

# De cenários, receitas e outros ensaios: a ferramenta do design entre o mundo académico e a realidade produtiva local

Ermanno Aparo e Liliana Soares\*

## Índice

|   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | De cenários, receitas e outros ensaios. O design e a apropriação do espaço doméstico . . . . . | 2  |
| 2 | Desenvolvimento e metodologia . . . . .  | 6  |
| 3 | O âmbito e os actores do projecto . . . . .  | 7  |
| 4 | Uso pedagógico e resultados de aprendizagem . . . . .  | 9  |
| 5 | Conclusão . . . . .  | 9  |
| 6 | Referências . . . . .  | 10 |
| 7 | Anexos . . . . .   | 12 |

## Resumo

Este artigo pretende apreender o papel do design na criação de sistemas de produto referenciados à cultura portuguesa através de receitas culinárias cujos ingredientes, utensílios e fornos metaforizam as histórias, os cenários, as pessoas e os equipamentos que definem a concepção de um prato culinário regional.

O documento analisa como os alunos de design criaram uma ligação matérica com o mundo que estas receitas expressam, conferindo-lhe uma mensagem global.

---

\*Curso de Design do Produto – Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Em termos pedagógicos evidencia-se o design e a apropriação do espaço doméstico e analisa-se porque a experiência do design é fundamental para a sobrevivência e para o desenvolvimento do artesanato.

**Palavras Chave:** Tradição vs Inovação, Sistema de Produto vs Família de Objecto, Tipologia vs Arquétipo.

## **Abstract**

This paper intends to highlight the tool of design in the definition of a system of products, focusing on the Portuguese heritage. For instance, the revenues cooking through the ingredients, the utensils and the furnaces, are metaphors of stories, environments, persons and equipments that define a regional culinary dish.

The article analyses how design students created a material link between based on the world of the traditional revenues cooking, and therefore sketch out a global message.

In terms of pedagogical use, the paper presents and analyse design and the appropriation of domestic environment and the reason why the experience of design is crucial for the Survival and the development of handicrafts.

**Keywords:** tradition vs innovation, Product System vs family of objects, typology vs archetype.

## **1 De cenários, receitas e outros ensaios. O design e a apropriação do espaço doméstico**

Quando pensamos na temática do mobiliário, verificamos que o homem utilizou o equipamento para sua comodidade, satisfazendo funções básicas, como comer ou dormir, ou funções de lazer, como a de adequar o corpo à leitura ou ao jogo.

Acerca da construção e da consequente apropriação do homem pelos objectos no espaço, se recuarmos no tempo, verificamos que “(...) *os egípcios utilizavam muito os banquinhos, quer de forma cúbica com pernas direitas, quer em X, o que os tornava muito práticos e fáceis de transportar.*” (Montenegro, 1995:8). Nesta cultura, para além desta

tipologia, predominavam ainda a cadeira, as mesas e os poisa-pés, definindo famílias de objectos cujas pernas tinham a característica de terem a aplicação de elementos zoomorfos (como cabeças de touro ou de leão).

No século XIII a.C., os gregos apropriam-se da forma do viver quotidiano cretense (perpetuada nas ruínas de Cnossos) adaptando-a às suas exigências, sendo o mobiliário constituído “(...) *por cadeiras, desde a cadeira alta de encosto, acompanhada de um pequeno banco para os pés (...) até aos canapés, sobre os quais se estendem mesmo para comer. Para as refeições os criados colocavam pequenas mesas redondas diante de cada conviva (...).*” (Brosse cit in AA.VV., 1960:61).

O Império Romano prolonga o legado tipológico Etrusco e Grego na sua cultura matérica. A cultura Etrusca que se caracteriza pela procura constante da Beleza, “(...) *encontra-se representada por numerosos modelos de mesas com quatro ou três pernas, frequentemente zoomórficas, ou com uma só perna, com tampos redondos, quadrados ou rectangulares.*” (Montenegro, 1995:10).

Durante a Renascença, as cadeiras caracterizavam-se por uma grande harmonia com a arquitectura, acompanhando o sentido de conforto e de bem estar que se reflectia em todo o mobiliário desta época, e que serviram de arquétipo às cadeiras de grandes projectistas, como *Wright, Mackintosh e Hoffmann* que, “(...) *entre 1889 e 1914 (...) nunca serviram com referência ao movimento Art & Craft, não são referenciados pelos designers de mobiliário do movimento moderno nem pelos criadores da Art Decò.*” (Noblet, 1988:58).

Nos finais do século XIX, a cadeira atinge a sua máxima essência sistémica com a *N.º 14 de Thonet*, com “*a eliminação do inútil, a unificação do essencial, a celebração do natural, a procura do confortável e a difusão da beleza.*” (Ghery cit. in Fiell, 1994:17).

Com o período da *Bauhaus*, o mobiliário torna-se parte integrante do projecto da casa, assistindo os outros hábitos de projecto para alcançar a qualidade do habitat. Um dos seus exponentes máximos, *Marcel Breuer*, desenvolveu o mobiliário procurando uma síntese perfeita entre a produção e a utilização, e provando “(...) *que os seus móveis poderiam ser utilizados para fins diversos, conforme o uso do interior, que respondia aos desejos individuais.*” (Hahn cit in Droste-Ludewig, 1994 : 4). Com o movimento moderno a cadeira afirma-se como um

projecto experimental habitacional, geralmente, melhor sucedido, do que noutras tentativas projectuais realizadas à grande escala. Como defende Andrea Branzi. “*quase não há um modelo urbano moderno que não seja falido ou no caminho da falência. Não se pode dizer a mesma coisa no âmbito das cadeiras, que foram a única estrutura habitacional a acompanhar uma revolução separada, mas completa.*” (Branzi, 1998 :11).

Durante os anos setenta a influência artística no design foi crucial, como acontece “*no domínio do mobiliário doméstico, em que Giacomo Balla com os seus móveis pintados, a partir de 1917, exerceu uma influência directa nos designers contemporâneos como Alessandro Mendini.*” (Noblet, 1988:58).

Hoje, a cadeira continua a ser encarada como um verdadeiro desafio, um âmbito projectual que explora técnicas e materiais para a afirmação de um objecto democrático, um processo de projecto que necessita de uma investigação constante em campos diversos. Como *Ron Arad* que, justificando a sua cadeira *Tom Vac* afirma que “*(...) não sabia como devia fazer uma cadeira em plástico, isto teria sido possível mas eram preciso dois moldes, e, por isso, tornar-se-ia muito cara.*” (Arad cit. in Sudjic, 1999:153).

A cadeira define o cenário ou é definida por este, afirmando-se como um objecto cujo significado é fortemente relacionado com o contexto de referência. Verdadeiro símbolo da nossa sociedade devido à sua caracterização estético-funcional fruto da forte relação com o próprio usufruidor e com o espaço envolvente, a cadeira tem uma conotação que ultrapassa a sua função primária do *sentar*, podendo ser um exemplo de função – signo, quando “*uma cadeira se decora com embutidos e ostenta certas características dos braços e do espaldar que a tornam um trono (mesmo com dano da função primária, isto é, da “qualidade da cadeira”). Em certos casos, a função secunda prevalece ao ponto de atenuar ou eliminar quase tudo da função primária.*” (Eco, 1990:37)

Acerca da importância da significação nos objectos, a jornalista Cristina Favento pega no exemplo do trabalho de Enzo Mari reforçando a ideia que “*os seus objectos são caixas herméticas de signos, símbolos significantes, funções tornadas forma; são objectos-projecto que sabem falar de poesia, de valores sociais, de constatação (...).*”<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://www.fucine.com/network/fucinemute/core/redir.php?articleid=1325>

Neste sentido e tendo em conta a análise histórica efectuada anteriormente, podemos considerar a cadeira como uma base de experimentação e uma ocasião capaz de satisfazer as novas exigências em torno do homem, acompanhando-o no desenvolvimento das suas actividades sejam estas relacionadas com o trabalho, com a vivência, com o descanso ou com outras facetas da vida social. Ou seja, “*como escreveu Ettore Sottsass em 1954 “quando Charles Eames desenha a sua cadeira, ele não desenha só uma cadeira, mas desenha um modo de estar sentados, ou seja não desenha para uma função, mas desenha uma função”*”. (Sottsass cit. in Branzi, 1998 :41). Charles Eames definia o projecto de uma cadeira como o desenho de uma maneira de sentar, evidenciando a importância do papel deste objecto como um lugar de experiência comportamental que nas suas variantes histórico-geográficas e que se torna num interessante instrumento de análise antropológica.

A definição da forma de uma cadeira é desenvolvida com a ajuda das evoluções tecnológicas da sociedade e conduzida pela criação de novas maneiras de habitar, influenciada pelo mundo das Artes. Se Anty Pansera define a cadeira como “*um ginásio para designers das mais diversas proveniências*” (Pansera, 1990: 103), por outro lado, Daciano da Costa defende que “*(...) a produção de objectos vem de uma longa tradição artesanal e aproxima-se da própria arquitectura*”. (Costa, 1998 :95). Objectos-projecto que no caso de Charles e Ray Eames, se tornam num produto que “*(...) é a natural evolução daquele que o precede, num esforço incessante de resolver um problema.*”<sup>2</sup> Ou seja, para definir uma cadeira torna-se importante não só entender os seus cenários, a sua carga simbólica, mas também prolongar a sua presença por meio da definição de outras tipologias baseadas na ideia de projecto-sistema.

Admitindo então que, “*no design também se trata de saber que conotações (por exemplo significados subliminares) estão contidas no gesto de sentar.*” (Burdek, 1994 :130), pretende-se abordar o projecto em design com um momento de criação de uma família de objectos constituída por três tipologias tendo em conta que como futuro designer, o aluno deve “*(...) , por um lado, entender esta linguagem e por outro ter a capacidade de fazer falar os objectos por si mesmo, porque na ordem*

<sup>2</sup> [http://www.depadova.it/it/People/Ritratti/0064/000127/articolo\\_c.html](http://www.depadova.it/it/People/Ritratti/0064/000127/articolo_c.html)

*das formas esta linguagem ressalta valores intuitivos que apenas são reproduzíveis figurativamente.*” (Barthes cit in Burdek, 1994:132).

A definição da sua forma é desenvolvida com a ajuda das evoluções tecnológicas da sociedade e conduzida pela criação de novas maneiras de habitar, influenciada pelo mundo das Artes.

No século XXI, a cadeira continua a ser uma base de experimentação e uma ocasião capaz de satisfazer as novas exigências em torno do homem, acompanhando-o no desenvolvimento das suas actividades, sejam estas relacionadas com o trabalho, com a vivência, com o descanso ou com outras facetas da vida social.

Uma *cadeira* que tem a obrigação de cumprir a sua função, mas sem comprometer a sua poética, como acontece com alguns exemplares deste objecto em que esta combinação aparece aleatória ou até completamente ausente, transformando o assento num manifesto artístico (ou em pouco mais do que isso). Acerca deste conceito, no polémico editorial da revista *Icon* n.º 27, afirma-se que “*uma cadeira, na qual não é possível sentar-se, por exemplo, não é irónica, é desconfortável e maçuda*”, o que evidencia, não só a importância do cenário de senso do processo projectual da cadeira, mas também a mais valia da função-signo neste objecto.

## **2 Desenvolvimento e metodologia**

O Projecto *De cenários, receitas e outros ensaios: a ferramenta do design entre o mundo académico e a realidade produtiva*, foi elaborado no âmbito da Unidade Curricular de Projecto de Design em Empresas I, do curso de Design do Produto do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, durante o primeiro semestre do ano lectivo 2007-2008.

Neste módulo de projecto pretende-se criar um sistema de produto referenciando a cultura portuguesa por meio da sua cozinha tradicional. Neste trabalho os estudantes deveriam utilizar a ferramenta do design criando um sistema de produtos com base em referências da cultura portuguesa.

Durante quatro meses e através de uma receita gastronómica tradicional portuguesa, os alunos deveriam desenvolver um projecto assente na raiz cultural proveniente daquela, tendo em conta os cenários e as pessoas, desenvolvendo um trabalho de pesquisa relacionando ao âm-

bito do título da receita que lhe fora atribuída. Os discentes apresentaram uma proposta de conceito consequencial ao trabalho de pesquisa desenvolvido no âmbito da receita. A proposta foi sucessivamente desenvolvida até à definição de uma família de objectos constituída por três tipologias diferentes – uma mesa, uma cadeira e um poisa-pés, utilizando uma tecnologia local com uma mensagem global. Simultaneamente a esta pesquisa, os alunos desenvolveram uma pesquisa no âmbito do mercado das cozinhas que abrangesse o sistema de mobiliário na sua complexidade.

A proposta de conceito e a proposta final formal foram fundamentadas com relatórios, sendo o desenvolvimento e a elaboração do projecto acompanhados por projectos paralelos relacionados com a temática do projecto em curso.

Portugal é um país marcado por regiões muito distintas. Províncias como o Alentejo, as Beiras, Trás-os-Montes ou o Minho, foram visitadas e analisadas pelos alunos que recolheram, desde informação como os rituais, os sabores ou o clima, até ao levantamento da cultura matérica destas terras.

### **3 O âmbito e os actores do projecto**

A região do Alentejo foi abordada Cátia Morais, Lucélia Silva, Sandra Amado e Teresa Araújo alunas que, partindo da receita *Migas à Alentejana*, criaram a linha *Alentejos*. Numa análise cuidada, as alunas verificaram que esta é província do sul de Portugal constitui cerca de 1/3 do espaço continental do país e que cada região alentejana possui características muito particulares que as distingue umas das outras. Neste sentido, este projecto baseia-se na temática da sustentabilidade que assume o arquétipo da cadeira alentejana como a uma matriz tipológica comum a todo o sistema de produto a projectar, ou seja, como se falássemos de um hardware do sistema. Consequentemente, o pinho nacional foi assumido como o material local a utilizar e o sistema de encaixe macho-fêmea como o processo tecnológico aplicado ao sistema de objectos. As linhas diferenciam-se com a aplicação de softwares diferentes, consoante a zona de eleição, o que significa que vestindo cada linha com uma pela diferente, resultariam linhas diferentes, como por exemplo, a linha *Portalegre*, a linha *Évora* ou a linha *Beja*. Na im-

agem, a cadeira Évora tem como referência a técnica dos bordados de Arraiolos aliada à flora local que veste a estrutura em pinho definindo a identidade de um Alentejo assumidamente paisagístico.

As alunas Andreia Costa, Catarina Silva, Filipa Pereira e Maria Rocha, mergulharam na aldeia de Pergulho em Proença-a-Nova, na região da Beira-Baixa, levando consigo a receita da doçaria tradicional portuguesa “*a tigelada*”. Desta análise surgiu o projecto *Ada* – sinónimo de colectivo - que tinha como objectivo aprofundar o conceito de comunidade. Partindo dos arquétipos de assentos – como as cadeiras empalhadas – e da cultura autóctone – como a cortiça, o pinho, o mel ou o leite - a linha *Ada* assume a baixa tecnologia do encaixe macho-fêmea, o recurso a materiais em função da cultura local, como o pinho e a cortiça, aplicados respectivamente, na estrutura e no revestimento.

O projecto dos alunos Isabel Almeida, Joaquim Peixoto, Nuno Correia e Nuno Mendes, denominado de *Piodam*, foi concebido a partir do prato gastronómico “*Perdiz com molho de bruxa*” originário da freguesia de Piódão, na província portuguesa da Beira Litoral. A linha *Piodam* assenta no conceito do design como alegoria, partindo de uma *Theoria* (a identidade) e de uma *Praxis* (a cultura autóctone). Os materiais escolhidos para a definição deste sistema de produto são o carvalho e o pinho, atendendo ao contexto matérico de referência e refere-se a uma tecnologia que assume o remendo como um processo do metodológico do projecto de design.

No norte de Portugal, os alunos Carlos Portela, Eduardo Carvalho, Luís Ferreira e Márcio Folha, partiram do prato *Serrabulho*, definindo a “matança do porco” como o âmbito projectual. Desta análise, os alunos definiram a linha *Ritus* que resultou do conceito da ritualidade. O projecto *Ritus* parte de artefactos do contexto agrícola, nomeadamente a padiola ou o eixo em freixo do carro de bois que são transportados para uma nova realidade, garantido que a herança matérica local que arrisca perder-se, se perpetue num novo contexto ávido de receber tudo e o oposto de tudo. Este sistema de produto tem o pinho como material de eleição e assume como processo de encaixe, o sistema utilizado nos artefactos analisados.

Foram ainda desenvolvidos mais quatro projectos, dois da tipologia cadeira e dois da tipologia banco. Todos os projectos foram acompan-



hados por artesãos da região e em alguns casos os alunos optaram pela autoprodução.

#### **4 Uso pedagógico e resultados de aprendizagem**

Em termos de objectivos de aprendizagem, o projecto “*De cenários, receitas e outros ensaios*”, permitiu estimular a capacidade de investigação em design, por meio do desenvolvimento de estratégias pessoais, assim como permitir a capacidade crítica e interpretativa no aluno. Por outro lado, o aluno de design conseguiu entender a relação interactiva existente entre o produto e o cenário envolvente. A capacidade de organizar e estruturar uma metodologia de design que justifique cada fase desde a pesquisa até à finalização passando por todas as etapas fundamentais que compõem o projecto, assim como a capacidade de criar um vocabulário de ferramentas de projecto que incluísse a noção de tipologia, de família de objectos e de sistema.

Os resultados de aprendizagem evidenciam a aptidão de proporcionar fichas de análise e de diagnóstico, a construção de processos operacionais (problem setting – problem solving) relacionados ao âmbito de projecto em design, a averiguação das relações existentes entre os contextos/âmbitos humanizados e projecto em design, a investigação metodológica e exaustiva sobre um modelo de produto sistémico e modular (neste caso as cozinhas), a capacidade para criar e dominar a terminologia própria do âmbito (neste caso, a noção de tipologia, família de objecto e sistema).

#### **5 Conclusão**

Os projectos aqui propostos ambicionaram focar as evidentes falhas num sistema obsoleto como o da nossa realidade, onde as necessidades da vida moderna e os velhos hábitos relacionais nem sempre conseguem encontrar um caminho comum.

Espera-se igualmente, que os trabalhos destes alunos contribuam para reflectir acerca, por uma lado, da evolução da história do equipamento e do espaço de refeições, por outro lado, do papel da ferramenta do design e da Escola como local de ensino de design.

O Design deve descobrir os valores formais que durante séculos caracterizaram cada cultura, procurando os episódios de vida que aconteciam em cada contexto, como partes simples de fragmentos da vida diária. A tradição pode ser uma ferramenta fundamental no encontro de lugares de qualidade e ao mesmo tempo caracterizados pelas próprias singularidades, onde sistema e peculiaridade podem gerar simples espaços de complexidade ambígua.

A Escola, actuando num processo interpretativo capaz de encontrar qualidades localmente definidas, permite abrir os horizontes para a construção de produtos que se afirmam através da sua unicidade num mercado global com uma mensagem que procura qualidades objectivas e locais.

Se a ferramenta do design constitui um instrumento imprescindível para a aquisição de um estratégia projectual entre o mundo académico e a realidade produtiva, pede-se ao Ensino do Design que comunique aos futuros designers a importância de realizar projectos, entre a tradição e a inovação, fruto da leitura do tecido produtivo local para alcançar sistemas de produtos capazes de se afirmarem pelas suas características específicas.

## 6 Referências

- AA.VV. *Cem Mil Anos de Vida Quotidiana*. Bertrand: Editora, Lisboa, 1960
- BRANZI, A. *Merce e Metropoli*, Ed. Epos, Palermo, 1998
- BURDEK, B. *Diseño : historia, teoria y práctica del diseño industrial*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1994
- COSTA, D. *Design e mal estar; Coleção Design, Tecnologia e Gestão*, Ed. Centro Português Design, Porto Editora, Porto, 1998
- DROSTE, M.; LUDEWIG M. *Marcel Breuer*, Ed. Taschen, Cologne, 1994
- ECO, U. *O Signo*, Ed. Presença, 4ª Edição, Lisboa, 1990
- FIELL, C & P. *Modern Chair*, Ed. Taschen, Cologne, 1994

FIELD, C & P. *Modern Chair*. Ed. Taschen, Cologne, 1994

MONTENEGRO, R. *Guia do Mobiliário – os estilos de mobiliário do Renascimento aos anos Cinquenta*. Editorial Presença, Lisboa, 1995

NOBLET, J. *Design le Geste et le Compas*. Ed. Aimery Somogy, Paris, 1988

SUDJIC, D. *Ron Arad*, Lawrence King Publ. UK, 1999

PANSERA, A. *Il Design del mobile italiano dal 1946 a oggi*, Ed. Laterza, Bari, 1990

## 7 Anexos



**Figura 1.**

*Protótipo do Banco Tubucci, dos alunos Anacleto Costa, Carlos Souto, João Araújo, Natália Rego*



**Figura 2.**

*Protótipo da cadeira Évora, das alunas Cátia Morais, Lucélia Silva, Sandra Amado, Teresa Araújo*



**Figura 3.**

*Protótipo do Banco Ada 01 das alunas Andreia Costa, Catarina Silva, Filipa Pereira, Maria Rocha*



**Figura 4.**

*Protótipo de cadeira Piodam AP01, dos alunos Isabel Almeida, Joaquim Peixoto, Nuno Correia, Nuno Mendes*



**Figura 5.**  
*Protótipo da cadeira Ritus, dos alunos Carlos Portela, Eduardo  
Carvalho, Luís Ferreira e Márcio Folha*