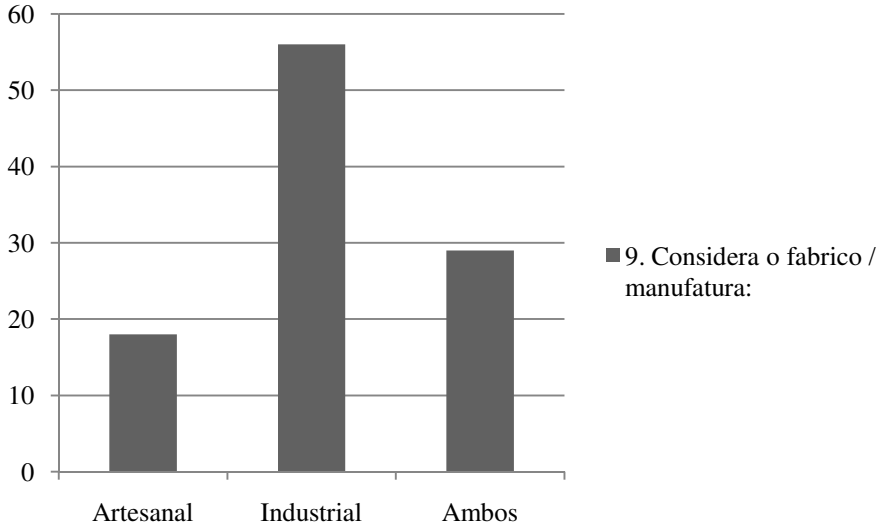
g.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



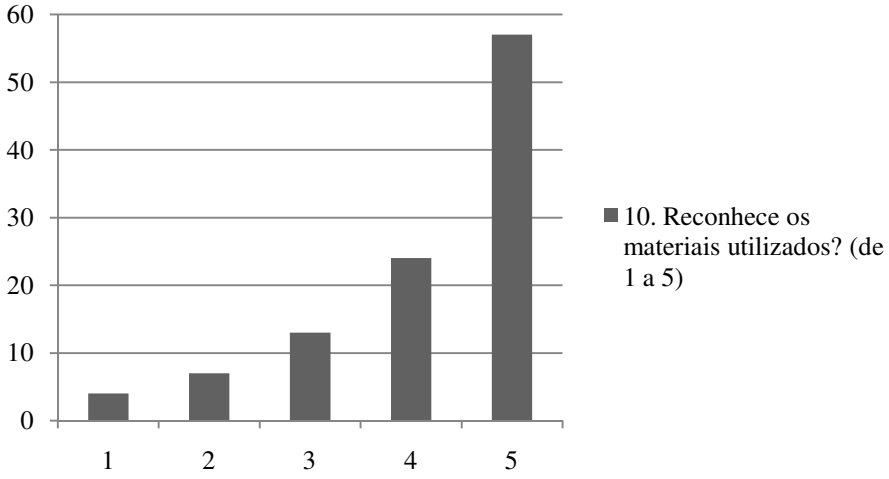
g.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



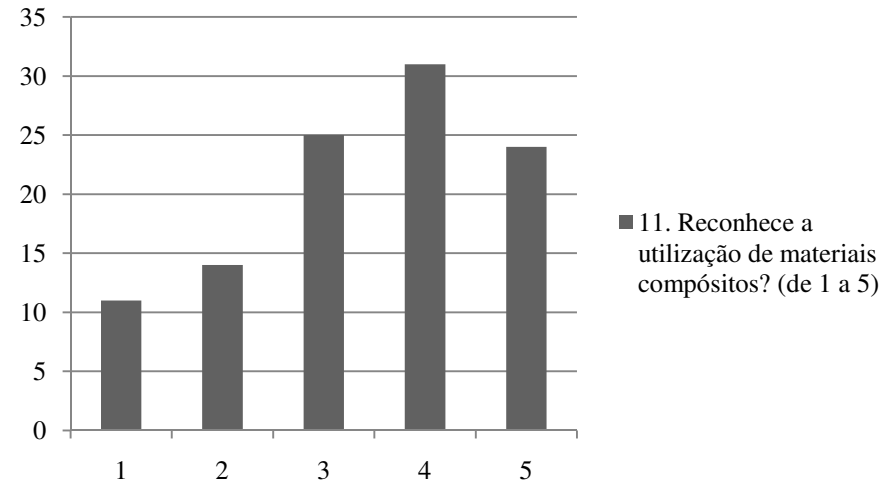
g.9. Considera o fabrico / manufatura:



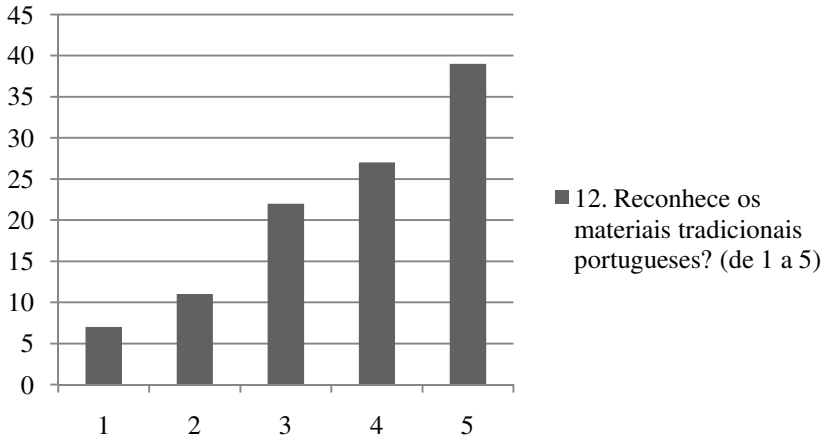
g.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



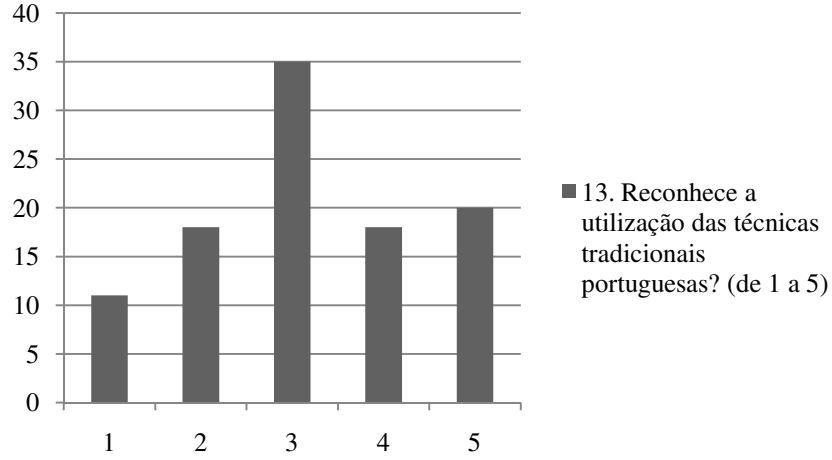
g.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



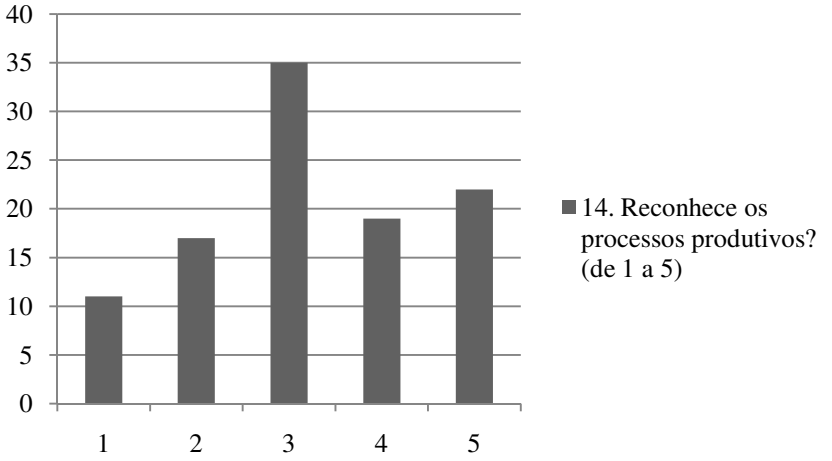
g.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



g.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)

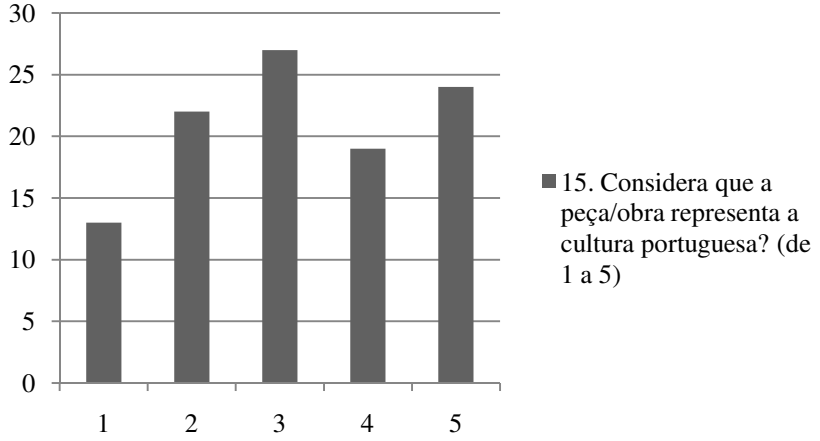


g.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)

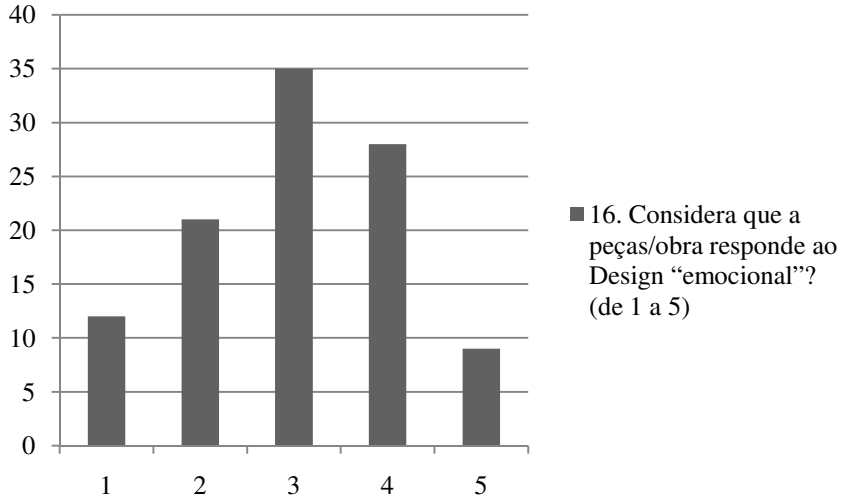


Peça G - *OneSixFour*

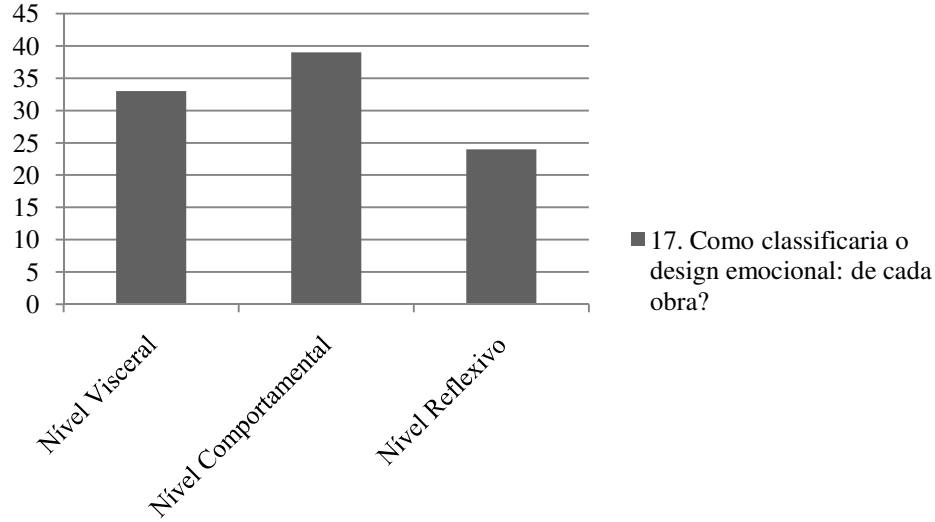
g.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



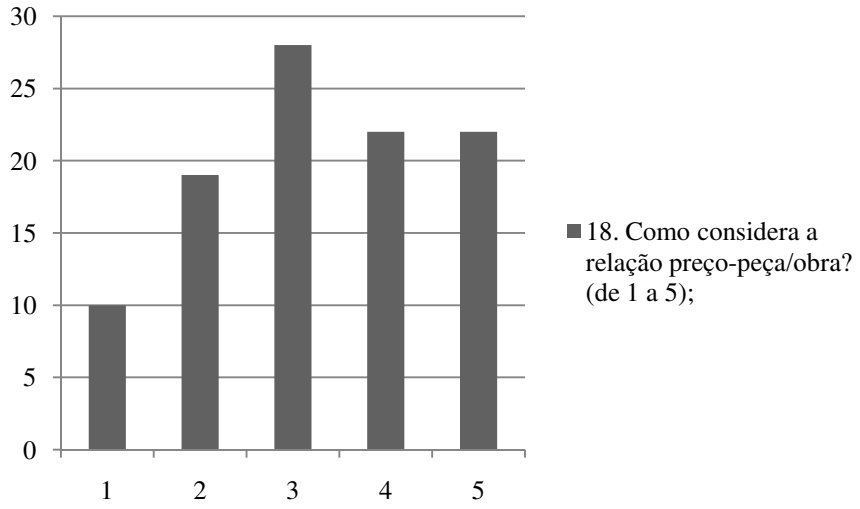
g.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



g.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



g.18. Como considera a relação preço-peça/obra? (de 1 a 5);



Conclusões relativas à peça G

OneSixFour, o aparador de Ana Mestre, uma peça feita em MDF preto à prova de água e cortiça aglomerada na sua estrutura, foi considerado por mais de 40 pessoas como criativo (3 em 5) (ver gráfico g.1) e por mais de 35 pessoas como inovador (3 em 5) (ver gráfico g.2).

A peça foi considerada por mais de 40 pessoas como muito ergonómica (4 em 5) (ver gráfico g.3), foi considerada por 45 pessoas como uma peça com uma boa componente estética (3 em 5) (ver gráfico g.4) e mais de 35 pessoas consideraram o aparador como muito funcional (4 em 5) (ver gráfico g.5).

A adequação sustentável foi vista como muito boa por mais de 40 pessoas (4 em 5) (ver gráfico g.6), o que a olho nu confirma-se, no entanto, observando os materiais a utilização de MDF preto contraria a sua adequação sustentável, o mesmo se aplica ao seu ciclo de vida que foi avaliado por mais de 35 pessoas como bom (3 em 5) e por mais de 30 como muito bom (5 em 5) (ver gráfico g.7).

Este foi considerado por mais de 50 pessoas como fabrico industrial (ver gráfico g.9) e foi considerado como uma peça de design contando com mais de 60 votos (ver gráfico g.8).

Os materiais utilizados no *OneSixFour* são verdadeiramente reconhecidos por mais de 50 pessoas (5 em 5) (ver gráfico g.10), a utilização de materiais compósitos é muito bem reconhecida por mais de 30 pessoas (4 em 5) (ver gráfico g.11), dos materiais utilizados

quase 40 pessoas reconhece-os como sendo genuinamente materiais tradicionais portugueses (5 em 5) (ver gráfico g.12).

As técnicas tradicionais portuguesas são bem reconhecidas contanto com 35 votos (3 em 5) (ver gráfico g.13) bem como os seus processos produtivos com 35 votos (3 em 5) (ver gráfico g.14), quando questionado se a peça representa a cultura portuguesa as duas respostas que mais se destacam são, com mais de 25 pessoas (3 em 5), bom representante e, com mais de 20 pessoas, verdadeiramente representante o que leva a concluir que esta peça é muito boa representante da cultura portuguesa (ver gráfico g.15).

A sua resposta ao design emocional foi considerada por 35 pessoas como boa (3 em 5) (ver gráfico g.16) e o nível que mais se destacou com quase 40 pessoas foi o comportamental (ver gráfico g.17).

Esta peça foi igualmente considerada por quase 30 pessoas como tendo um valor adequado (3 em 5), no entanto mais de 20 consideraram o valor bastante elevado (5 em 5) (gráfico g.18), o seu valor é de 1476,00€.

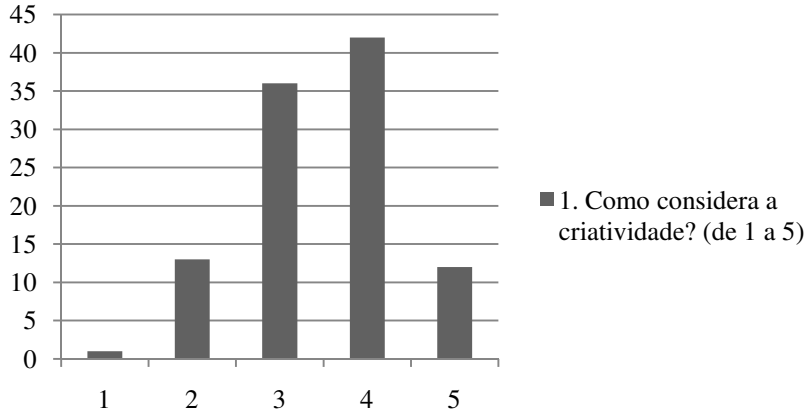
Peça H

Princesa a Cavalo

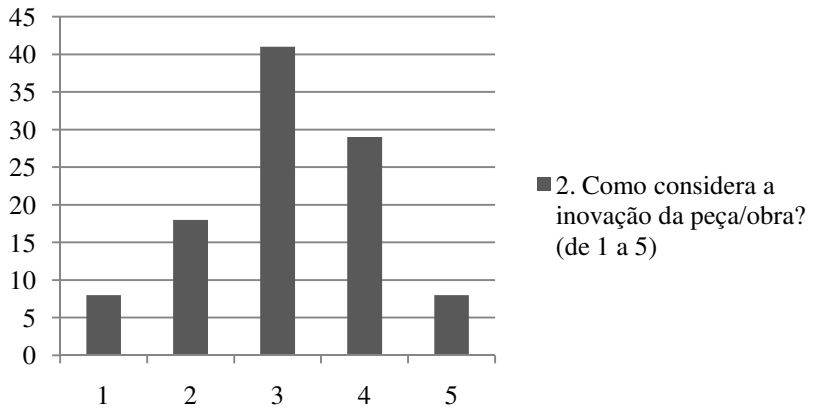


Sendo 1 “pouco” e 5 “muito”

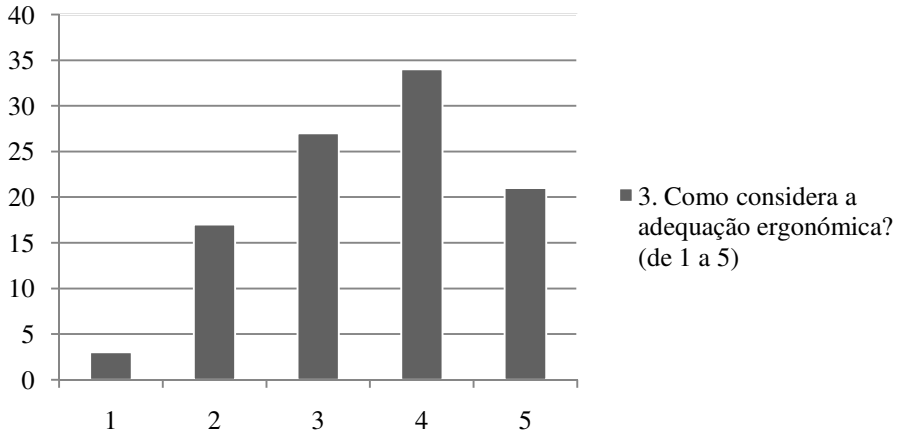
h.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



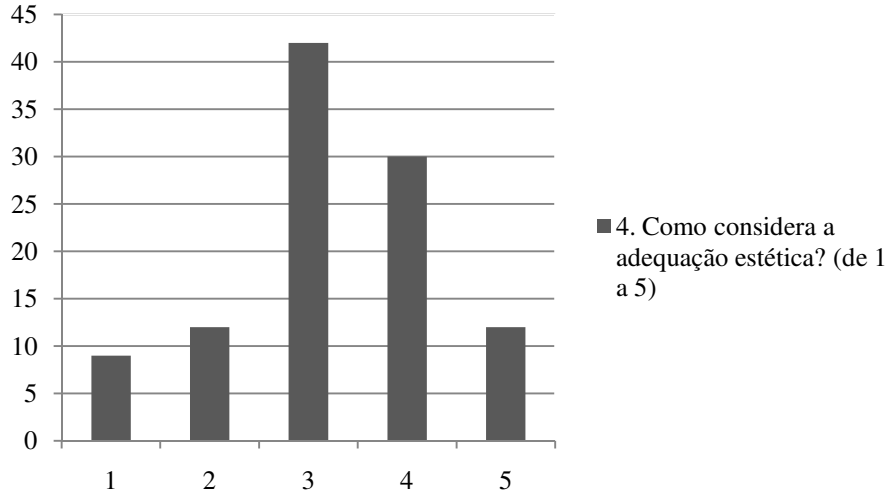
h .2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



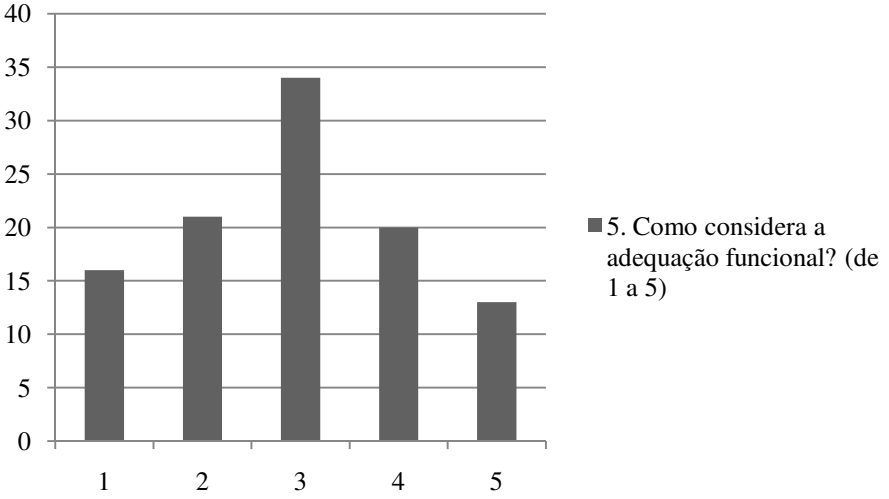
h.3. Como considera a adequação ergonómica? (de 1 a 5)



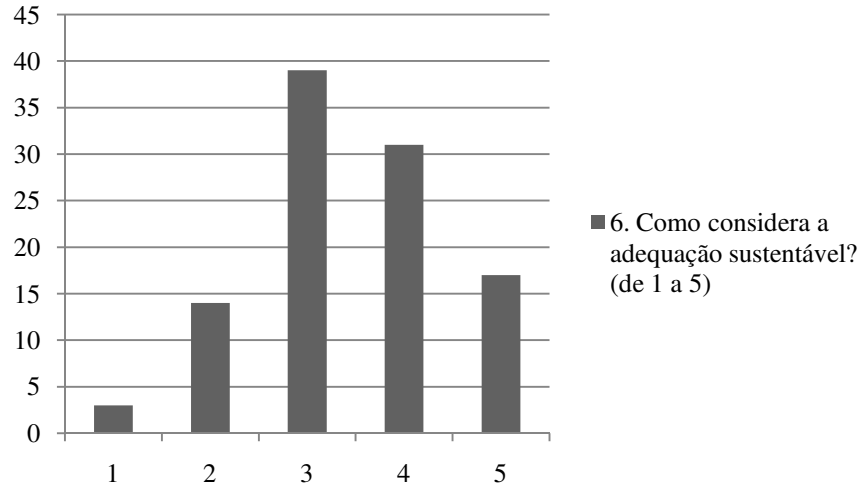
h.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



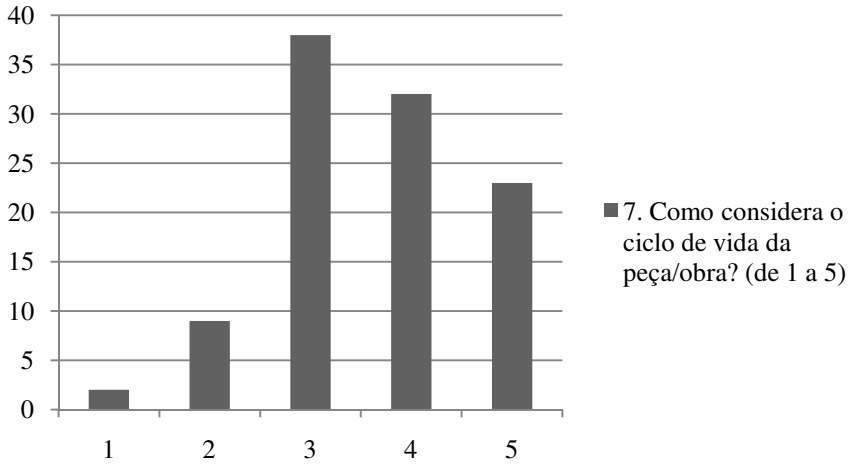
h.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



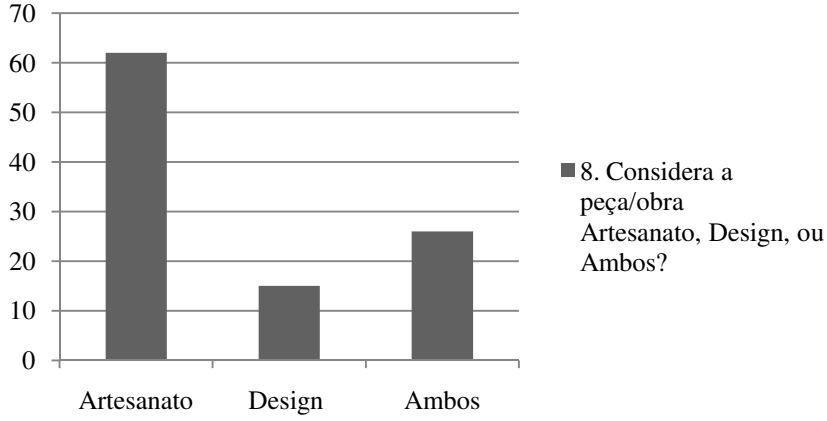
h.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



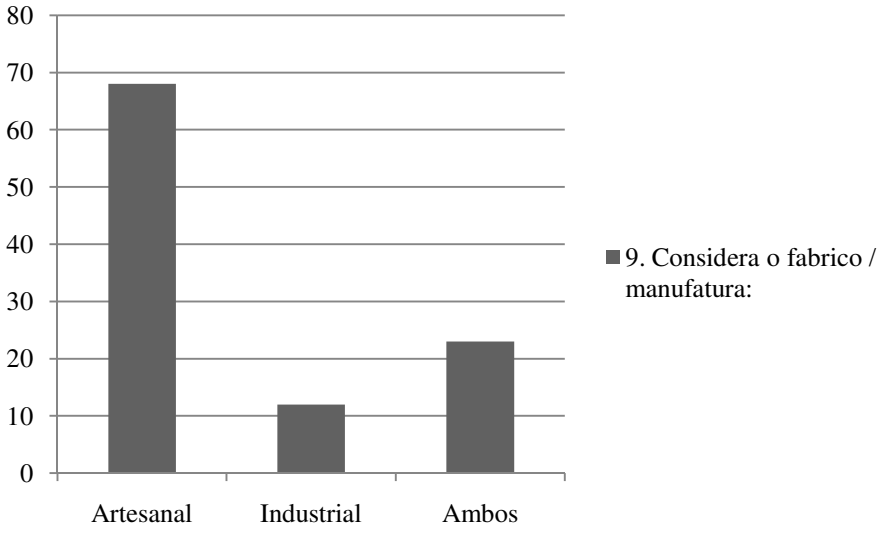
h.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



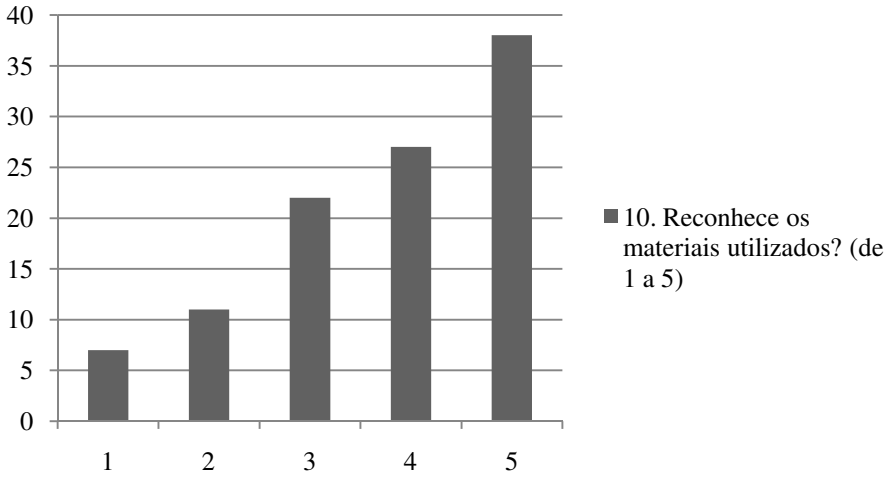
h.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



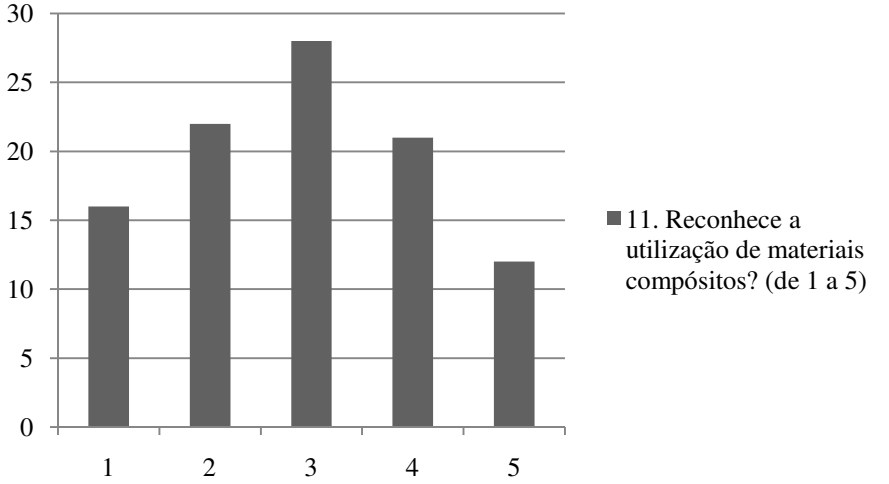
h.9. Considera o fabrico / manufatura:



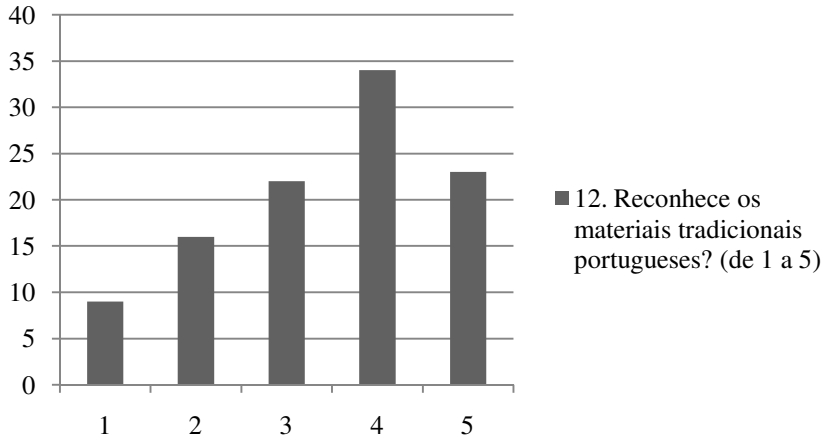
h.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



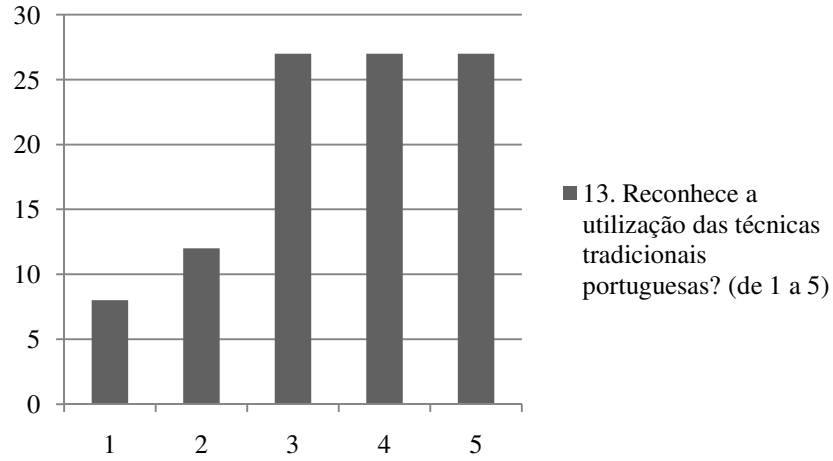
h.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



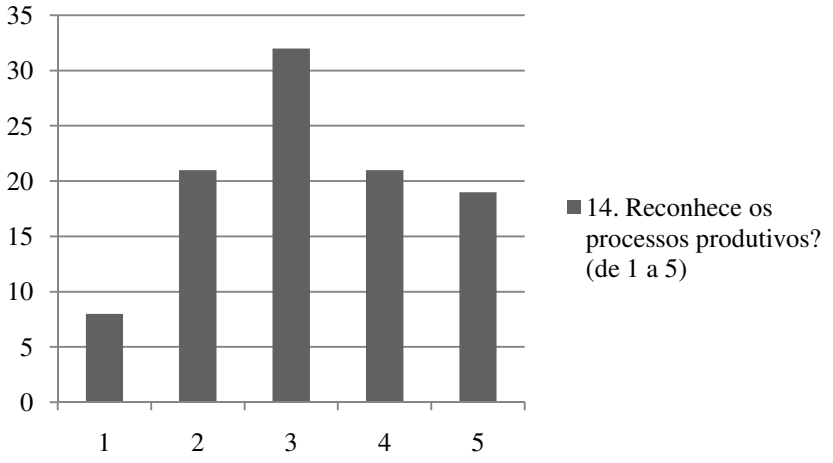
h.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



h.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)

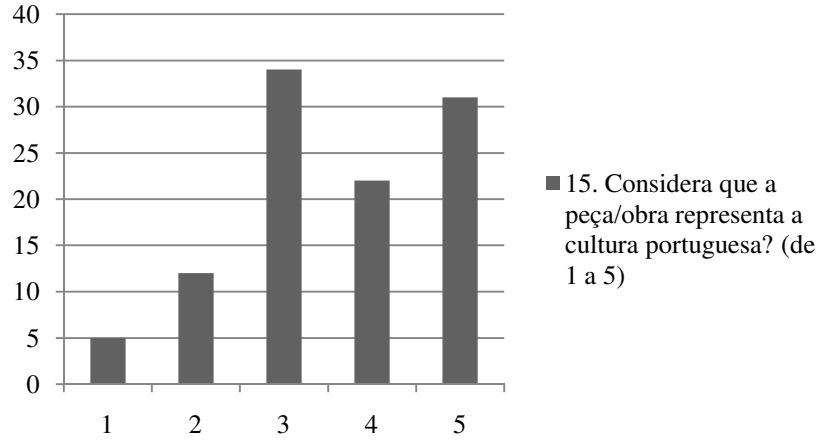


h.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)

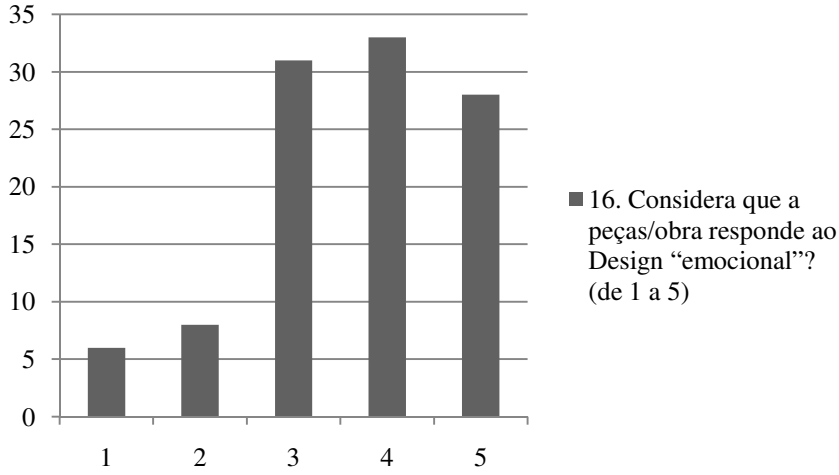


Peça H - Princesa a Cavalo

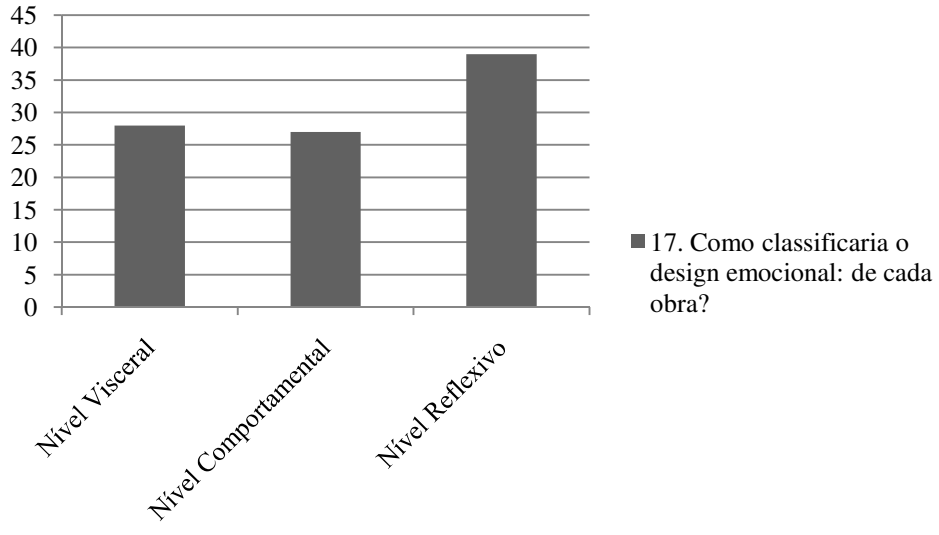
h.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



h.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



h.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



Conclusões relativas à peça H

Esta é uma das muitas figuras criadas pela artesã Rosa Ramalho. A artesã recorria ao seu imaginário e ao quotidiano para desenvolver as suas peças em barro. Esta Princesa a Cavalo foi avaliada por mais de 40 pessoas como muito criativa (4 em 5) (ver gráfico h.1), mais de 40 pessoas consideraram esta peça como inovadora (3 em 5) (ver gráfico h.2) e mais de 30 pessoas consideraram-na como muito ergonómica (4 em 5) (ver gráfico h.3).

A Princesa a cavalo foi considerada por mais de 40 pessoas como estética (3 em 5) (ver gráfico h.4), mais de 30 pessoas consideraram-na funcional (3 em 5) (ver gráfico h.5) e mais de 35 pessoas consideram a peça como sustentável (3 em 5) (ver gráfico h.6) tal como o seu ciclo de vida onde mais de 35 peças votaram (3 em 5) (ver gráfico h.7), talvez por se tratar de uma peça decorativa e não de um objeto de uso diário.

A peça foi identificada por mais de 60 pessoas como sendo artesanato, havendo quase 30 pessoas que consideraram uma mistura de design e artesanato (ver gráfico h.8), o seu fabrico foi identificado por mais de 60 pessoas como artesanal e, à semelhança do ponto anterior, também foi considerado por mais de 20 pessoas como uma combinação de fabrico artesanal e industrial (ver gráfico h.9).

Os seus materiais são verdadeiramente reconhecidos por mais de 35 pessoas (5 em 5) (gráfico h.10), estes são considerados por mais de 30 pessoas como sendo materiais muito tradicionais portugueses (4 em 5) (gráfico h.12) e a utilização de materiais compósitos é bem reconhecida por mais de 25 pessoas (3 em 4) (gráfico h.11).

As técnicas tradicionais portuguesas são reconhecidas com mais de 25 pessoas em 3 das respostas de (3 em 5), (4 em 5) e (5 em 5) pelo que são muito bem reconhecidas pelos inquiridos (gráfico h.13) e os seus processos produtivos são bem reconhecidos por mais de 30 pessoas (3 em 5) (gráfico h.14).

É uma obra considerada por mais de 30 pessoas como boa representante da cultura portuguesa (3 em 5) (ver gráfico h.15) e que, segundo mais de 30 pessoas, responde muito bem ao design emocional (4 em 4) (ver gráfico h.16), o nível que mais se destaca é o nível reflexivo segundo quase 40 dos designers em formação questionados (ver gráfico h.17).

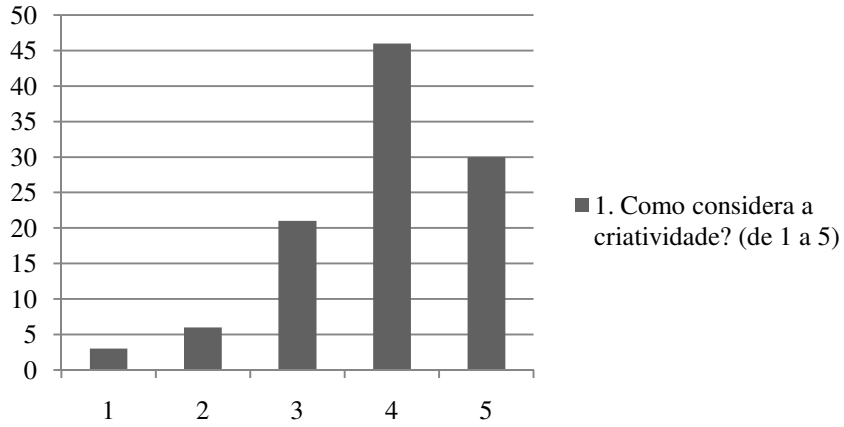
Peça I

Raio TableLamp

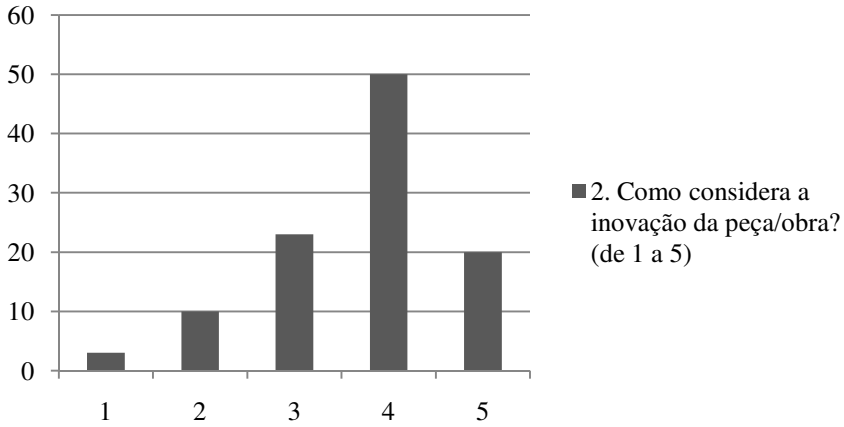


Sendo 1 "pouco" e 5 "muito"

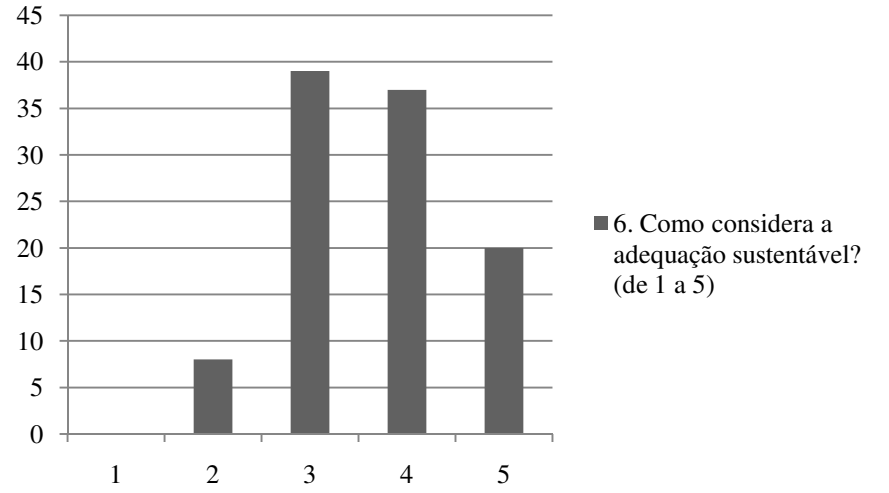
i.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)

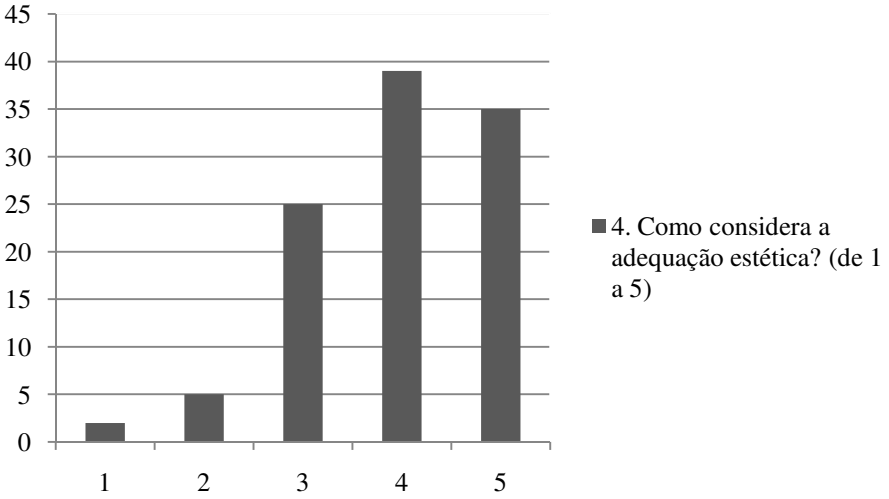


i.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)

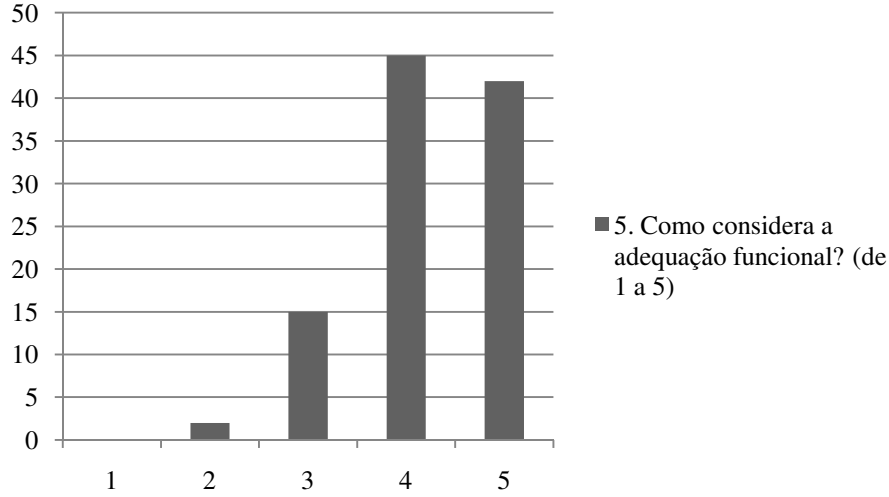


i.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)

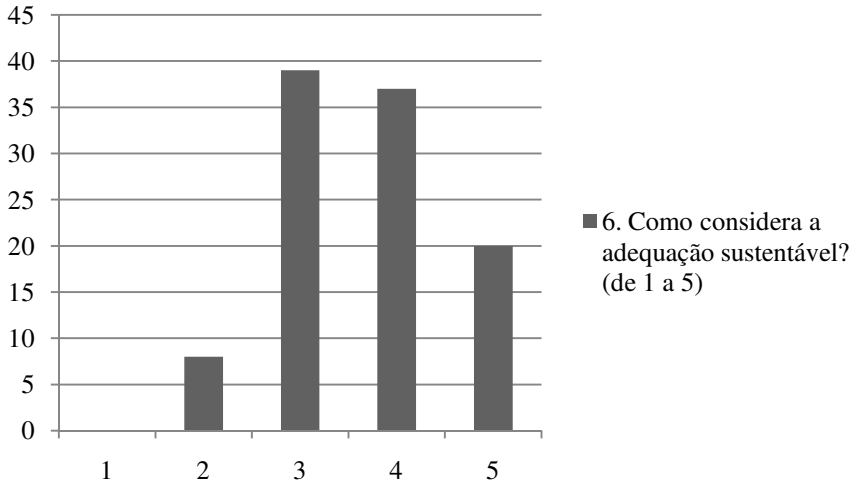




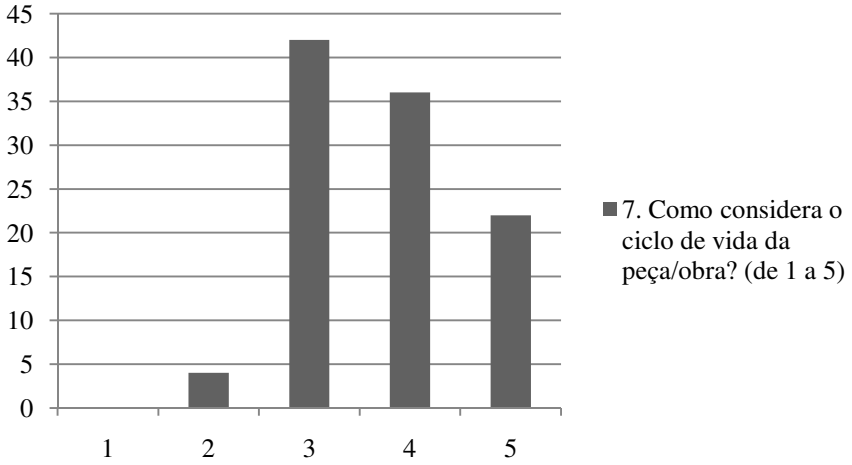
i.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



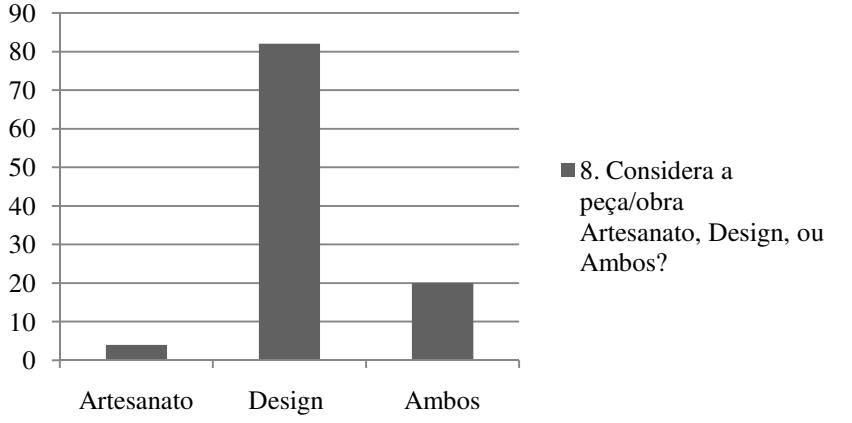
i.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



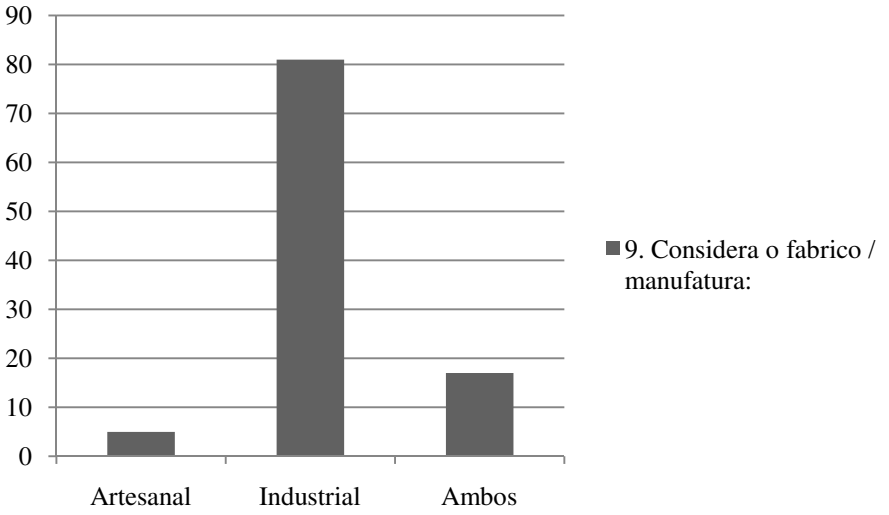
i.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



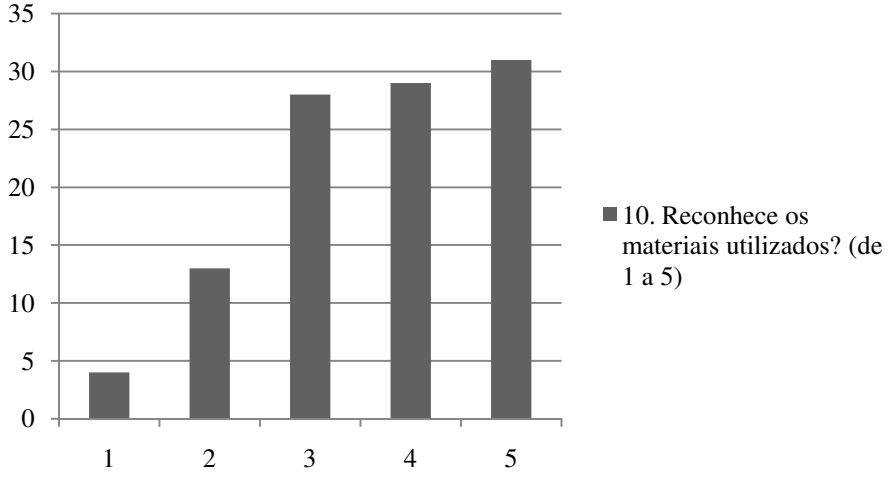
i.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



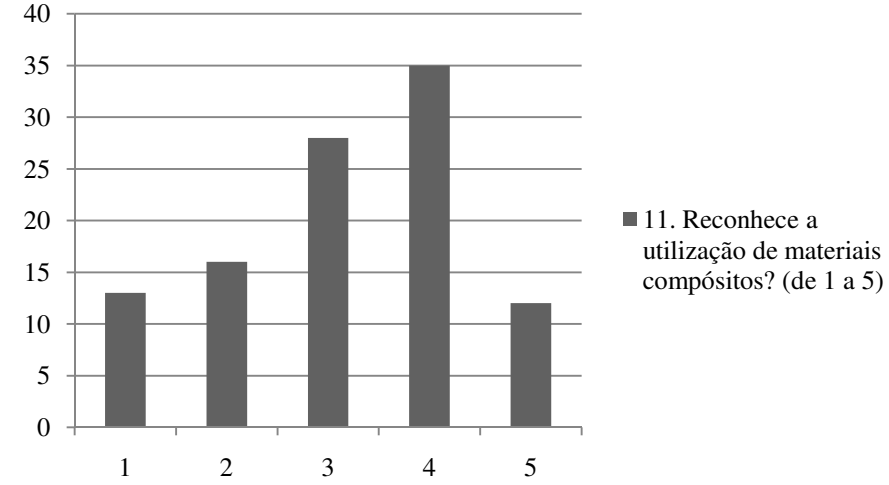
i.9. Considera o fabrico / manufatura:



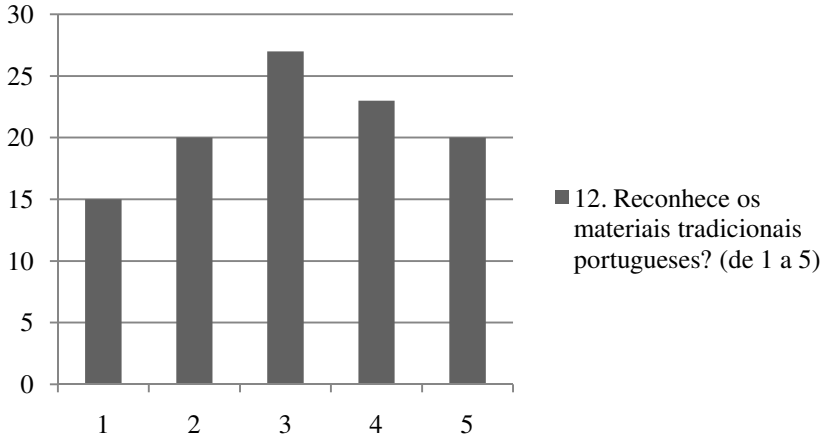
i.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



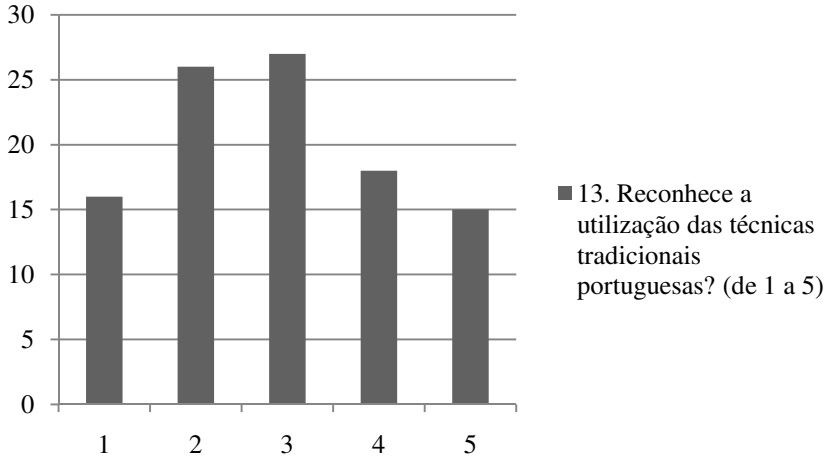
i.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



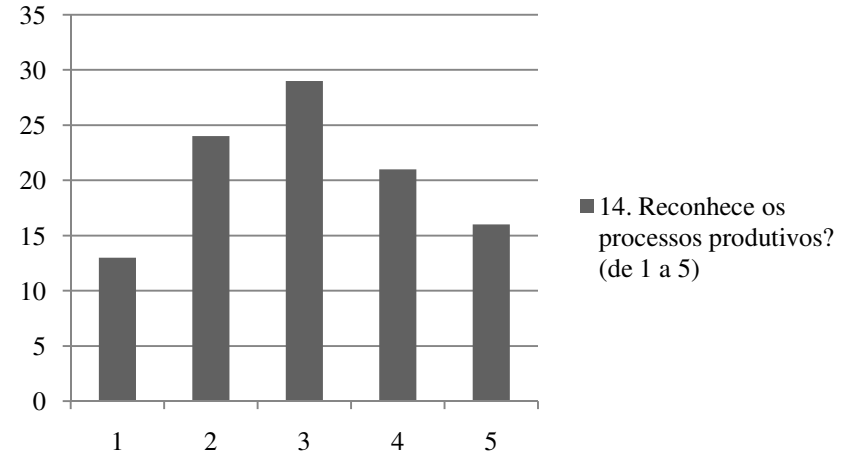
i.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



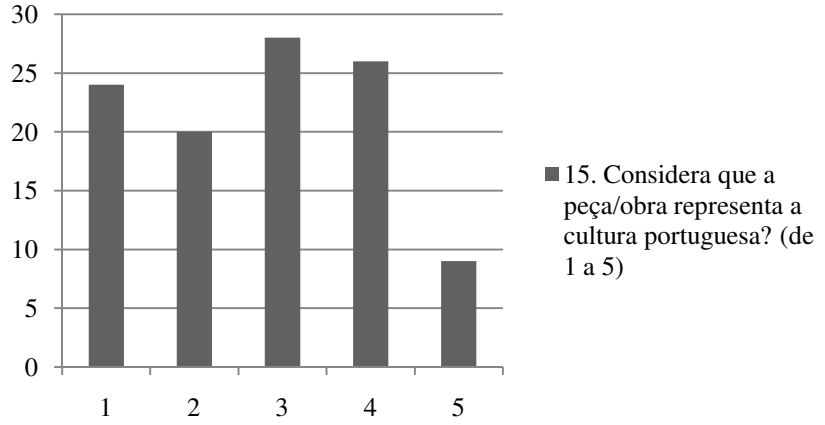
i.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)



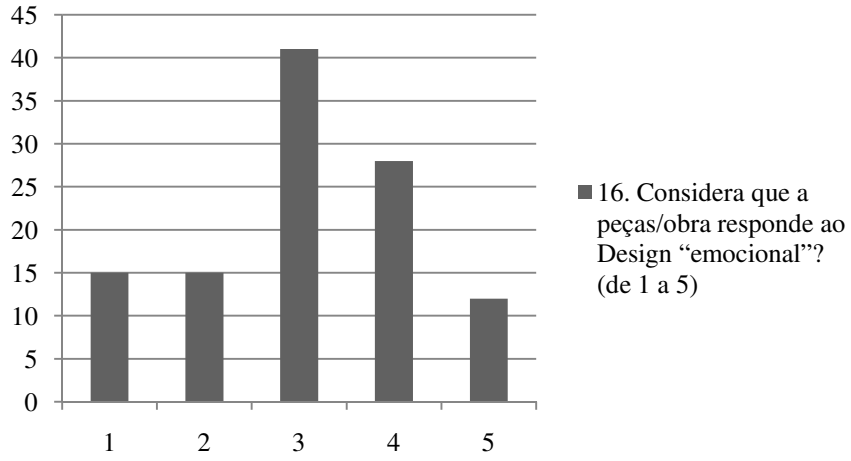
i.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)



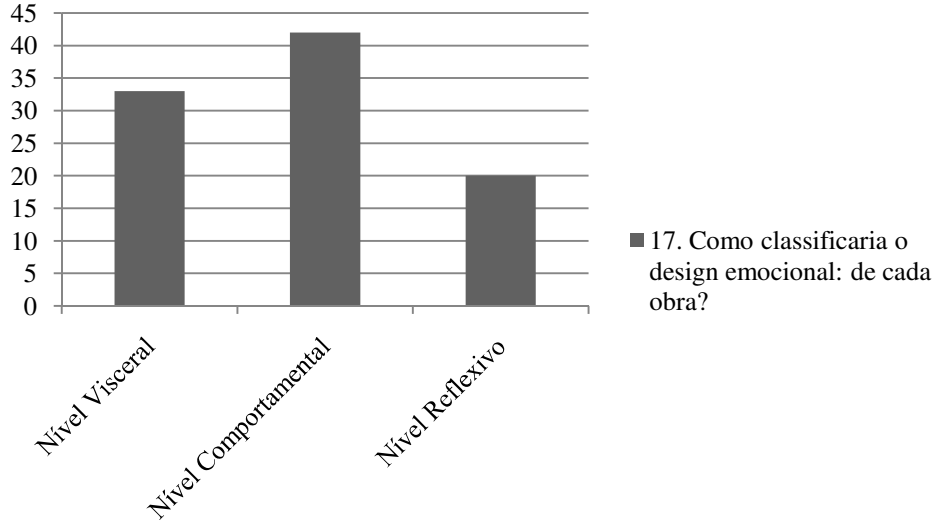
i.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



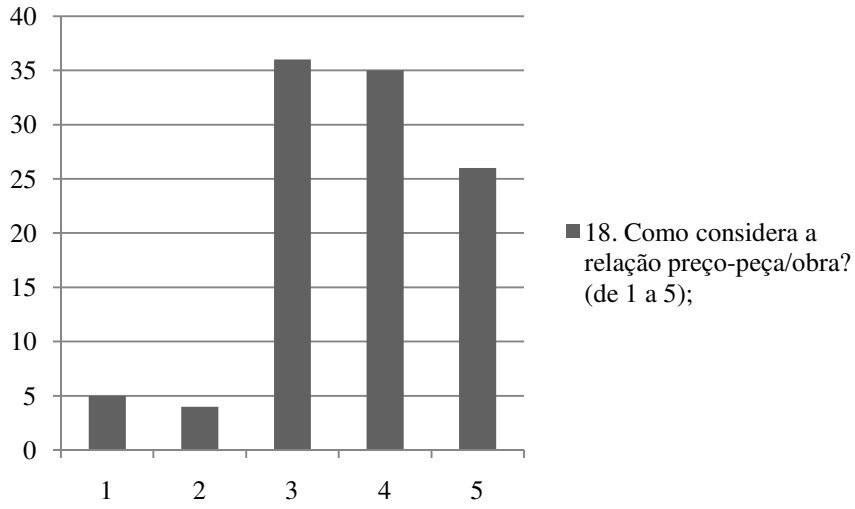
i.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



i.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



i.18. Como considera a relação preço-peça/obra? (de 1 a 5);



Conclusões relativas à peça I

O candeeiro de Marco Sousa Santos, o *Raio TableLamp*, é um exemplo de combinação de materiais, sendo constituído por PVC e algodão na sua parte superior e aço na sua parte inferior. Foi visto por mais de 45 pessoas como muito criativo (4 em 5) (ver gráfico i.1), também foi visto por 50 pessoas como muito inovador (4 em 5) (ver gráfico i.2), mais de 45 pessoas consideraram esta peça muito ergonómica (4 em 5) (ver gráfico i.3), quase 40 consideraram-na muito estética (4 em 5) (ver gráfico i.4) e cerca de 45 pessoas consideraram-na como muito funcional (4 em 5) (ver gráfico i.5).

O candeeiro foi avaliado por quase 40 pessoas como sustentável (3 em 5) (ver gráfico i.6) e o seu ciclo de vida também foi estimado, por mais de 40 pessoas, como sendo bom (3 em 5) (gráfico i.7).

Os seus materiais são verdadeiramente reconhecidos por mais de 30 pessoas (5 em 5) (ver gráfico i.10) bem como a utilização de materiais compósitos muito bem reconhecida por 35 pessoas (4 em 5) (ver gráfico i.11) e estes materiais utilizados são considerados por mais de 25 pessoas tradicionais portugueses (3 em 5) (ver gráfico i.12).

As técnicas tradicionais portuguesas não são muito reconhecidas por mais de 25 pessoas (2 em 5) e mais de 25 pessoas dizem reconhecê-las (3 em 5) (ver gráfico i.13), o mesmo

acontece com os processos produtivos são reconhecidos por quase 30 pessoas (3 em 5) e quase 25 não reconhece (2 em 5) (ver gráfico i.14).

No entanto este candeeiro é considerado por mais de 25 pessoas como representante da cultura portuguesa (3 em 5) (ver gráfico i.15) e mais de 40 consideram que responde ao design emocional (3 em 5) (ver gráfico i.16) sendo que o nível que mais o representa segundo os inquiridos é o comportamental com mais de 40 votos (ver gráfico i.17).

O seu preço, mais uma vez, foi considerado por mais de 35 pessoas como aceitável (3 em 5) e por 35 pessoas como um pouco elevado para a peça (4 em 5) (ver gráfico i.18), estando avaliada em 350,55€.

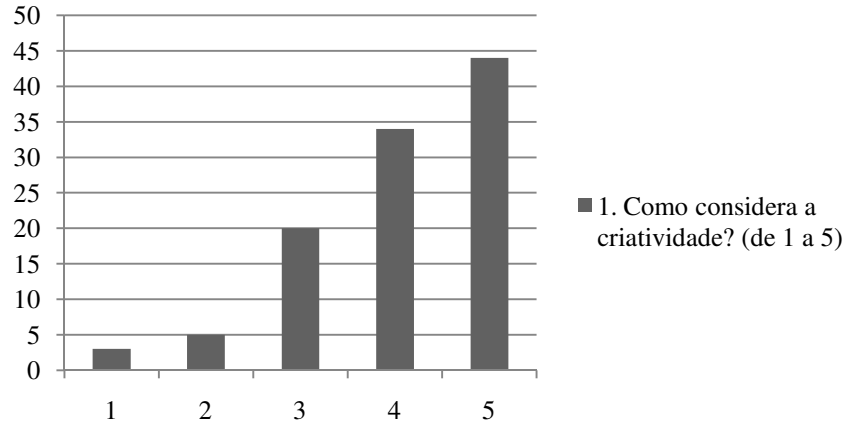
Peça J

Taça *Nymphes de Mer*

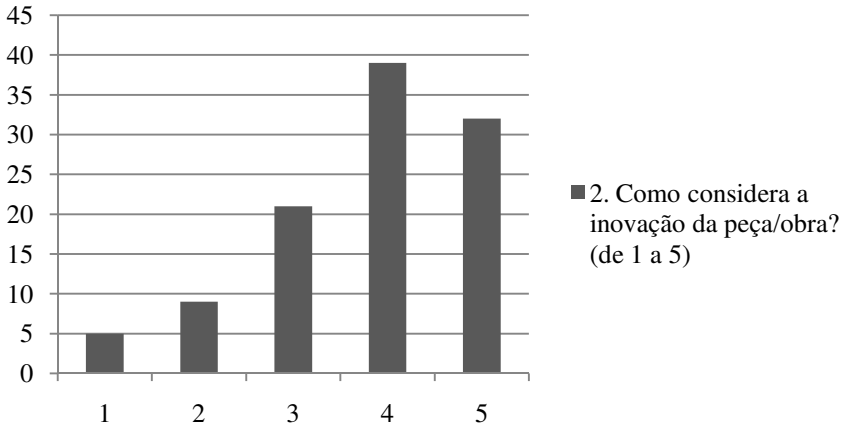


Sendo 1 "pouco" e 5 "muito"

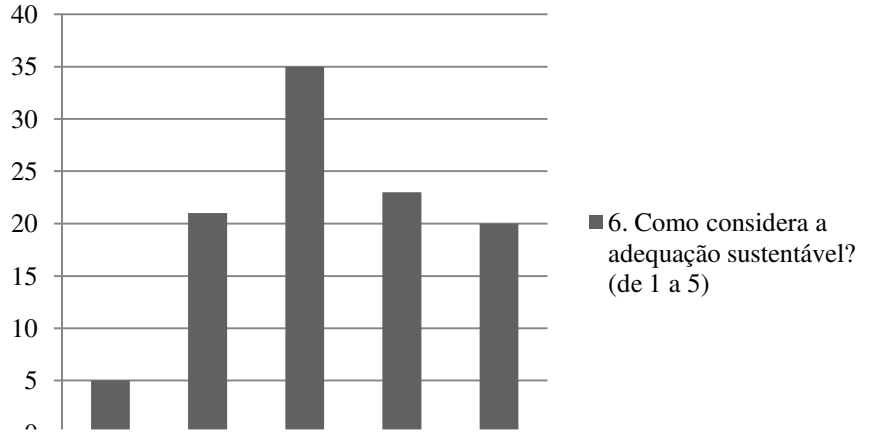
j.1. Como considera a criatividade? (de 1 a 5)



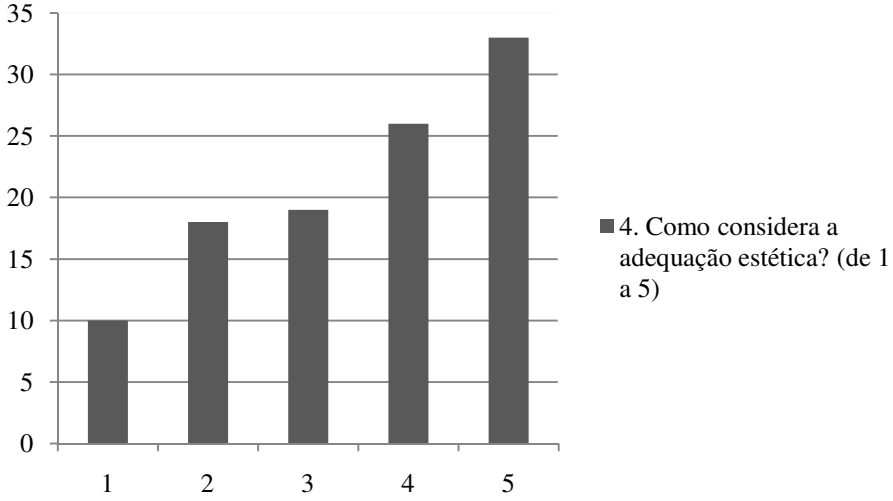
j.2. Como considera a inovação da peça/obra? (de 1 a 5)



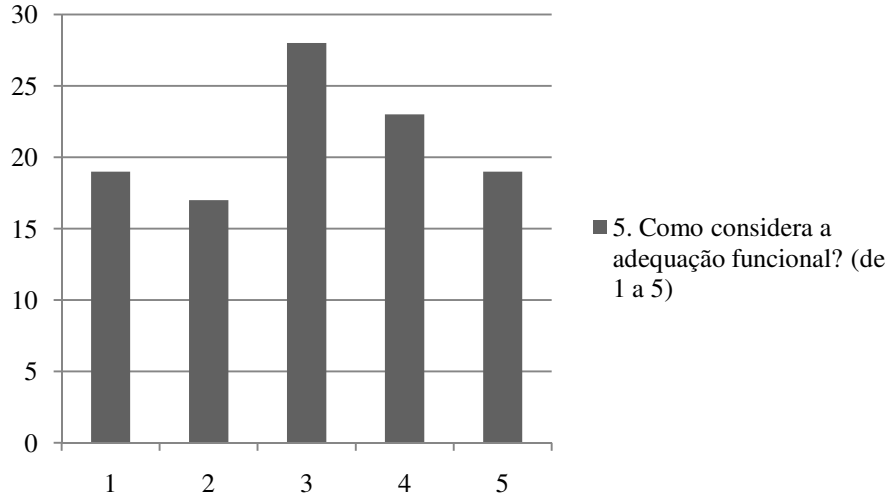
j.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



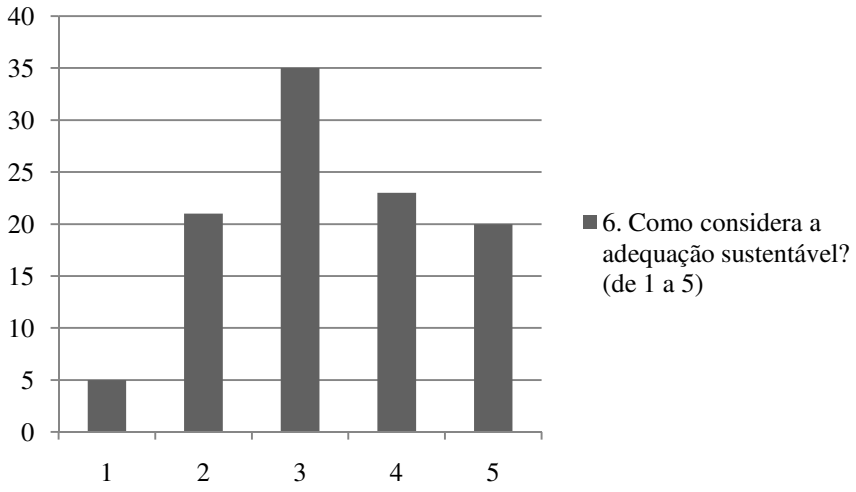
j.4. Como considera a adequação estética? (de 1 a 5)



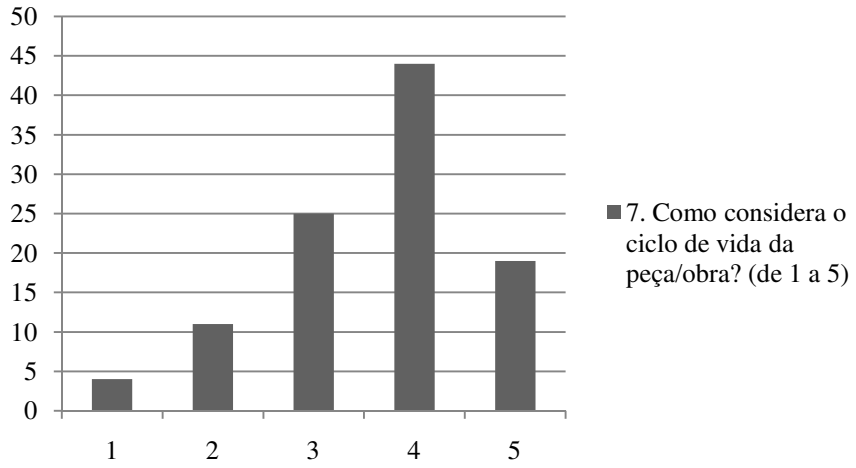
j.5. Como considera a adequação funcional? (de 1 a 5)



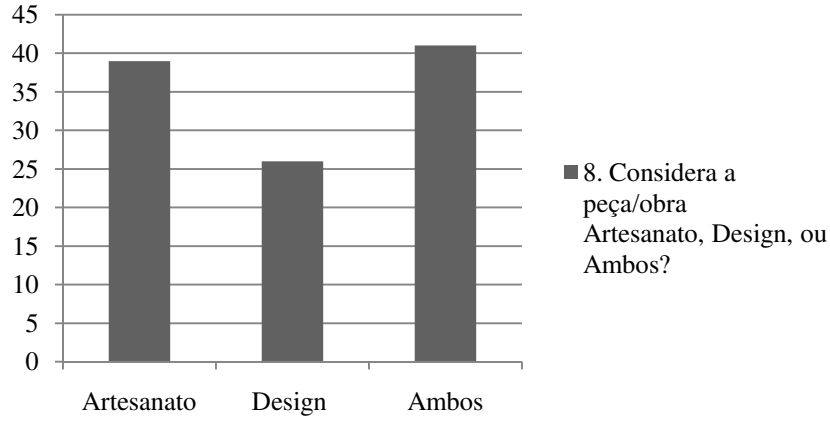
j.6. Como considera a adequação sustentável? (de 1 a 5)



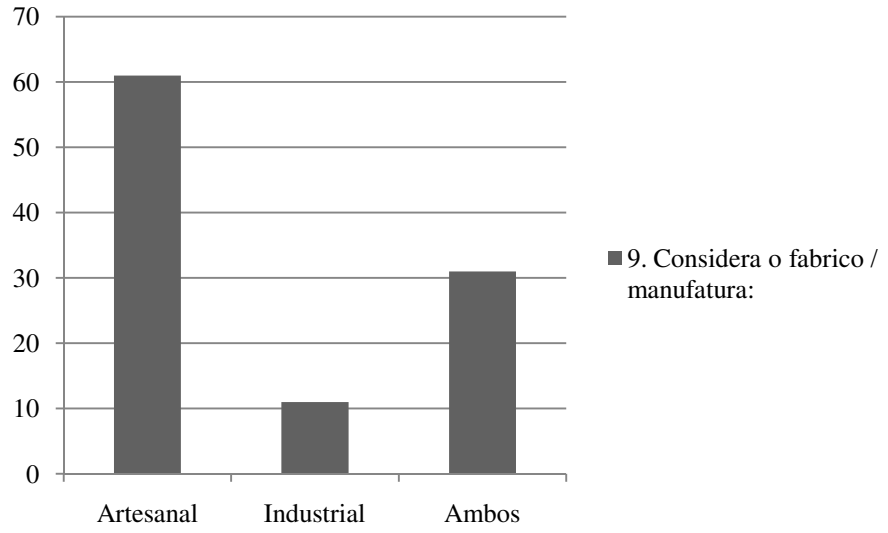
j.7. Como considera o ciclo de vida da peça/obra? (de 1 a 5)



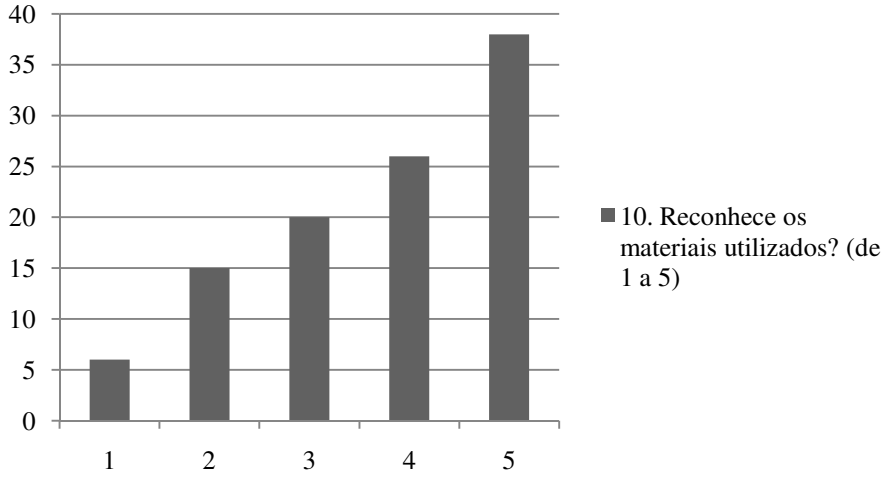
j.8. Considera a peça/obra Artesanato, Design, ou Ambos?



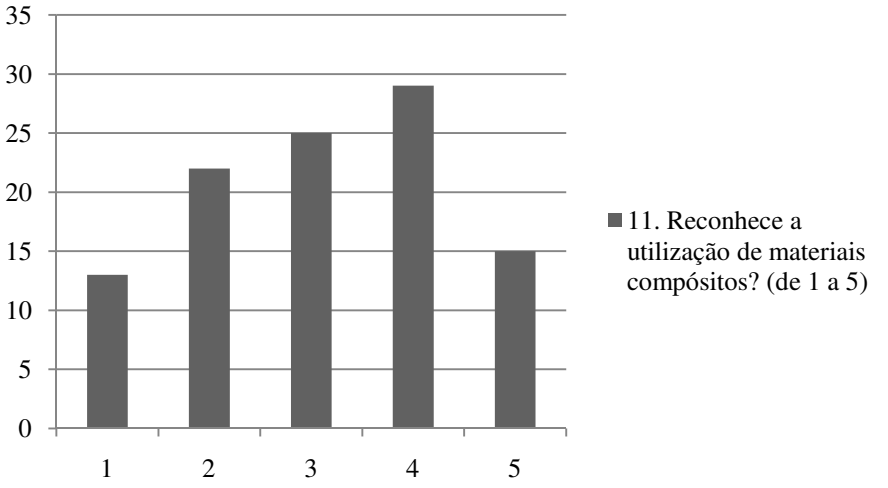
j.9. Considera o fabrico / manufatura:



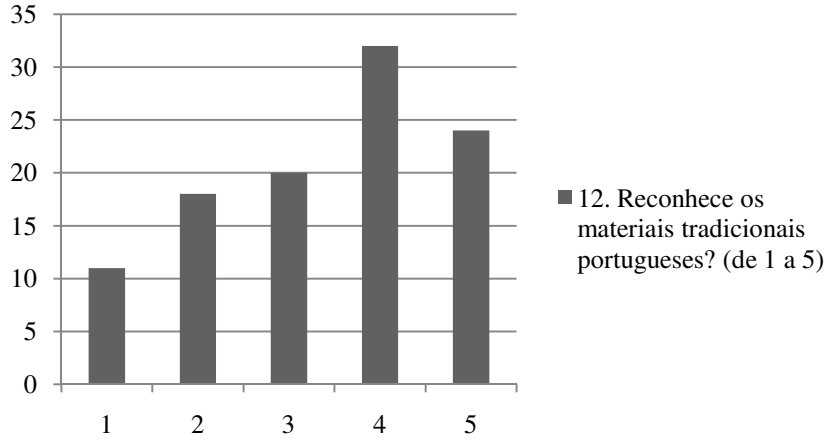
j.10. Reconhece os materiais utilizados? (de 1 a 5)



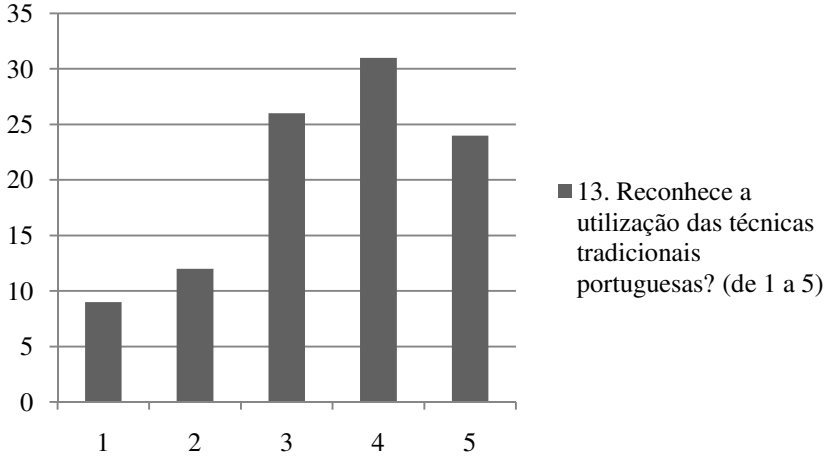
j.11. Reconhece a utilização de materiais compósitos? (de 1 a 5)



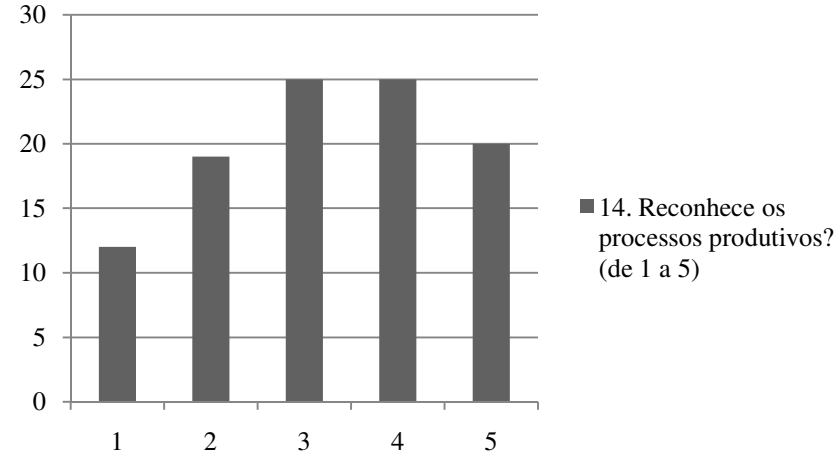
j.12. Reconhece os materiais tradicionais portugueses? (de 1 a 5)



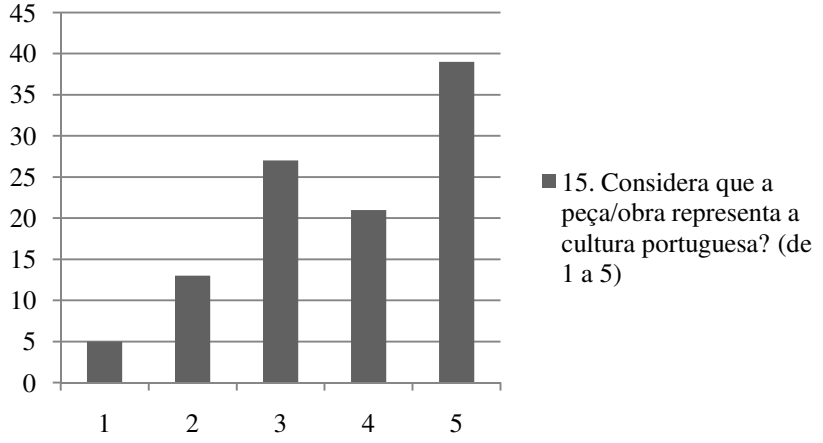
j.13. Reconhece a utilização das técnicas tradicionais portuguesas? (de 1 a 5)



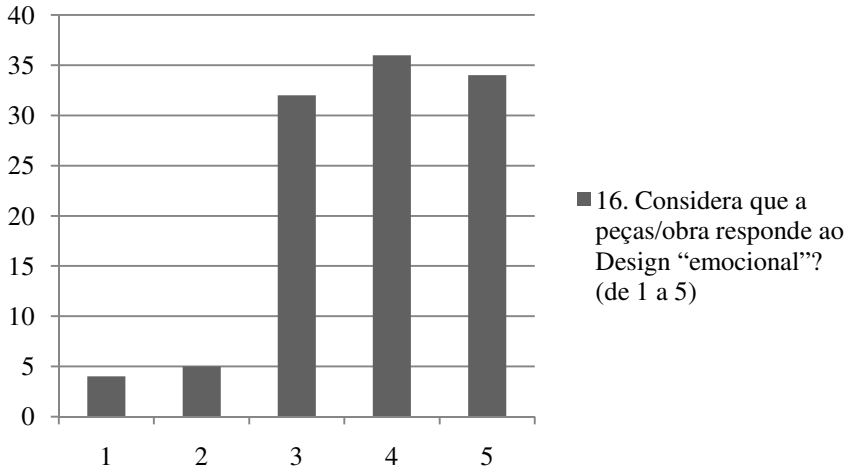
j.14. Reconhece os processos produtivos? (de 1 a 5)



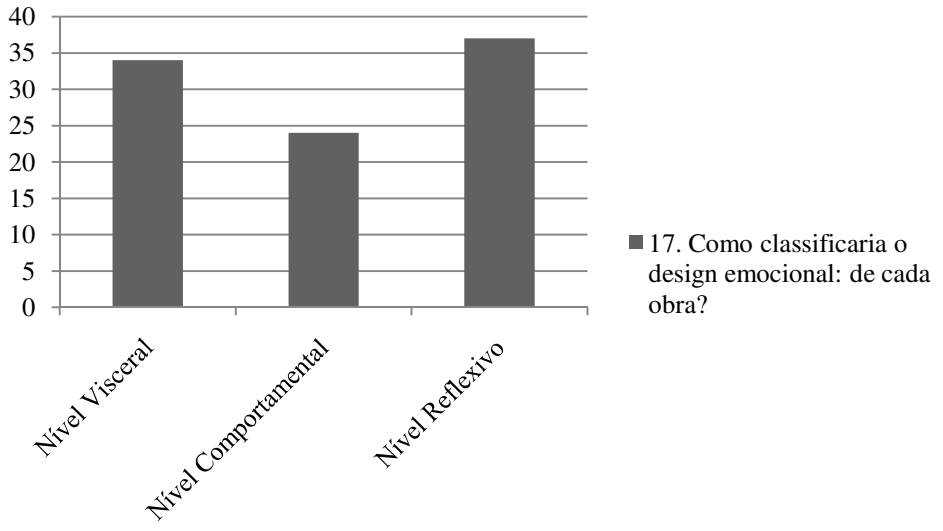
j.15. Considera que a peça/obra representa a cultura portuguesa? (de 1 a 5)



j.16. Considera que a peças/obra responde ao Design "emocional"? (de 1 a 5)



j.17. Como classificaria o design emocional: de cada obra?



Conclusões relativas à peça J

Por último, a taça de Joana Vasconcelos, Taça *Nymphes de Mer*, feita em parceria com o Bordalo Pinheiro, é uma peça em cerâmica, pintada a tinta de cerâmica posteriormente vidrada. Foi considerada por quase 45 pessoas como verdadeiramente criativa (5 em 5) (ver gráfico j.1) e por quase 40 pessoas como muito inovadora (4 em 5) (ver gráfico j.2), mantendo alguns dos aspetos mais típicos das cerâmicas de Bordalo.

A sua adequação ergonómica foi considerada por mais de 25 pessoas como genuinamente ergonómica (5 em 5) (ver gráfico j.3), bem como foi considerada verdadeiramente estética por quase 35 pessoas (5 em 5) (ver gráfico j.4), quanto à sua funcionalidade esta foi considerada por mais de 25 pessoas como funcional (3 em 5) (ver gráfico j.5) e foi considerada como sustentável por 35 pessoas (3 em 5) (ver gráfico j.6) enquanto o seu ciclo de vida foi considerado por quase 45 pessoas como muito bom (4 em 5) (ver gráfico j.7).

A taça é considerada por mais de 40 pessoas como uma combinação de artesanato e de design, seguidamente quase 40 pessoas a consideram como artesanato (ver gráfico j.8), o seu fabrico é considerado por mais de 60 pessoas como artesanal (ver gráfico j.9) e seus os materiais são verdadeiramente reconhecidos por mais de 35 pessoas (5 em 5) (ver gráfico j.10) e é considerada por mais de 30 pessoas como representante dos materiais tradicionais portugueses (4 em 5) (ver gráfico j.12).

Os materiais compósitos são muito bem reconhecidos por quase 30 pessoas (4 em 5) (ver gráfico j.11), bem como as técnicas tradicionais portuguesas que são muito bem reconhecidas por mais de 30 dos inquiridos (4 em 5) (ver gráfico j.13). Os seus processos produtivos são bem reconhecidos por cerca de 25 pessoas (4 em 5) (ver gráfico j.14).

Nymphes de Mer é uma peça representativa da cultura portuguesa e isso é verdadeiramente reconhecido por quase 40 pessoas (5 em 5) (ver gráfico j.15), com uma resposta emocional muito forte reconhecida por mais de 35 pessoas (4 em 5) (ver gráfico j.16) e o nível que mais se destaca é o nível reflexivo com mais de 35 votos, seguido do nível visceral com quase 35 pessoas (ver gráfico j.17).

4.3 Conclusões do questionário face à amostra das 10 obras

Este questionário possibilitou a recolha de dados e, com ela, pretendemos, apreciar e avaliar a importância do artesanato identitário português e a emoção relativa a uma seleção de peças de produção portuguesa, bem como compreender até que ponto os portugueses, já formados ou em formação em design, valorizam as duas questões centrais desta dissertação.

Com os primeiros gráficos, podemos claramente observar que a geração atual do design português considera que os materiais mais identitários portugueses são a cerâmica (77 votos) e a madeira (47 votos), podendo-se tirar ilações quanto a uma possível referência aos azulejos, aos móveis e às cestas confecionadas e aperfeiçoadas ao longo dos anos.

Esta associação pode-se dever à relação direta entre o percurso de vida dos inquiridos, que conviveram com estes mesmos materiais, muito comuns também na arquitetura e design português, podendo ter afetado os seus interesses e influenciado os projetos desenvolvidos nos seus percursos de vida enquanto designers ou não.

Mostra-se ainda um grande número de pessoas conhecedoras de materiais e de processos em geral, sendo que a sua maioria também identificou os materiais constituintes dos produtos como tradicionais portugueses, dos exemplos dados os mais reconhecidos foram o Candeeiro *Magic triple* (43 votos 5 em 5), o *OneSixFour*(39 votos de 5 em 5) e Coral vivo (36 votos 5 em 5) estas foram as peças consideradas como tendo os materiais mais tradicionais portugueses.

Quanto à sua sustentabilidade, em alguns casos, notou-se alguma falta de perceção do processo de separação de materiais, tal como no aparador *OneSixFour*, que, apesar de ser feito em cortiça, que é um material sustentável e reutilizável, com a sua junção ao MDF preto, faz com que este perca o seu valor sustentável. Assim como no Vaso Caruma Amarelo, a sua separação torna-se muito mais simples pelo processo produtivo, no entanto este não foi considerado tão ou mais sustentável que o aparador, muito pelo contrário.

Os produtos considerados como os que mais respondem ao design emocional, ou que têm uma componente emocional mais forte, foram a Taça *Nymphes de Mer* da Joana Vasconcelos, a Princesa a Cavalo de Rosa Ramalho e a tapeçaria Coral Vivo da Vanessa Barragão, estes são também os que foram mais identificados como sendo peças de artesanato.

Todos os objetos que constam deste questionário foram fabricados em território português, e, como seria de esperar, uns são mais representativos do que outros, na opinião dos portugueses, já formados ou em formação em design, os produtos que mais o representam são a Taça *Nymphes de Mer* (39 votos 5 em 5), a Princesa a Cavalo (31 votos 5 em 5), o Coral Vivo (29 votos 5 em 5). Todas estas peças têm um caráter artístico forte, bem como uma produção com base artesanal, o que as torna mais próximas das raízes da nossa cultura portuguesa.

Apesar do reconhecimento dos seus materiais, técnicas e processos produtivos, quando são apresentados os valores das peças, estes são considerados elevados, o que leva a concluir que não seja verdadeiramente reconhecido o valor do material ou produção do mesmo.

Capítulo V

Considerações finais e conclusões da dissertação

Foi conclusivo no enquadramento teórico que o design contém vários campos, estes que têm influência direta nas nossas experiências diárias, como, por exemplo, fazer-nos sentir mais ou menos confortáveis, podendo ainda levar-nos a adquirir um produto em detrimento de outro que desempenhe a mesma função.

Donald Norman aponta três níveis responsáveis pela atração que os materiais geram em nós, sendo estes o visceral, o comportamental e o reflexivo, capazes de seduzir o utilizador, quer seja pela sua componente estética, pela sua componente funcional ou até mesmo pela sua componente cultural, estas três últimas, apelando a vários sensores do nosso corpo.

No entanto, para além destes níveis, outros fatores podem estar na origem da escolha do utilizador, como, por exemplo, a escolha do material utilizado, existindo hoje uma vasta variedade de materiais que podem ser escolhidos na concretização de um produto. Porém, se o objetivo for utilizar materiais que representem uma identidade, neste caso, a da cultura portuguesa, o vidro, a cerâmica, o metal, a tecelagem, a joalharia, as rendas e bordados, as fibras vegetais, a madeira, a pele animal e osso/ chifre, serão bons materiais de estudo para se escolher, segundo o estudo de caso apresentado no ponto 2.4.1, realizado por Cláudia Albino.

Pôde-se observar os principais promotores de Portugal, sendo possível observar que os dois maiores promotores do país são Lisboa e Porto, a estes seguem-se Aveiro, Coimbra e Caldas da Rainha, ocupando os três distritos o segundo lugar na lista. Como não se podia falar de materiais tipicamente portugueses e dos seus promotores sem falar dos principais nomes do design português, são mencionados designers e artistas como Daciano Da Costa, Rafael Bordalo Pinheiro, Álvaro Siza Vieira, António Sena Da Silva, entre outros.

Com recurso a 10 obras de referência do design português escolhidas por Bárbara Coutinho para a exposição, em várias salas do piso inferior do Palacete de São Bento, residência oficial do primeiro-ministro, foi possível dar a conhecer obras totalmente criadas em Portugal, explorando vários materiais, tendo sido muitos deles referidos pelo estudo de Cláudia Albino. Estas peças serviram de motivo de análise crítica, com o objetivo de selecionar, apreciar e avaliar a importância do artesanato identitário português

e a emoção relativa a uma seleção de peças de produção portuguesa. Em suma, perceber como a emoção pode afetar a capacidade da interpretação das obras.

Com o recurso a um questionário desenvolvido, foi possível estudar o conhecimento de um grupo de designers, utilizando os referidos dez produtos. Este estudo compreendeu um grupo nas faixas etárias entre os 17 e os +35 anos, alguns deles a frequentar a licenciatura, outros mestrado, outros mesmo exercendo já carreira na área, quer esta seja no design gráfico, de produto e equipamento ou até mesmo de interiores.

Com este questionário, constatou-se que a cerâmica e a madeira são os materiais considerados como sendo mais representativos da cultura portuguesa, podendo-se também observar que a grande maioria dos questionados disse ser capaz de reconhecer os materiais utilizados na confeção dos produtos em questão, assim como refletir sobre questões relativas à sustentabilidade e ao seu ciclo de vida dos produtos.

Também foi possível verificar que muitos dos processos produtivos e de fabrico não conseguiram ser devidamente identificados quando pedidas especificações.

Foi conclusivo que, dos produtos selecionados, os que foram considerados como peças constituídas por materiais tradicionais portugueses foram o Candeeiro *Magic Triple* do designer Miguel Arruda, o contador *OneSixFour* da designer Ana Mestre e a tapeçaria Coral Vivo da artista e designer Vanessa Barragão.

Relativamente à sua sustentabilidade, inicialmente esta também foi um dos pontos onde se pôde observar que a noção dos processos de criação ou de eventual separação dos produtos não são bem dominados. Pressupondo que o motivo de avaliação foi o material utilizado, a cortiça, que é conhecido como um material bastante sustentável e versátil, nos dois produtos onde este está presente, o Candeeiro *Magic Triple* do designer Miguel Arruda e o contador *OneSixFour* da designer Ana Mestre, os inquiridos consideram como sendo mais sustentáveis. Com a junção ao MDF preto, este perde o seu valor sustentável, por exemplo o Vaso Caruma Amarelo não foi considerado tão ou mais sustentável que o aparador, muito pelo contrário, no entanto a sua separação de materiais torna-se muito mais simples pelo processo produtivo utilizado.

Com o questionário, foi possível concluir que os produtos mais representativos da cultura portuguesa são a Taça *Nymphes de Mer* da artista Joana Vasconcelos, a Princesa a Cavalo da artesã Rosa Ramalho e o Coral Vivo da artista Vanessa Barragão, todas estas obras têm

um grande caráter artístico proveniente das suas bases artesanais, o que torna estas peças mais próximas da nossa cultura.

Estas foram também as peças consideradas como representativas do design emocional. Também foi possível concluir que, apesar de, alegadamente, serem conhecidos os materiais, as técnicas de produção e o fabrico, os preços das peças são considerados como sendo altos.

Em conclusão, os portugueses em formação em design, excluindo os docentes e profissionais, pouco valorizam e reconhecem o design emocional das obras apresentadas. Tendo sido possível observar a baixa sensibilidade para com a verdadeira importância do design emocional, como um dos elementos fundamentais do design de produto, eventualmente, seria necessária uma maior sensibilização no decorrer da formação em design.

Sendo que, para isto, eventualmente seria fundamental apostar mais nessa vertente da formação de futuros designers, permitindo um maior reconhecimento das emoções e sensações, mas também possibilitando e potenciando criações de futuras obras mais emocionais e, de onde consequentemente, poderiam surgiriam designers mais emotivos que se comprazeriam ao transmitir mais emoções a partir das suas peças e que tornariam possível a vivência, por parte de quem as viria a desfrutar, de emoções motivadas pelo design.

Acredito que, tal como Anne Chick e Paul Micklethwaite sugerem, muito se teria a ganhar tendo a emoção e as sensações como foco na execução de peças de design de produto.

Bibliografia

Albino, C. (Janeiro de 2017). À procura de Práticas Sábias Design e Artesanato na significação dos Territórios. pp. 24-110. Acedido em 23 de outubro de 2020

Ashby, M. F., & Johnson, K. (2014). *Materials and Design : The Art and Science of Material Selection in Product Design.*Oxford, United Kingdom: Butterworth-Heinemann Ltd.

(2006). História, Teoria e Prática do Design de Produtos. In B. E. Bürdek, *História, Teoria e Prática do Design de Produtos* (pp. 293 - 296). São Paulo, Brasil: Terphane Ltda. Acedido em 9 de maio de 2021

Calegari, E. P., & Oliveira, B. F. (2014). Aspectos que influenciam a seleção de materiais no processo de design. *Arcos Design* , 3-5. Acedido em 6 de novembro de 2021

Canclini, N. G. (1989). Poderes oblicuos. In N. G. Canclini, *Culturas Híbridas - Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (pp. 325-326). México: Grijalbo. Acedido em 29 de novembro de 2021

Castro, R. L. (2020). *Centro Universitário da Grande Dourados.* Acedido em 20 de dezembro de 2020 de Passei Direto: https://www.passeidireto.com/arquivo/78156746/atividade-4

Chapman, J. (2005). *Emotionally Durable Design.* Londres: Earthscan.

Chick, A., & Micklethwaite, P. (2011). *Design for sustainable change - How design and designers can drive the sustainability agenda.*Switzerland: Ava Pub Sa.

Costa, A. D. (2019). *Daciano da Costa.* Acedido em 22 de dezembro de 2021, de Daciano da Costa: https://www.dacianodacosta.pt/pt/

Dias, E. A. (28 de Abril de 2016). Design PT - Episódio 8. (R. -I. Gomes, Entrevistador) Acedido em 8 de novembro de 2021

Editora, P. (2003-2021). *Infopédia* . Acedido em 23 de Junho de 2021, de Espremedor de citrinos Juicy Salif na Infopédia: https://www.infopedia.pt/$espremedor-de-citrinos-juicy-salif

ICSID. (2012). *ICSID.* Acedido em 12 de agosto de 2021, de ICSID.org: https://www.icsid.org/about/about/articles31.htm

Leite, A. C. (2013). A Sustentatibilidade Empresarial, Social e as Fontes de Energias. pp. 3-4. Acedido em 20 de outubro de 2021

Löbach, B. B. (2001). *Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais.* Brasil: Edgard Blücher Ltda.

Lobo, A. M. (22 de fevereiro de 2018). *Repositório Científico.* Acedido em 20 de outobro de 2021, de Desenvolvimento de produtos com novos materiais poliméricos biodegradáveis: https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/8396

Mann, S. (18 de Janeiro de 2016). *Medium.* Acedido em 10 de outubro de 2021, de The Difference Between Art, Craft, & Design: https://medium.com/@sonyaellenmann/the-difference-between-art-craft-design-2904bcdc7643

Martins, J. P. (7 de Abril de 2016). Design PT. (R. -I. Gomes, Entrevistador) Acedido em 8 de novembro de 2021

Norman, D. (fevereiro de 2003). *TED ideias worth spreading*. Acedido em 22 de maio de 2021, de 3 ways design makes you happy: https://www.ted.com/talks/don_norman_3_ways_good_design_makes_you_happy#t-30933

Norman, D. (1988). Three levels of Processing. In D. A. Norman, *The Design of Everyday Things* (pp. 4-53). Cambridge, United States: MIT Press Ltd.

Palla, V. (17 de Março de 1994). Design PT. (R. -M. Dias, Entrevistador) Acedido em 8 de novembro de 2021

Parra, P. (2014). As origens do Design Português: "Design Suave". In E. T. Vilar, *Design et Al Dez perspectivas contemporâneas* (pp. 145-151). Dom Quixote. Acedido em 24 de outubro de 2021

Pelzer, C. (28 de Novembro de 2018). *Homify*. Acedido em 18 de outubro de 2021, de Ideias de design contemporâneo: https://www.homify.com.br/livros_de_ideias/18344/ideias-de-design-contemporaneo

Pointer. (15 de Julho de 2021). *Design contemporâneo: entenda tudo sobre o estilo*. Acedido em 14 de ooutubro de 2021, de Pointer Blog: https://pointer.com.br/blog/design-contemporaneo/

Priberam. (2021). *Design*. Acedido em 20 de dezembro de 2021, de Priveram: https://dicionario.priberam.org/design

Proctor, R. (2015). *The Sustainable Design Book*.Londres: Laurence king Publishing.

Ramalhete, P. M. (26 de Fevereiro de 2012). Metodologia de seleção de materiais em design: base de dados nacional. pp. 71-72. Acedido em 6 de novembro de 2021

Rebelo, E. (31 de Março de 2016). Design PT. (R. -I. Gomes, Entrevistador) Acedido em 8 de novembro de 2021

República Portuguesa. (24 de 01 de 2020). Acedido em 24 de dezembro de 2021, de Design em São Bento: https://www.portugal.gov.pt/pt/gc22/comunicacao/noticia?i=design-em-sao-bento-

Rodrigues, L. J. (2009). Proporcionar satisfação às pessoas nas coisas que eles forçosamente devem usar é uma das grandes tarefas do design. *Têxteis de tecnologia Jacquard para o universo infantil* , pp. 13-21. Acedido em 5 de julho de 2021

s.n. (Julho de 2021). *Wikipédia*. Acedido em 22 de setembro de 2021, de Design industrial: https://pt.wikipedia.org/wiki/Design_industrial

Santana, M. F. (2013). Design e Artesanato: Fragilidades de uma aproximação. *Revista do Centro Interdisciplinar de Desenvolvimento e Gestão Social - CIAGS & Rede de Pesquisadores em Gestão Social - RGS* , 103 - 115. Acedido em 30 de maio de 2021

Silva, A. L. (2006-2021). *Infoescola.* Acedido em 21 de outubro de 2021, de Compósito: https://www.infoescola.com/materiais/composito/

Silva, A. S. (1980). Design PT - Episódio 6. (R. -A. Vida, Entrevistador) Acedido em 8 de novembro de 2021

Tomazi, N. (20 de Agosto de 2020). *Qual a diferença entre artesanato, arte e design e como essas áreas se entrelaçam.* Acedido em 22 de setembro de 2021, de Casa Vogue: https://casavogue.globo.com/Colunas/noticia/2020/08/qual-diferenca-entre-artesanato-arte-e-design-e-como-essas-areas-se-entrelacam.html

Vieira, Á. S. (10 de Março de 2016). Design PT. (R. -I. Gomes, Entrevistador) Acedido em 9 de novembro de 2021