



IPG Politécnico
|da|Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Design de Equipamento

Marlene Patricia Cepeda Costa

Setembro | 2013



Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

MARLENE PATRICIA CEPEDA COSTA

RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO

EM DESIGN DE EQUIPAMENTO

SETEMBRO/2013

Agradecimentos

Antes de dar início ao presente relatório de estágio, gostaria de deixar vincado o meu maior apreço e agradecimento a todas as pessoas que, de alguma maneira, contribuíram para a realização desta minha primeira “aventura” no mercado de trabalho (estágio).

Em primeiro lugar, agradeço a todos os colaboradores que me acompanharam na empresa Artspazios, local onde estagiei, e principalmente ao meu orientador André Oliveira, que me proporcionou um estágio motivador e autónomo. Expresso, também, a minha total gratidão à minha família, aos meus amigos e todos os professores que sempre me acompanharam e contribuíram para o meu sucesso.

Por último, mas não menos importante, deixo, em particular, um tributo à minha orientadora Professora Doutora Maria Luísa Campos, pela oportunidade e disponibilidade que teve para comigo e que muito contribuiu para o enriquecimento da minha formação académica.

Ficha de Identificação

Aluno: Marlene Patrícia Cepeda Costa

Número do aluno: 1010379

Instituição: Escola Superior de Tecnologia e Gestão – Instituto Politécnico da Guarda

Curso: Design de Equipamento

Empresa: Artspazios-Arquitectos e Designers

Sede da Artspazios: Rua Campo de Viriato, nº94 3510-122, Viseu

Supervisor de Estágio: André Oliveira

Categoria na Empresa: Arquitecto e sócio gerente

Grau Académico: Mestre

Início do Estágio: 23 de Setembro de 2013

Conclusão do Estágio: 8 de Novembro de 2013

Duração do Estágio: 280 horas

Professor Orientador: Professora Doutora Luísa Maria Lucas Queiroz de Campos, Professora Coordenadora da ESTG/IPG

Plano de Estágio Curricular

O estágio enquadra-se na unidade curricular do curso de Design de Equipamento da Escola Superior de Tecnologia e Gestão da Guarda. Os pontos fundamentais a ter em consideração durante a minha presença como estagiária na empresa Artspazios - Arquitectos e Designers foram estabelecidos pelo meu tutor e orientador, André Oliveira, que também fez questão de me conhecer enquanto futura profissional, de saber qual a minha perspectiva em relação ao mundo de trabalho, como me vejo a executar a profissão enquanto *designer*, e que tipo de trabalho gosto de desenvolver.

O meu estágio consistia numa análise de mercado sobre peças de mobiliário e a selecção de elementos para futuro desenvolvimento de produto, a criação de uma linha de produtos de mobiliário e o estabelecimento da sua estratégia comercial sob o ponto de vista funcional e ergonómico.

Resumo do Trabalho

Durante a minha presença na empresa Artspazios - Arquitectos e Designers, que foi, sem dúvida, uma experiência enriquecedora e cheia de oportunidades de conhecimento, tive oportunidade de interagir com o mercado e de participar nas demais actividades que me foram propostas pela empresa. Após o contacto inicial com esta, houve uma fase de adaptação ao trabalho, à equipa e seguidamente à metodologia a ser utilizada.

Inicialmente o estágio integrou-se numa pesquisa de referências para o desenrolar de um projecto com base no mobiliário com características *vintage*, adoptando este estilo a três peças de mobiliário escolhidas pelo tutor. Tudo isto se desenvolveu numa análise, num estudo e numa representação tridimensional dos objectos em causa.

Por fim, auxiliiei os restantes colaboradores na concretização de uma montra para a inauguração da loja, que decorreu após a data final do estágio. Aqui, fui responsável pela elaboração de pequenos origamis com a forma de elefante, alegóricos à época natalícia.

Índice

Capítulo I - Localização e Apresentação da Empresa	8
1.1 Introdução	9
1.2 Apresentação da Empresa.....	10
1.3 A Cidade de Viseu	10
1.4 História da Cidade de Viseu.....	10
1.5 Património da Cidade de Viseu	11
1.5.1 Sé de Viseu	11
1.5.2 Praça do Rossio.....	11
Capítulo II - Empresa	12
2.1 Artspazios - Arquitectos e Designers.....	13
2.2 Objectivos da Empresa	13
2.3 Serviços.....	14
2.4 Fermento de Obra	15
2.5 Entre	16
2.6 Entrelaçadas	17
Capítulo III – Objectivos e Metodologia do Trabalho Desenvolvido	18
3.1 Objectivos e Metodologia Projectual	19
3.1.1 Objectivos.....	19
3.1.2 Metodologia Projectual.....	19
Capítulo IV – O Trabalho Desenvolvido.....	20
4.1 Assimilação do conceito <i>Vintage</i>	21
4.1.1 – <i>Briefing</i> nº 1.....	21
4.1.2 – Realização das Peças de Mobiliário <i>Vintage</i>	21
4.2 – Pesquisa sobre Estilos <i>Vintage</i> e Retrô	23
4.2.1 – <i>Briefing</i> nº 2.....	23
4.2.2 – Estilo <i>Vintage</i>	24
4.2.3 Estilo Retrô	25
4.3 – “Árvore Genealógica” - Apresentação e Desenvolvimento do Conceito	26
4.3.1 – <i>Briefing</i> nº3.....	26
4.3.2 – Linha <i>Genesis</i> – Conceito.....	27
4.4 – Apresentação da Linha <i>Génesis</i>	28
Capítulo V – Antropometria e Ergonomia	30

5.1 Mesa de estudo / trabalho	31
5.2 Mesa de centro.....	33
5.3 Mesa de Jantar	35
Capítulo VI – Realização da Montra da Loja.....	37
6.1 Objectivo da Montra	38
6.1.1 Enquadramento da Função	38
Capítulo VII - Conclusão.....	40
7.1 Conclusão	41
Capítulo VIII - Bibliografia.....	42
8.1 Bibliografia.....	43
8.2 Webgrafia	43
Capítulo IX - Anexos.....	44
Anexo 1- <i>Designers</i> Inspiradores.....	45
Edu Bartolai e Cris Bartolai.....	45
Estúdio [b] <i>design</i>	45
Poltronas Lampião e Maria Bonita.....	46
Linha Biscoito Fino.....	48
Poltrona Pavão	49
Anexos 2 – Linha <i>Genesis</i>	50
Mesa de estudo/trabalho.....	50
Mesa de centro	51
Mesa de Jantar	52
Anexos 3 – Desenhos Técnicos.....	54
Mesa de Estudo – Projectada segundo o Método Americano.....	55
Mesa de Estudo – corte A e B	56
Mesa de Centro – Projectada segundo o Método Americano.....	57
Mesa de Estudo – corte A e B	58
Mesa de Jantar – Projectada segundo o Método Americano.....	59

Índice de Abreviaturas

LED Light Emitting Diode

mmmilímetros

Capítulo I - Localização e Apresentação da Empresa

1.1 Introdução

O presente trabalho tem como objectivo relatar o período de estágio, no âmbito do curso de Design de Equipamento da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico da Guarda.

Numa primeira fase, faz-se uma breve descrição da entidade hospedeira, da cidade onde esta se insere, das suas instalações e história, bem como o progresso no mercado em que se insere a empresa de Arquitectura e Design.

Segue-se a apresentação de todos os projectos desenvolvidos durante o período de aprendizagem, pretendendo que todos estes sejam expostos de forma nítida e esclarecedora, bem como o enquadramento e o conhecimento teórico e prático adquirido ao longo deste processo.

Em anexo ficam todos os documentos complementares referentes aos projectos desenvolvidos.

1.2 Apresentação da Empresa

Como já mencionado, o estágio realizou-se na empresa Artspazios, sediada no distrito de Viseu que se insere no mercado da Arquitectura e Design.

1.3 A Cidade de Viseu

A cidade de Viseu é capital de distrito do mesmo nome, tem cerca de 47 250 habitantes, sendo por isso a terceira maior e mais populosa cidade no centro de Portugal.

O património arquitectural da cidade de Viseu é muito rico e preserva testemunhos do passado que a ligam ao presente.

1.4 História da Cidade de Viseu



Fig. 1 – Estátua do Viriato, Viseu.
Fonte: <http://en.wikigogo.org/en/119234/>

As origens de Viseu remontam à época castreja e à Romanização. Viseu está associada à figura de Viriato, já que se pensa que este herói lusitano nasceu nesta região.

Evidencia um património edificado de interesse público, onde pontificam o Museu Grão Vasco, a Sé, a igreja da Misericórdia e a Praça D. Duarte, a par de uma construção de estilo particular, em bom estado de conservação método de construção particular com boas condições de conservação quando comparado com outros centros históricos.

1.5 Património da Cidade de Viseu

Hoje em dia há dois locais de interesse principal na cidade de Viseu: a Sé Catedral e a praça do Rossio.

1.5.1 Sé de Viseu

Embora remonte ao século VI, a catedral de Viseu foi erguida sobre fundações romanas. O carácter inicial da igreja-fortaleza é ainda mantido nos volumosos muros e ameias, apesar dos restauros e acrescentos sofridos que transformaram a catedral medieval numa concentração de diversas correntes estilísticas. A fachada da Sé, dividida em três corpos, é delimitada por duas robustas torres sineiras, rematadas por cúpulas encimadas por lanternins do século XVIII, circundadas por balaustrada.



Fig. 2 – Imagens da Sé de Viseu.
Fonte: Elaboração própria.

1.5.2 Praça do Rossio

Em Viseu o Rossio é o “cartão-de-visita” da cidade. É um ponto de encontro, o centro cívico, social e também económico que data o século XVI. É certo que sofreu as transformações inerentes ao passar dos tempos, mas desde sempre se constituiu como um atractivo local de passeio e convívio das gentes de Viseu, sobretudo ao longo dos séculos XVIII e XIX, instituído que foi o passeio público. Hoje em dia continua a ser o coração da cidade, o local por excelência onde se sente o pulsar da sociedade viseense.



Fig. 3 – Compilação de Imagens do Rossio, Viseu.
Fonte: Elaboração própria.

Capítulo II - Empresa

2.1 Artspazios - Arquitectos e Designers

Fundada em 2007 a empresa Artspazios-Arquitectos e Designers, na sua primeira etapa, encontrava-se na Rua Nunes de Carvalho, N°11, 1º andar em Viseu. Em 2013 as instalações foram transferidas para a Rua Campo de Viriato, Viseu , junto á estação do funicular, onde se encontram actualmente.

Um ano e meio após a fundação da Artspazios, foi criada a Fermento de Obra, Lda, uma empresa de gestão e direcção de obras que complementa a Artspazios. Já no decorrer do ano de 2013, surge a empresa ENTRE, ligada ao Design e ao LED (Light- Emitting – Diode).

A Artspazios - Arquitectos e Designers é uma empresa destinada à prestação de serviços nas áreas de Arquitectura, Engenharia, Urbanismo, Design e Investigação, organizada e gerida segundo estratégias inovadoras, recorrendo a tecnologias avançadas, como forma de integrar a concepção, a execução, a gestão e a comunicação dos projectos.

Visto o mercado imobiliário ter sofrido grandes alterações nos últimos tempos, é da responsabilidade dos profissionais estarem atentos ao novo rumo deste mercado, correspondendo sempre às necessidades atuais da sociedade. Assim, a Artspazios pretende apresentar os seus serviços como reacção ao despovoamento dos centros históricos e consequentemente alertar para o incentivo à sua (re) habitação.

2.2 Objectivos da Empresa

A Artspazios apresenta-se como uma empresa jovem que tem um percurso bastante notável no âmbito da Arquitectura e do Design. Com uma postura empreendedora não limita o seu trabalho e conhecimentos à sua área, na qual já ocupa grande visibilidade no mercado em que se insere, tem por lema principal a inovação, o pensamento estratégico e o gosto pelo desconhecido. Sendo formada por uma equipa multidisciplinar de arquitectos, arquitectos paisagistas, *designers* e engenheiros, defende a integração do conhecimento de todas as artes, simplificando o processo para o cliente. Esta oferece um serviço integrado, gerindo as várias fases de um projecto, interagindo com os domínios certos para garantir a qualidade e rapidez do serviço.

Por sua vez, permite ao grupo apresentar regularmente novas propostas no mercado de trabalho.

2.3 Serviços

A Artspazios apresenta-se no mercado tendo como base estratégias inovadoras por forma a integrar a concepção, a execução, e a gestão da comunicação do projecto em obra. Apresenta um leque de serviços na área da arquitectura, da consultoria, da gestão de direcção de obras, da arquitectura de interiores, do *design* de equipamento e, por último, do *design* gráfico e da comunicação.



Fig. 4 – Moodboard sobre serviços da empresa Artspazios.
Fonte: Elaboração própria.

2.4 Fermento de Obra

A empresa Fermento de Obra surgiu através da Artspazios e prima pelo seu perfil multifacetado, sendo possuidora de profissionais especializados em gestão, leitura de projectos de obras, comunicação e execução de projectos de obra.

Relativamente à sua actividade, esta concentra-se no desenvolvimento em projectos de arquitectura, projectos de engenharia, remodelações e reabilitação, mobiliário e decoração de interiores, levantamentos topográficos e, por fim, higiene e segurança no trabalho.



Fig. 5 – Logótipo da empresa Fermento de Obra.

Fonte: Elaboração própria.

2.5 Entre

A empresa ENTRE representa uma equipa multidisciplinar de arquitectos e *designers* que se debruça sobre um conceito aplicado em diversos objectos e peças de mobiliário, candeeiros e vários tipos de luminárias.



Fig. 6 – Moodboard dos serviços da empresa Entre.
Fonte: Elaboração própria.

2.6 Entrelaçadas

A Entrelaçadas é uma marca da Entre. A marca apresenta-se como um grupo criativo, cheio de força de trabalho, que decidiu reinventar a tradição portuguesa, adoptando-a a novas escalas. Cada peça é única, cheia de paixão, dedicação e empenho daqueles que trabalham à mão o conhecimento antigo mas com um toque de inovação, na esperança de dar nova dimensão às suas recordações.

Cada peça é única, uma reinterpretação do passado que irá acompanhar quem a compra através do presente e do futuro.



Fig. 7 – Moodboard dos serviços da empresa Entrelaçadas.
Fonte: Elaboração própria.

Capítulo III - Objectivos e Metodologia do Trabalho Desenvolvido

3.1 Objectivos e Metodologia Projectual

3.1.1 Objectivos

A realização deste estágio curricular teve como principal finalidade fornecer-me o primeiro contacto com o mercado de trabalho e permitir a aplicação dos conhecimentos, que tive a oportunidade de auferir no decorrer dos três anos de ensino superior, nos trabalhos que me foram propostos pela empresa. Para efectuar esses trabalhos tive oportunidade de manter uma postura autónoma e autodidacta.

3.1.2 Metodologia Projectual

No decorrer desta experiência profissional, para que me fosse possível levar a cabo os trabalhos, persistiu a necessidade de seguir a metodologia de trabalho que a empresa aplica na sua rotina laboral, a qual veio determinar as etapas a percorrer no processo de *design*.

Assim sendo, o caminho a trilhar passou por combinar um forte conceito de características inovadoras com os aspectos fulcrais da ergonomia e da antropometria, para que a empresa, através do aumento da produtividade interna, pudesse assumir uma posição de prestígio e liderança no mercado em que se insere.

Capítulo IV - O Trabalho Desenvolvido

4.1 Assimilação do conceito *Vintage*

Antes de iniciar qualquer trabalho tinham lugar um ou mais *briefings*.

4.1.1 – *Briefing* n° 1

O primeiro *briefing*, realizado foi no dia 30 de Setembro de 2013, foi um momento imprescindível para o desenvolvimento do estágio, tendo em conta que me foi solicitada a realização de uma tarefa, ou seja, a realização de duas peças de mobiliário, uma cómoda e uma mesa de centro, que me viria a contextualizar no conceito *vintage* e, assim, ficar preparada para os desafios que iria encontrar neste percurso com uma duração aproximada de um mês e quinze dias.

4.1.2 – Realização das Peças de Mobiliário *Vintage*

Foram-me facultadas fotografias, em papel, dos dois objectos, a cómoda e a mesa de centro, e, através delas, tive que modelar as peças no programa Autocad 3D, com as medidas que eu considerasse mais apropriadas.

Desta forma, o meu tutor de estágio, André Oliveira, pretendia que eu abordasse e interiorizasse as características aliadas ao estilo *vintage*: pernas enviesadas (redondas / quadradas), com textura de madeira e com a cor da mesma.

De forma a ir ao encontro das regras que a ergonomia nos incute, a esta mesa de centro foram-lhe aplicadas as dimensões de 400 milímetros de altura, 900 milímetros de comprimento e por último 500 milímetros de largura.



Fig. 8 – Modelação de mesa de centro *vintage*.
Fonte: Elaboração própria.



Fig. 9 – Modelação de cómoda *vintage*.
Fonte: Elaboração própria.

Também na cómoda a ergonomia se revela num factor obrigatório, existindo medidas pré-estabelecidas para a criação do mesmo.

A meu ver, as medidas ideais a aplicar nesta peça deveriam corresponder a 18 milímetros de altura nas gavetas e 50 milímetros de largura nas mesmas. Por seu turno, o móvel, na sua totalidade, respeita as seguintes dimensões: 1100 milímetros de altura; 550 milímetros de largura e comprimento 1000 milímetros.

4.2 – Pesquisa sobre Estilos *Vintage* e Retrô

4.2.1 – Briefing nº 2

Após ter modelado as duas peças de mobiliário, conforme me foi proposto, deu-se uma segunda reunião, no dia 9 de Outubro de 2013, na qual me foram dadas informações referentes ao estilo adoptado pela empresa, *vintage*. Ficou acordado no decorrer desta reunião que seria importante para mim fazer uma pesquisa aprofundada acerca do conceito que a empresa adopta, isto numa perspectiva de entrosamento interno.

Todavia, para levar a cabo os meus projectos e, tendo em atenção a preferência dos meus tutores por peças mais simplificadas, segui um outro caminho. Debrucei a minha pesquisa no Estilo Retrô, sendo este aquele que mais se assemelhava ao que me foi pedido e, também, porque era este o caminho que eu pretendia dar ao meu produto final.

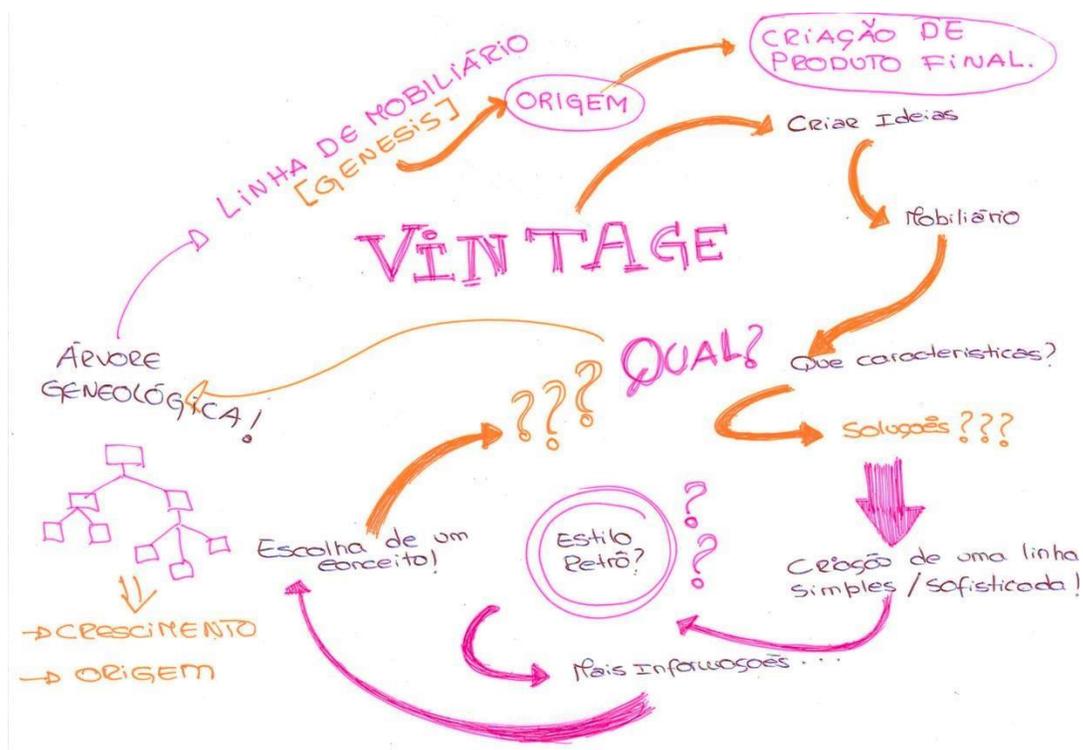


Fig. 10 – Brainstorming.
Fonte: Elaboração própria.

4.2.2 – Estilo Vintage

Vintage designa algo clássico e de excelente qualidade. Isto é, trata-se de um estilo que alterna entre as décadas de 60, 80 e 90 do século 20. Consiste num estilo que tem, cada vez mais, conquistado a adoração do público, naquilo que diz respeito à decoração, devido às características que lhe são inerentes: delicado, romântico, com forte personalidade e conotações com o passado. Pode ainda definir-se como um apanhado daquilo que melhor se fez em cada década, algo que se elevou ao estatuto de referência numa determinada época e que, nos dias que correm, se tem vindo a associar à área do *design*, entre outras.



Fig. 11 – Moodboard sobre estilo Vintage.
Fonte: Elaboração própria.

4.2.3 Estilo Retrô

O estilo Retrô é o resultado da “Lifestyle”, o estilo de vida, vivido nas décadas de 50, 60 e 70 do século 20. Este estilo destaca-se pela sua dinâmica, aliada a um grande impacto visual, sendo também marcado por peças icônicas que sobreviveram e elegância. Decorar tendo como base produtos com características retrô é um desafio, mas, acima de tudo, é um prazer.

No decorrer da pesquisa deste estilo, foram vários os *designers* que me suscitaram maior interesse, entre eles os irmãos Edu Bartolai e Cris Bartolai.



Fig. 12 – Moodboard sobre estilo Retrô.
Fonte: Elaboração própria.

4.3 – “Árvore Genealógica” - Apresentação e Desenvolvimento do Conceito

4.3.1 – Briefing nº3

Dadas por concluídas as pesquisas, teve lugar uma nova reunião. Esta teve como finalidade a apresentação dos esboços que desenvolvi, baseados no conceito de uma árvore genealógica e que já tinham em conta o seguinte:

- Tipo de materiais a aplicar;
- Montagem simples (encaixe);
- Baixo custo de produção;
- Público-alvo – Adultos com idades entre os 20 e os 50 anos de idade e para todas as classes sociais.

As pesquisas foram sempre uma constante, com a finalidade de enriquecer o conceito e inovar relativamente às peças da minha futura linha de mobiliário. O meu principal objectivo consistiu em aplicar características do estilo retrô a algo contemporâneo, como por exemplo, a aplicação de pernas enviesadas.

Depois da apresentação dos meus esboços e de chegar a um consenso com o meu tutor, avancei com o projeto, partindo para a criação do conceito.

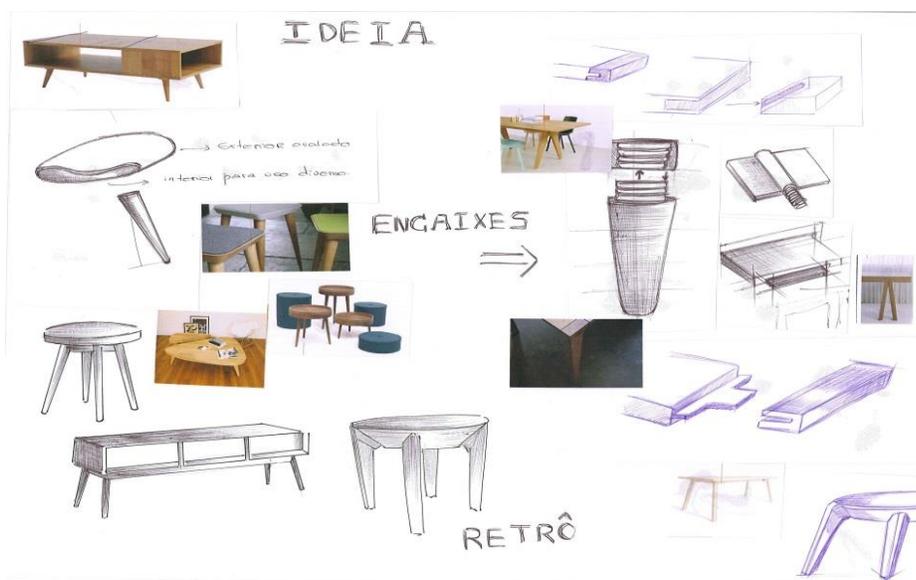


Fig. 13 – Sketches .
Fonte: Elaboração própria.

4.3.2 – Linha *Genesis* – Conceito

O meu projecto consistiu na criação de uma linha de mobiliário para uma sala, a qual apelidei de *Genesis*, e que se compõe de três peças: uma mesa de centro, uma mesa de estudo e uma mesa de jantar. Para a elaboração desta linha inspirei-me na ideologia gráfica de uma árvore genealógica, que assenta em dois pontos de máxima relevância, a sustentabilidade e a passagem entre o passado e o presente.

Uma árvore genealógica consiste no histórico de uma determinada parte dos antepassados de um indivíduo ou família. Trata-se de uma representação gráfica que ilustra as ligações familiares entre indivíduos, ao longo das várias gerações.

O meu projecto passa pela criação de uma linha de mobiliário que segue a ideologia gráfica de uma árvore genealógica. Isto é, assim como uma árvore genealógica tem uma origem ancestral, também as minhas peças têm a sua base, as pernas, que, para além de serem o elemento que possibilita a estabilidade do objecto, nos transporta ao passado, indo ao encontro do estilo retrô, que também ele, se baseia no rebuscar de características de tendências transactas.

Outro elo de ligação entre a Linha *Genesis* e a árvore genealógica são as ramificações. Numa representação gráfica de uma família, podemos observar que os elementos se vão multiplicando através das suas raízes. É exactamente isto que acontece nas peças que desenvolvi, se olharmos para a estrutura superior como uma ramificação que advém da base e que, por sua vez, irá dar origem a várias derivações, como o caso das gavetas e das prateleiras.

4.4 – Apresentação da Linha *Génesis*

Tal como foi mencionado nos pontos anteriores, a linha de mobiliário que eu projectei é, toda ela, possuidora de elementos que nos fazem remontar ao estilo retrô, uma incontornável referência ao nível do mobiliário e da decoração de ambientes. O resultado foi a criação de peças de mobiliário que faziam a união entre o passado e o presente.

Um passo deveras importante foi analisar a sustentabilidade por parte do consumidor, ideia que foi ficando reforçada a cada passo e que tornou este projecto viável. Partindo do princípio da sustentabilidade foi possível diminuir os custos e otimizar o processo de produção dos materiais. No entanto, a fabricação das peças da linha *Genesis* prima pela sua funcionalidade.

Muito embora sejam inspiradas no estilo retrô, que, como já referido, consiste no buscar de características / tendências ao passado, as minhas peças são possuidoras de um estilo muito próprio, com um *design* contemporâneo de características únicas e com um toque de sofisticação.

As três peças de mobiliário são todas de grande destaque, ou seja, propícias para salas, por exemplo, primando ainda pelo facto de se adaptarem facilmente a diversos ambientes. São os materiais que as compõem que as torna objectos de grande versatilidade contextual. Explorando as potencialidades que a madeira oferece aos móveis é-nos possível obter um *design* intemporal, com qualidade, durabilidade e funcionalidade.

Atendendo à finalidade de cada uma das peças, escolhi a madeira, carvalho castanho claro, como material predominante, devido à sua resistência a humidades, à sua flexibilidade e imperceptibilidade de cheiros.

Relativamente à estrutura das gavetas, estas são compostas por encaixes conhecidos por “rabo de andorinha”, um sistema exclusivo para a montagem de gavetas, dada a necessidade de possuírem um encaixe reforçado. No caso das pernas, os encaixes são compostos por componentes metálicos, afixados no extremo das pernas e introduzidos na parte superior da peça (módulos). Este método de aplicação de encaixes destaca-se pela sua durabilidade, independentemente dos outros materiais aplicados.

Ainda quanto às pernas, pode observar-se que estas vão ficando cada vez mais finas à medida que se aproximam do chão. A parte mais fina é aquela que apoia o móvel, integralmente, impedindo que a sua estrutura sofra qualquer tipo de desagregação. No que toca ao seu formato, as pernas foram pensadas para prestar ao usuário do móvel uma fácil transportação, sendo fáceis de segurar e de carregar, características que facilitam o processo de (re)decoração do ambiente.

Visualmente, ao ser possuidora de pernas longas, a parte inferior do móvel fica facilmente visível e, com isso, ganha um toque de leveza e de elegância.

Todas estas características inerentes à linha *Génesis*, apesar de muito simples, não impedem que os seus móveis se tornem, com facilidade, um elemento de grande destaque no aposento em que se inserem, tendo ainda a vantagem de serem perfeitamente compatíveis com outros estilos de mobiliário.



Fig. 14 – Linha de mobiliário *Génesis*.
Fonte: Elaboração própria.

Capítulo V - Antropometria e Ergonomia

5.1 Mesa de estudo / trabalho

A mesa de estudo/trabalho recebeu mais cuidado, devido à necessidade de proporcionar uma relação adequada entre os seus utilizadores e o próprio espaço de trabalho. Aqui existe a necessidade de aplicar, pormenorizadamente, as medidas antropométricas, sendo estas essenciais para a optimização da relação utilizador – objecto.

Esta peça, uma das três da linha *Genesis*, envolve o estudo da dimensão e tamanho corporal do ser humano. Torna-se, pois, obrigatório um alcance rápido e fluido, por parte do seu utilizador, a elementos com as gavetas e prateleiras, sem que, para tal, necessite de fazer grandes esforços, isto, tendo em conta, que neste contexto, a mesa é um dos componentes mais importantes no espaço de trabalho.

Abordando, então, as medidas, em termos de altura, foram aplicados à mesa 750 milímetros, atendendo ao facto de que uma mesa fixa deve estar, aproximadamente, ao nível dos cotovelos e, assim, permitir um apoio perfeito ao utilizador, que também deverá ter os pés totalmente apoiados no chão. Quanto à sua profundidade, esta apresenta uma medida de 800 milímetros que, por sua vez, possibilitam um espaço para uma movimentação confortável. Relativamente às gavetas, estas deverão ficar a 400 milímetros do chão, para que o seu alcance não fique dificultado.

As exigências dimensionais básicas de uma área de trabalho, ditam que o tampo tenha um comprimento de 1600 milímetros e 1000 milímetros de largura, respeitando, assim, as medidas adequadas ao tipo de utilização.

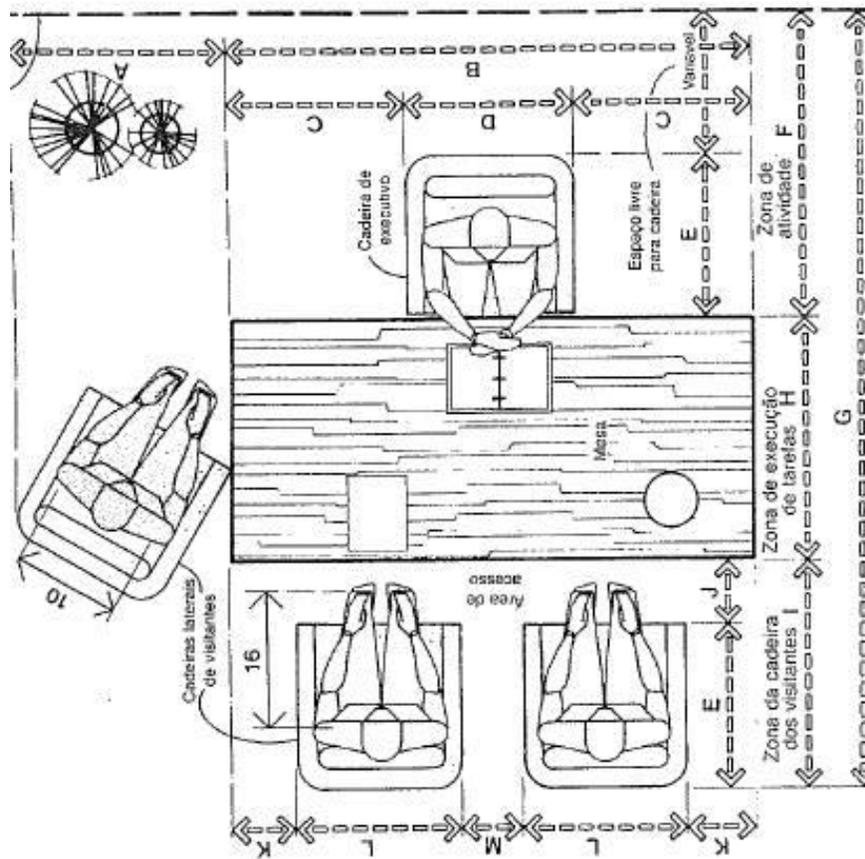


Fig. 15 – Mesa de trabalho com respectivo espaço em seu redor.
Fonte: Panero, Julius (2002).

5.2 Mesa de centro

As várias actividades e o mobiliário, geralmente associados com espaços de estar, resultam em muitos níveis de interacção entre o corpo humano e os componentes físicos do espaço. Portanto, para uma ideal “relação” entre o utilizador e a mesa, é fulcral estabelecer a limitação de espaços entre os 400,6 e os 450,7 milímetros , entre a parte frontal do assento e a própria mesa.

No caso de a distância ser menor, poderá levar a um contacto corporal ou à necessidade de, para aceder ao local pretendido, realizar um desvio lateral por parte da pessoa, de forma a não colidir com o objecto. Assim, estabelecendo as medidas acima descritas, do ponto de vista antropométrico, é possível o alcance corporal do indivíduo, sem que este tenha de se levantar do assento para ter acesso à mesa.

Contudo, estas não são as únicas preocupações a ter em conta. Também a própria altura da mesa de centro deve respeitar algumas medidas rigorosas. Assim sendo, apliquei a medida de 450 milímetros de altura (ver figura 17).

Quanto às medidas do tampo da mesa, estas são variáveis, ou seja, não têm uma medida antropometricamente estabelecida, podendo variar de acordo com a estrutura do próprio objecto. No caso da minha mesa de centro, decidi aplicar uma medida de 550 milímetros de largura e de 900 milímetros de comprimento.

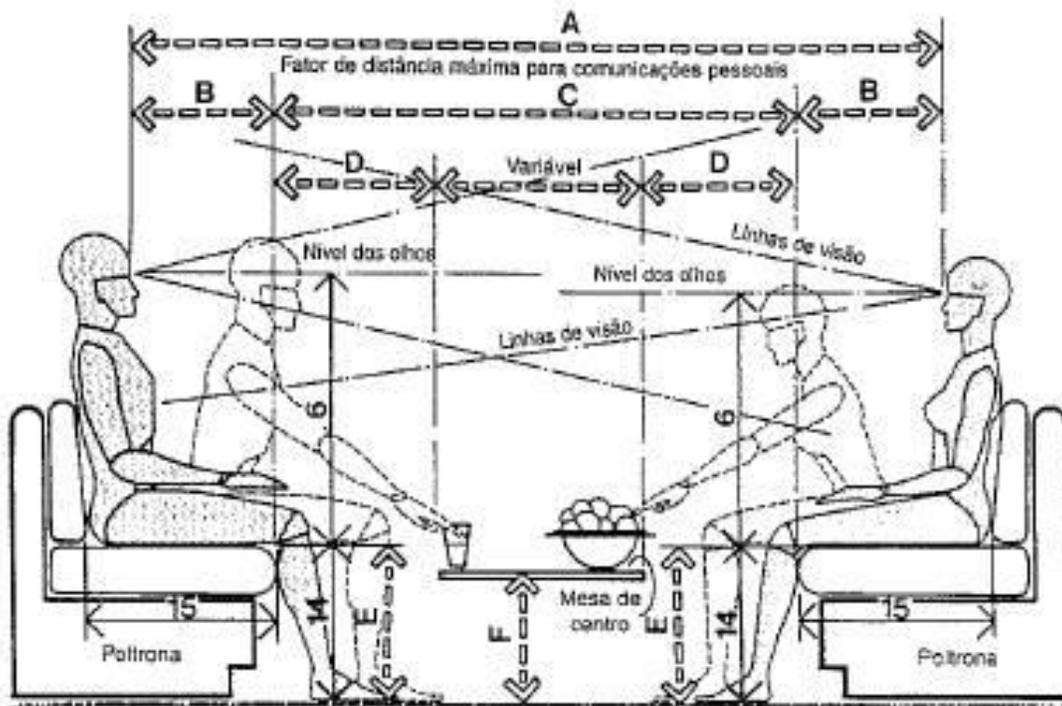


Fig. 17 – Espaço livre para a sala de estar.
 Fonte: Elaboração própria.

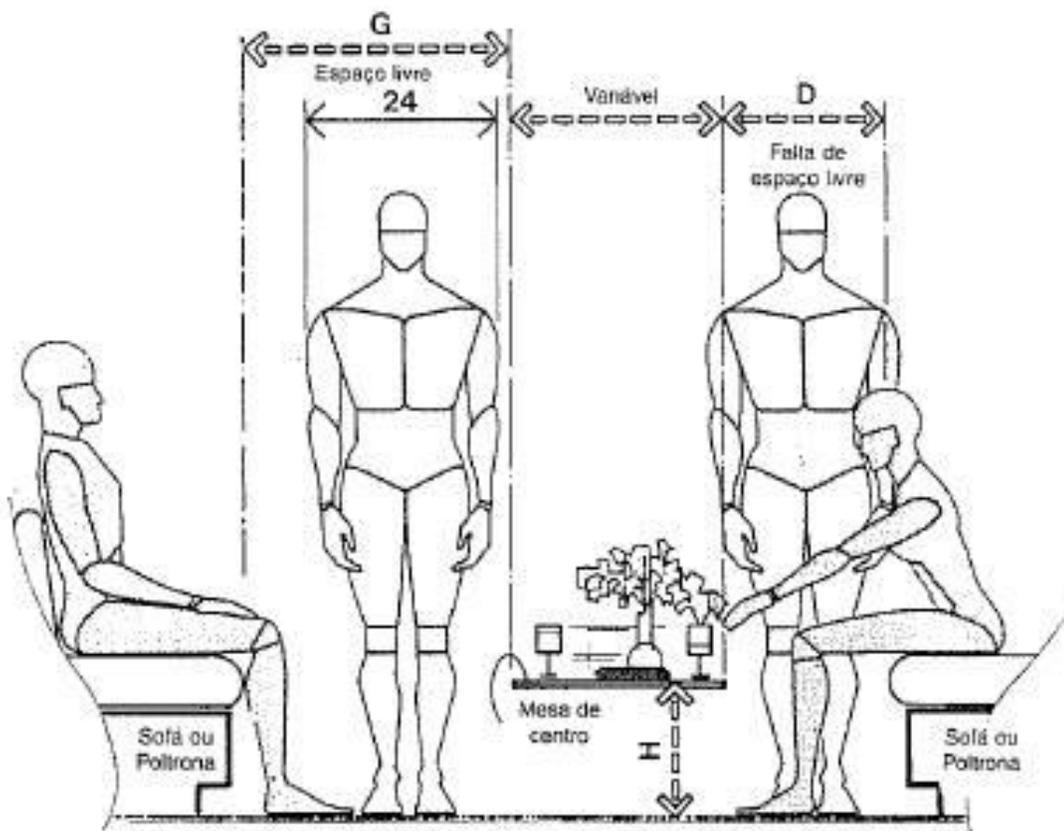


Fig. 16 – Relação entre espaços livres na zona de estar .
 Fonte: Panero, Julius (2002).

5.3 Mesa de Jantar

Ao examinar a relação entre as dimensões humanas e o espaço de alimentação, os dados com maior relevância são os espaços livres em volta da mesa e o número de pessoas que ela acomoda.

O espaço livre entre a borda da mesa e a parede, ou qualquer outro elemento de obstrução física, deve considerar, pelo menos, dois factores: o espaço ocupado pela cadeira e a largura corporal máxima de uma pessoa de grandes dimensões. Para determinar o tamanho da mesa há que considerar duas zonas: a zona individual de acesso à mesa e a que representa o espaço de actividade pessoal directamente à frente de cada pessoa. Idealmente deve ter o tamanho certo para hospedar os elementos necessários, como pratos, copos entre outros objectos diversos. A largura dessa zona deve acomodar a dimensão humana e a posição corporal assumida durante a refeição. Etiqueta à parte, este espaço deve ser generoso o suficiente para permitir a inevitável projecção lateral dos cotovelos. Do ponto de vista antropométrico, deve-se considerar a largura corporal máxima da pessoa de maiores dimensões. Portanto a largura para esta zona, permitindo a projecção dos cotovelos é de 760,2 milímetros. Por outro lado, para permitir um espaço individual adequado de acesso à mesa, sugere-se uma profundidade de 450,7 milímetros.

Deve-se observar que a área da sala também influencia as dimensões da mesa. Além disso, a mesa permite uma projecção máxima de 2400 milímetros para o seu comprimento, seguida por uma altura de 760 milímetros adicionada de uma largura de dimensão de 1300 milímetros, tamanho esse que permite que cada pessoa disponha de uma zona individual de acesso, como anteriormente foi mencionado.

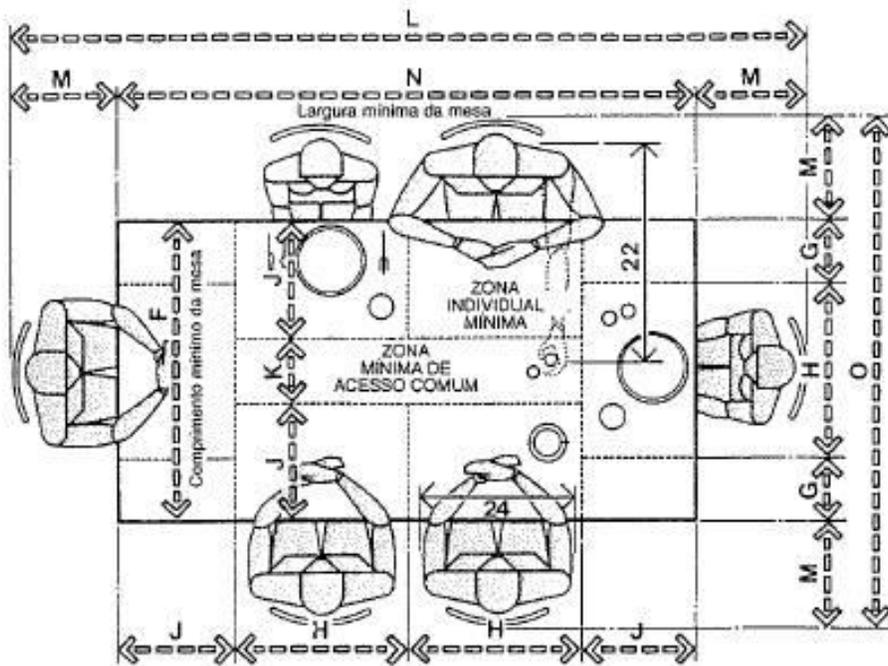


Fig. 17 – Mesa rectangular, comprimento e largura mínimos.
 Fonte: Panero, Julius (2002).

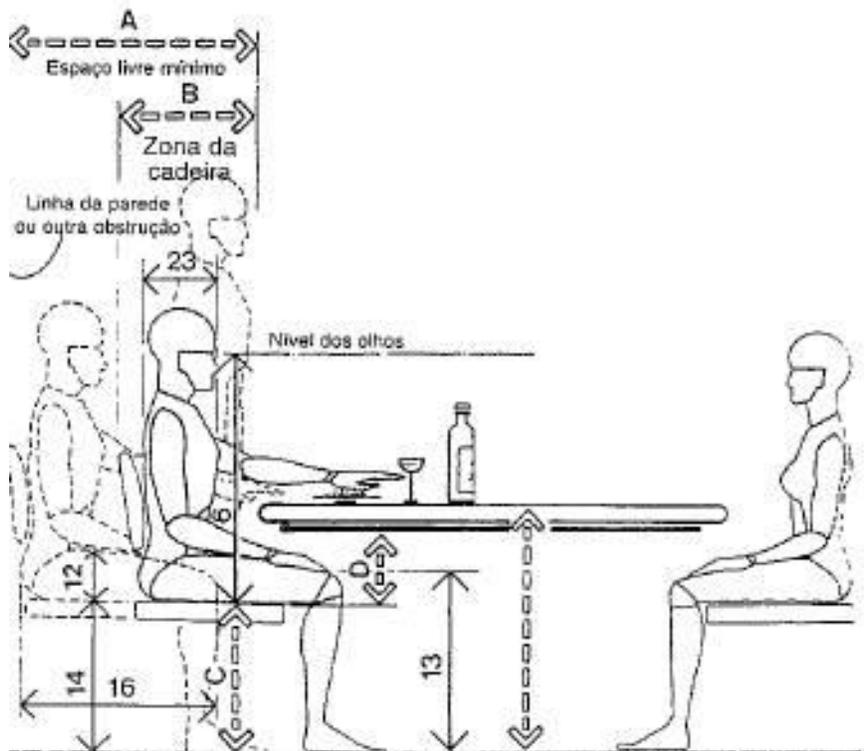


Fig. 18 – Espaço livre para a cadeira/sem circulação.
 Fonte: Panero, Julius (2002).

Capítulo VI - Realização da Montra da Loja

6.1 Objectivo da Montra

Outro trabalho que me foi proposto pela empresa Artspazios foi a elaboração de uma montra para abertura de loja, vinculada na comunicação visual, isto é, na identificação das alterações que possivelmente poderiam ser verificadas no comportamento do transeunte, após o impacto da visualização desta.

No entanto a montra, por si só, nada representava e para que tivesse significado tornou-se necessário conferir-lhe um ambiente diferente, ou seja, algo contemporâneo e comercial.

Seguidamente propôs-se que a montra funcionasse como um cartão de visita para a população em geral, dado o facto de a montra mostrar o produto com uma determinada “aura” tentando atrair o potencial comprador a entrar num ambiente de extrema “magia”.

6.1.1 Enquadramento da Função

Numa primeira fase, houve necessidade de enquadrar a função da montra, com estudo dos pontos mais pertinentes de comunicação, como os pontos de venda, a própria montra, a marca e, por último, o processo cognitivo.

O processo cognitivo foi onde tudo se iniciou. Através deste parâmetro, obtivemos consciência daquilo que nos rodeava, tendo em conta que o processo da comunicação com o consumidor é um dado relevante nesta etapa. Seguidamente foi exposto o parâmetro da cor que funcionou como forma de comunicação no ponto de venda pois através desta era possível também aproximar as pessoas.

Aliando o ponto anterior a uma metodologia activa e interactiva propiciadora de diálogo, debate e confronto de interpretações, seguiu-se o desenvolvimento de montra.

Este atendeu aos princípios da empresa, facilitando, através da exposição do espaço interior, um desenvolvimento de interesse por parte das pessoas, despertando nelas a curiosidade. Dava conhecer diversas peças com estilo único e cada uma com detalhes e características diferentes.

A montra tinha como conceito diferentes tipos de origami em forma de elefante, pendurados por fios, emprestando um ar mágico e um ambiente alegórico à época natalícia.



Fig. 20 – Espaço interior da Entre.
Fonte: Elaboração própria.

Capítulo VII - Conclusão

7.1 Conclusão

Durante o estágio na empresa Artspazios, tive oportunidade de realizar a minha própria linha de mobiliário com três combinações. Toda esta fase teve como objectivo o desenvolvimento de ideias actuais e inovadoras. Para além disso, prestei apoio num projecto, nomeadamente, a composição de uma montra, a qual englobava a (re)criação do espaço interior da empresa.

A troca de ideias com os restantes colaboradores da empresa foram uma constante, algo que se traduziu num grande benefício para todos, tendo em conta que este ambiente de entreaajuda proporcionou uma fácil e rápida assimilação quer do método de funcionamento, quer dos objectivos da empresa.

Tendo em conta que esta foi a minha primeira abordagem profissional na área de formatura, posso afirmar que foi uma experiência muito gratificante, durante a qual consegui colocar em prática alguns conhecimentos adquiridos durante os três anos académicos, e da qual também retirei ensinamentos principalmente ao nível de como funciona o mundo de trabalho.

Concluí que aquilo que nos foi inculcido na formação superior nem sempre se revela suficiente, obrigando-nos a ter uma postura de abertura a novos conhecimentos e autodidacta, a nunca nos conformarmos com aquilo que sabemos, ou seja, a procurarmos sempre competências que possam ser úteis para o quotidiano laboral.

Assim posso concluir ter desenvolvido os trabalhos que me foram delegados de forma criativa e autónoma, tendo, também auxiliado os meus orientadores sempre que me foi solicitado.

Capítulo VIII - Bibliografia

8.1 Bibliografia

Panero, Julius (2002). *Dimensionamento Humano para Espaços Interiores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

8.2 Webgrafia

Arquiteturaeconceito.blogspot.pt/2010/10/estilo-vintage.html

eudecoro.com.br/artigos/perfil-estilo-retro

pt.wikipedia.org/wiki/Viseu

www.assimumabrastemp.com.br/tag/vintage/

www.benitabrasil.com/design/designers-benita-brasil-edu-bortolai-do-studio-b/

www.cidadeviseu.com/

www.coroflot.com/kehsieh/sketches

www.monoqi.com

www.pinterest.com

www.pinterest.com/sonhodorei/secretarias-escrivaninhas-biro/

www.studiobdesign.com.br/blog/

www.vigavelha.pt/catalogos/linha-vintage.html

Capítulo IX - Anexos

Anexo 1- *Designers* Inspiradores

Edu Bartolai e Cris Bartolai

Edu Bortolai formou-se na Faculdade de Belas Artes em São Paulo, Brasil, onde se especializou em *design* de móveis. Foi *designer* interno da Tok&Stok por mais de oito anos, onde trabalhou como *designer* de mobiliário. Porém fez produção de fotografia para os catálogos da empresa e foi responsável pela criação de ambientes tais como o ambiente tokostok,maxhaus. Em 2011 uniu-se à sua irmã e então criaram o *studio b design*. Para facilitar a comunicação da empresa, Cris cuidava da parte administrativa e comercial da empresa.



Fig. 21 Edu Bartolai e Cris Bartolai
Fonte:www.benitabrasil.com

Estúdio [b] *design*

Como anteriormente foi indicado, o estúdio [b] *design* foi criado pelos irmãos Bortolai, acreditando que o *design* deve estar intrínseco a todo o conhecimento estético, comercial, conhecimento de técnicas de construção e montagem. As suas criações eram pensadas detalhadamente por quem realmente entendia dos métodos de fabricação e sabia como utilizar correctamente as matérias-primas, alcançando um *design* atraente e funcional.

Poltronas Lampião e Maria Bonita

As Poltronas Lampião e Maria Bonita foram criadas pelo estúdio [b] de Edu Bortolai, com exclusividade para a marca Benita Brasil. O processo criativo foi uma verdadeira imersão no cotidiano brasileiro, mais especificamente duas personagens das histórias tradicionais brasileiras.



Fig. 22 Poltrona Maria Bonita.
Fonte: Elaboração Própria

Edu Bortolai conta que ficou encantado quando começou a estudar a história desses “vaqueiros revoltados” que se confundiam com bandidos e heróis. Ele acreditava que esta foi a melhor e uma das primeiras expressões estéticas bem brasileiras, com fortes características nacionais em que as influências dos povos europeus estão presentes.

Observando o vestuário nesta história, ele encontrou contemporaneidade de formas, geometria, cortes de couros modernos e secos, com cintos e fios. Percebeu que a forma básica das roupas, tanto nos bandidos como dos vestidos femininos, era trapezoidal e diferenciavam pelo uso de ornamentos, muito mais presentes nos homens. Assim decidiu usar os ícones de ambas para fazer o “casal” de poltronas Lampião e Maria bonita.

Maria Bonita segue o geometrismo mencionado acima mas tem simplicidade, é lisa, sem grandes detalhes, com os pés em tecido e um pouco de couro, já que estes eram encontrados nas bolsas e sandálias dessas mulheres.



Fig. 23 Poltrona Maria Bonita.
Fonte:www.benitabrasil.com.



Fig. 24 Poltrona Lampião.
Fonte:www.benitabrasil.com.

Lampião tem a mesma base de poltrona só que com mais partes em couro em referência às jaquetas e aos cintos e à vaidade do rei. Esta está presente nas tachinhas que adornam a poltrona.

Linha Biscoito Fino

Esta linha é composta por mesinhas laterais, de centro, e estante. Inspirada nas bolachas de pacote, o seu desenho é divertido e encaixa-se em qualquer parte da casa.

A estante pode ser usada na cozinha, as mesinhas no quarto, e assim por diante. Os pés palitos completam o seu desenho e trazem um charme *vintage* à linha.



Fig. 25 Linha Biscoito Fino.
Fonte: www.benitabrasil.com.

Poltrona Pavão

A Poltrona Pavão nasceu quase junto com o estúdio [b]. No ano de lançamento do escritório, 2011, o Edu Bortolai desenhou este móvel estofado para a colecção 2012 da M.Design – Mannes



Fig. 26 – Poltrona Pavão.
Fonte: www.benitabrasil.com.

O Brasil é o conceito para criação desta poltrona. A poltrona Pavão traz um sentimento de imponência. Trazendo consigo as curvas contínuas e orgânicas, ela é uma homenagem e uma forma de resgate da memória popular e da identidade brasileira que tanto se discute. Esta identidade também pode ser apresentada em linhas mais limpas, industriais, mesmo influenciadas pelas linhas artesanais ou regionais do país.



Fig. 27 – Poltrona Pavão.
Fonte: Elaboração própria.

Anexos 2 – Linha *Genesis*

Mesa de estudo/trabalho



Fig. 28 – Moodboard mesa de estudo.
Fonte: Elaboração própria.

Mesa de centro



Fig. 29 – *Moodboard* mesa de centro.
Fonte: Elaboração própria.

Mesa de Jantar



Fig. 30 – *Moodboard* mesa de jantar.
Fonte: Elaboração própria.

“O bom *design* une estética, ergonomia, conforto, custo e originalidade. Um toque cultural é também essencial. E boas pitadas de ousadia são sempre bem-vindas.”

Sergio Rodrigues

Anexos 3 - Desenhos Técnicos