

Relatório de Estágio na empresa Emotional Brands, Design de Mobiliário Sustentável.
Pedro Nuno Vasconcelos Cardoso

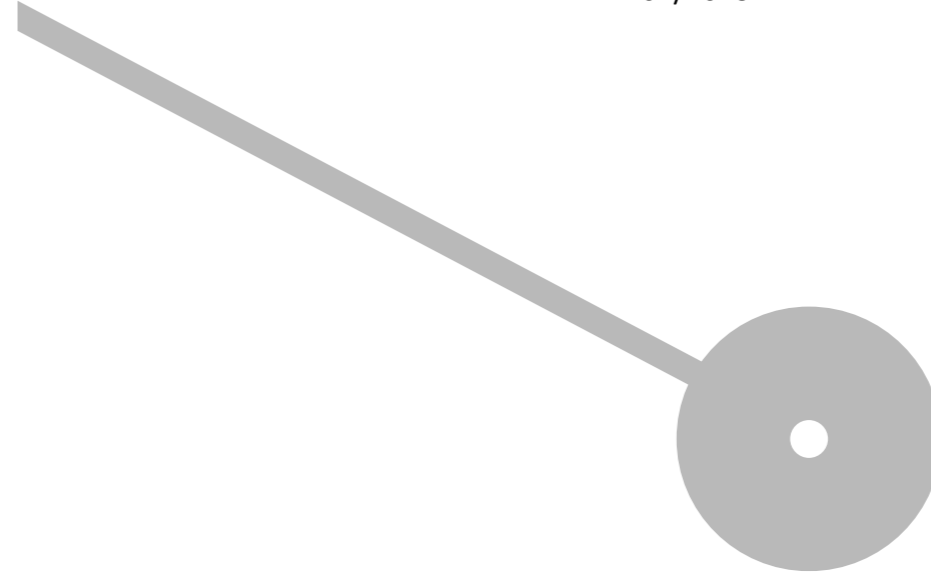
05/2023

Pedro Nuno Vasconcelos Cardoso. Relatório de Estágio na empresa Emotional Brands, Design de Mobiliário Sustentável.

Relatório de Estágio na empresa Emotional Brands, Design de Mobiliário Sustentável.

Pedro Nuno Vasconcelos Cardoso

07/2023



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Pedro Nuno Vasconcelos Cardoso

**Relatório de Estágio na empresa Emotional Brands, Design de Mobiliário
Sustentável.**

Relatório de Estágio
Mestrado em Design

Orientação: Doutor Telmo José de Bessa Nogueira Carvalho

Vila do Conde, julho de 2023

Pedro Nuno Vasconcelos Cardoso

**Relatório de Estágio na empresa Emotional Brands, Design de Mobiliário
Sustentável.**

Relatório de Estágio
Mestrado em Design

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Vítor Manuel Quelhas Alves de Freitas
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Doutor Pedro Emanuel Alves Sousa
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Doutor Telmo José de Bessa Nogueira Carvalho
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, julho de 2023

AGRADECIMENTOS

Um profundo e sincero obrigada, às pessoas que compõem a empresa EMOTIONAL BRANDS, principalmente ao C.O.O Carlos Silva, pela oportunidade que me providenciou, em fazer temporariamente parte da sua equipa e pela oportunidade em poder aprender e crescer como Designer.

Um obrigado a todos os meus colegas de equipa pela oportunidade que me ofereceram para aprender e pela forma como sempre me trataram para que me sentisse sempre incluído, principalmente ao Designer João Araújo (meu tutor) pelos seus bons conselhos e por toda a paciência que sempre teve em me ajudar e ensinar. Ao meu orientador, Professor Telmo Carvalho, por toda a ajuda e disponibilidade para a elaboração apurada deste relatório.

À ESMAD, em especial a todos os docentes e colegas que me ajudaram, de uma maneira ou de outra, a concluir esta fase do meu percurso académico e a todos os que possam não estar aqui mencionados, mas, direta ou indiretamente, contribuíram de alguma forma para a realização deste relatório.

RESUMO ANALÍTICO

O presente relatório tem como objetivo apresentar uma reflexão e análise acerca do estágio curricular realizado na empresa EMOTIONAL BRANDS, desenvolvido como componente final de avaliação do Mestrado em Design da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD); e também, em simultâneo, fazer a ponte com as áreas estudadas no processo de maturação como estudante. Na primeira parte deste relatório faz-se um enquadramento das temáticas que se tentaram de certa forma aprofundar durante o regime de estágio, que foram:

- A importância de uma ética sustentável na produção de mobiliário e de que forma a podemos aplicar

- Eco Design/Design Sustentável

É igualmente neste conteúdo inicial, que se apresenta e contextualiza a empresa acolhedora e o seu respetivo espaço de trabalho. Numa fase posterior, são abordadas as atividades desenvolvidas ao longo de quatro meses de estágio na empresa, a minha intervenção nas mesmas, o meu rendimento e progresso, bem como as principais dificuldades encontradas e as soluções aplicadas. Durante essa experiência trabalhou-se em tarefas de aprendizagem e projetos de contexto real, que foram integrados na produtividade da empresa. A minha intervenção foi essencialmente focada na vertente de modelação e renderização 3D no redesign de peças numa fase de reestruturação da empresa.

No final apresenta-se uma breve conclusão sobre toda esta experiência, fazendo uma súmula de todos os aspetos positivos e menos positivos, e uma análise geral do impacto da escolha pela opção de estágio.

Palavras-chave: Design de mobiliário, Eco Design, Design Sustentável

ABSTRACT

The present report aims to present a reflection and analysis about the curricular internship carried out in the company EMOTIONAL BRANDS, developed as the final component of the evaluation of the Master in Design of the School of Media Arts and Design (ESMAD); and also, simultaneously, to make the bridge with the areas studied in the maturation process as a student. In the first part of this report a framework is made of the themes that were tried to deepen in some way during the internship regime, which were:

- The importance of a sustainable ethic in furniture production and how we can apply it.
- Eco Design / Sustainable Design.

It is also in this initial content, which presents and contextualizes the host company and its respective workspace. In a later stage, the activities developed during the four months of internship in the company are discussed, as well as my intervention in them, my performance and progress, as well as the main difficulties encountered, and the solutions applied. During this experience I worked on learning tasks and real context projects, which were integrated in the company's productivity. My intervention was mainly focused on 3D modelling and rendering in the redesign of parts in a phase of restructuring of the company.

At the end, a brief conclusion of this whole experience is presented, making a summary of all the positive and less positive aspects, and a general analysis of the impact of the internship option.

Keywords: Furniture Design, Eco Design, Sustainable Design

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS.....	4
RESUMO ANALÍTICO.....	5
ABSTRACT.....	6
SUMÁRIO.....	7
Lista de tabelas/ilustrações/siglas.....	9
1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1 Âmbito e escolha.....	14
1.2 Metodologias do relatório de estágio.....	15
1.3 Estrutura do relatório.....	17
2. EQUADRAMENTO.....	19
3. CONTEXTUALIZAÇÃO DA EMPRESA EMOTIONAL BRANDS.....	30
3.1 A EMOTIONAL BRANDS E AS SUAS MARCAS.....	31
3.1 Malabar.....	31
3.1 Creativemary.....	32
3.1 Ottiu.....	33
3.1 Porus Studio.....	34
3.1 Woodtailorsclub.....	35
3.2 VISITA ÀS FÁBRICAS DE PRODUÇÃO.....	36
3.3 INTEGRAÇÃO NA EQUIPA E ESPAÇO DE TRABALHO.....	39
4. INTERVENÇÃO.....	43
4.1 OTTIU.....	43
4.1 Doris.....	43
4.1 Eartha.....	46
4.1 Carole.....	51
4.1 Marylin.....	55
4.1 Nancy.....	60
4.1 Família Lupino.....	64
4.2 PORUS STUDIO.....	69
4.2 Família Coloma.....	69
4.2 Aldrich Dressing Table.....	74

4.2 Detroit.....	79
4.2 Lincoln.....	84
4.2 Westinghouse.....	90
4.2 Familia Boulder.....	96
4.3 WOOD TAILORS CLUB.....	104
4.3 Woodworth Bookcase.....	104
CONCLUSÃO.....	109
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	111
ANEXOS.....	112
ANEXO A - [Renders (color option), esboços].....	118

Lista de tabelas/ilustrações/siglas

Figura 1 - Logotipo Emotional Brands

Figura 2 - Logotipo Malabar

Figura 3 - Logotipo Creativemary

Figura 4 - Logotipo Ottiu

Figura 5 - Logotipo Porus Studio

Figura 6 - Woodtailors Club

Figuras 7 a 15 - Registo fotográfico, fábrica, José Barros

Figuras 16 a 20 - Registo fotográfico, fábrica, Apacheco

Figura 21 - Registo fotográfico, fábrica/estofador, Lattu

Figuras 22 a 24 - Registo fotográfico, fábrica/estofador, Serafim Sónia

Figuras 25 a 33 - Registo fotográfico, espaço de trabalho, empresa Emotional Brands

Figuras 34 a 42 - Registo fotográfico, espaço de trabalho, empresa Emotional Brands

Figuras 43 e 44 - Fotografias sofá Doris, pré-redesign

Figuras 45 a 47 - Redesign sofá Doris, ambiente

Figuras 48 a 50 - Redesign sofá Doris, renders packshots

Figuras 51 a 54 - Esboços, redesign sofá Doris

Figura 55 - Esboços, redesign sofá Doris

Figuras 56 e 57 - Fotografias sofá Eartha, pré-redesign

Figuras 58 e 59 - Redesign sofá Eartha Day bed, renders packshots

Figura 60 - Redesign sofá Eartha Day bed, renders packshots

Figuras 61 a 63 - Redesign sofá Eartha armchair, renders packshots e color option

Figuras 64 a 68 - Esboços, redesign sofá Eartha

Figuras 69 e 70 - Fotografias sofá Carole, pré-redesign

Figuras 71 a 74 - Redesign sofá Carole, renders packshots

Figuras 75 e 76 - Esboços, redesign sofá Carole

Figuras 77 a 79 - Fotografias sofá Marilyn, pré-redesign

Figura 80 - Fotografia de Marilyn Monroe no seu icônico vestido rosa de William Travilla, interpretando "Diamonds Are a Girl's Best Friend" em "Gentlemen Prefer Blondes", de 1953, dirigido por Howard Hawks

Figuras 81 a 84 - Redesign Sofa Marilyn, renders packshots

Figuras 85 a 87 - Esboços, redesign sofá Marilyn

Figuras 88 e 89 - Fotografias, Nancy Chaise Lounge

Figuras 90 a 93 - Novo sofá Nancy, renders packshots

Figura 94 - Novo sofá Nancy, ambiente

Figuras 95 e 96 - Esboços, Novo sofá Nancy

Figura 97 - Fotografia Lupino Dining Chair, pré-redesign

Figura 98 - Fotografia Lupino Armchair, pré-redesign

Figura 99 - Fotografia Lupino Barchair, pré-redesign

Figura 100 - Fotografia exemplar de estudo de estofos para inspiração de novo redesign

Figuras 101 e 102 - Redesign Lupino Dining Chair, renders packshots

Figuras 103 e 104 - Redesign Lupino Armchair, renders packshots

Figuras 105 e 106 - Redesign Lupino Barchair, renders packshots

Figuras 107 e 108 - Esboços, redesign Família Lupino

Figura 109 - Fotografia aparador Coloma, pré-redesign

Figuras 110 e 111 - Fotografias Coloma Night Stand, pré-redesign

Figuras 112 a 115 - Redesign aparador Coloma, renders packshots e color option

Figuras 116 e 117 - Redesign aparador Coloma, renders packshots, detalhe de gaveta

Figuras 118 e 119 - Redesign Coloma Night Stand, renders packshots

Figura 120 - Redesign Coloma Night Stand, render packshot / color option

Figuras 121 - Redesign Coloma Night Stand, ambiente

Figuras 122 a 125 - Fotografias Aldrich dressing table, pré-redesign

Figuras 126 a 128 - Redesign Aldrich dressing table, renders packshots

Figuras 129 e 130 - Redesign Aldrich dressing table, renders packshots, detalhes

Figuras 131 a 134 - Redesign Aldrich dressing table, ambiente

Figuras 135 a 136 - Fotografias aparador Detroit, pré-redesign

Figura 137 - Render aparador Detroit, pré-redesign

Figuras 138 a 141 - Redesign aparador Detroit, renders packshots e color option

Figuras 142 - Redesign aparador Detroit, ambiente

Figuras 143 a 145 - Redesign Detroit TV-Unit, renders packshots

Figuras 146 e 147 - Fotografias Lincoln Drinking Cabinet, pré-redesign

Figuras 148 a 151 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, ambiente

Figuras 152 e 153 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, renders packshots e color option

Figuras 154 a 156 - Esboços, Lincoln Drinking Cabinet

Figuras 157 a 159 - Fotografias Westinghouse center table, pré-redesign

Figura 160 - Render Westinghouse center table, pré-redesign

Figuras 161 a 163 - Redesign Westinghouse center table, ambiente

Figuras 164 a 166 - Redesign Westinghouse center table, renders packshots

Figuras 167 e 168 - Renders Boulder Dining Table, pré-redesign

Figuras 169 e 170 - Renders Boulder center Table, pré-redesign

Figuras 171 a 173 - Redesign Boulder Dining Table, ambiente

Figuras 174 a 176 - Redesign Boulder Dining Table, packshots

Figura 177 - Redesign Boulder Dining center table, ambiente

Figuras 178 a 180 - Redesign Boulder Dining center table, packshots

Figura 181 - Redesign Boulder Round Dining Table, ambiente

Figuras 182 a 184 - Redesign Boulder Round Dining Table, packshots

Figuras 185 e 186 - Fotografia WoodWorth BookCase, pré-redesign

Figuras 187 a 190 - Redesign WoodWorth BookCase, packshots

Figuras 191 e 192 - Redesign WoodWorth BookCase, ambiente

Figuras 193 a 198 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

Figura 199 - Redesign sofá Doris, ambiente 2

Figura 200 a 202 - Redesign sofá Doris, renders packshots e color option

Figura 203 - Redesign sofá Eartha day bed, ambiente

Figura 204 - Redesign sofá Eartha day bed, packshot

Figura 205 - Redesign sofá Eartha Amrchair, ambiente

Figuras 206 a 208 - Redesign sofá Carole, renders packshots e color options

Figuras 209 e 210 - Redesign sofá Carole, ambiente

Figura 211 - Redesign sofá Marilyn, render packshots, color option

Figuras 212 e 213 - Novo sofá Nancy, ambiente 2 e ambiente 3

Figura 214 - Redesign Lupino Dining Chair, ambiente

Figura 215 - Redesign Lupino Armchair, ambiente

Figura 216 - Redesign Lupino Barchair, ambiente

Figuras 217 a 219 - Redesign aparador Coloma, renders packshots e color option

Figuras 220 a 225 - Esboços 3D, redesign Aldrich dressing table, estudo de pés

Figuras 226 e 227 - Redesign Aldrich dressing table, renders packshots e color option

Figuras 228 e 229 - Redesign Aldrich dressing table, renders packshots, detalhes

Figuras 230 e 231 - Redesign aparador Detroit, renders packshots, detalhe

Figuras 232 e 233 - Redesign Detroit TV-Unit, renders packshots, detalhe

Figura 234 - Esboço 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, primeira fase

Figuras 235 e 236 - Renders 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, primeira fase

Figuras 237 a 243 - Esboço 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, segunda fase e fase final

Figura 244 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, ambiente

Figura 245 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, render packshot, detalhe

Figuras 246 e 247 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, renders packshot

Figuras 248 a 255 - Esboço 3D, redesign Westinghouse center table, segunda fase e fase final

Figura 256 - Redesign Westinghouse center table, ambiente

Figuras 257 a 259 - Redesign Westinghouse center table, renders packshot

Figuras 260 e 261 - Redesign Westinghouse center table, renders packshot, color option

Figura 262 - Redesign Boulder Dinig Table, ambiente, color option

Figura 263 - Redesign Boulder Dinig Table, render packshot, color option

Figuras 264 e 265 - Redesign Boulder Center Table, render packshot, color option

Figura 266 - Redesign WoodWorth BookCase, Banner Website

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório tem como objetivo sintetizar o trabalho desenvolvido durante o estágio curricular realizado na empresa EMOTIONAL BRANDS, incorporado no Mestrado em Design da Escola Superior de Media Artes e Design, que decorreu entre os meses de janeiro de 2023 e abril de 2023, perfazendo um total de 4 meses.

O posto de estagiário integrava-se no Departamento de Design de Produto da empresa, o que nos leva ao foco do Design de Mobiliário Sustentável como a área de intervenção estabelecida.

Não obstante, a principal temática deste relatório recai no desenvolvimento e redesign de peças antigas, numa fase de reestruturação da empresa. Especificamente na modelação e renderização 3D dos produtos, uma vez que a empresa em questão se caracteriza como uma entidade comercial de criação de mobiliário de luxo e objetos de decoração.

Desde a integração na equipa até à conquista de pequenos e grandes projetos, este relatório explora a minha segunda experiência de trabalho num contexto profissional, compreendendo e lidando com novos ambientes, novos hábitos, novos desafios e limites.

1. INTRODUÇÃO

1.1 Âmbito e escolha

A escolha pelo percurso de Estágio, deve-se não só à necessidade de dar uma finalidade à minha formação académica, como também a própria vontade pessoal de estabelecer uma segunda experiência profissional dentro desta área, que oferecesse a oportunidade de perceber e vivenciar, mais uma vez, a prática efetiva da profissão de designer.

O estágio curricular oferece a oportunidade de desenvolver uma aproximação entre o mundo académico e o mundo empresarial, proporcionando um ambiente seguro, onde temos a possibilidade de colocar em prática as aprendizagens já adquiridas, ao mesmo tempo que desenvolvemos novas em contacto direto com a indústria. Em adição a essas vantagens, esta opção cumpre um dos meus objetivos de cariz mais pessoal, passar por uma experiência em contexto de trabalho de equipa, que me desafiasse e desse a possibilidade de poder desenvolver e crescer enquanto profissional na área do design de mobiliário, e ter a oportunidade de estabelecer relacionamentos com profissionais da área, que em muito podem contribuir para a minha consolidação como futuro profissional em design de mobiliário.

Para além de todos os argumentos já referidos, o âmbito do estágio também é uma boa forma de ganhar uma contextualização real de como a profissão se encontra atualmente na nossa cultura e como ela é percebida por quem trabalha nela.

Para concluir, achei também, que seria uma boa oportunidade para explorar um pouco o que realmente se pratica no que diz respeito às éticas do design sustentável, tanto a nível de materiais, como a nível de processos de fabrico e até mesmo a forma como a indústria encara esta temática no desenvolvimento das suas peças.

1. INTRODUÇÃO

1.2 Metodologias do relatório de estágio

Numa fase inicial, foi essencial proceder ao levantamento das fontes, tentar recolher documentos, livros, artigos online e até analisar teses académicas e outros relatórios/dissertações de mestrado sobre mobiliário para complementar o meu conhecimento sobre a temática escolhida para este trabalho.

Por outro lado, dentro da própria empresa, tive também a oportunidade de trabalhar com uma das marcas que assume uma postura extremamente positiva e que postula preocupação face ao obstáculo regente da sustentabilidade ambiental dentro da indústria do mobiliário.

Embora não me tenha sido possível trabalhar única e exclusivamente para essa marca, sendo que, 90% do meu trabalho na empresa foi com as restantes marcas, ainda tive a oportunidade de desenvolver pelo menos uma peça para a Wood Tailors Club, que se define, não só, mas também, como conservadora do ambiente (conceito da marca será explicado na página 35).

Devo mencionar também que, durante o desenrolar do estágio curricular, para todas as peças que me foram atribuídas para intervenção, tentei sempre, dar voz à minha opinião e fazer chegar o meu parecer sobre a escolha de materiais que compunham essas mesmas peças sempre com a preocupação de evitar ao máximo a utilização da madeira como material primário.

Durante este período de aprendizagem, decidi também realizar registos diários de todas as tarefas e lições aprendidas durante a minha estadia na empresa, decisão que me facilitou imenso, mais tarde, na estruturação deste relatório.

Devo dizer que este estágio me foi extremamente útil e que contribuiu para um enorme ganho de conhecimento não só na vertente direta de criação através da prática diária com as ferramentas de design (softwares), mas também na vertente mais teórica e “projecionista” de saber pensar e refletir sobre os detalhes da peça antes de tomar decisões, de modo a que se evite ao máximo o desperdício de qualquer material, seja ele madeira, seja metal, seja tecido para estofos, entre outros, e nesse sentido, este estágio foi sem dúvida riquíssimo.

Na minha opinião, um estagiário na área de design (independentemente da vertente de design) nesta abordagem, obtém aprendizagem através da concretização do exercício de criação e por via da reflexão contínua do que observa e pratica ao longo das suas experiências, sejam elas diretas ou indiretas. E é com o culminar de todas estas metodologias que a experiência deste estágio fez sem dúvida desenvolver as minhas competências através da consolidação da prática com a reflexão.

1. INTRODUÇÃO

1.3 Estrutura do relatório

Este relatório encontra-se dividido em três partes essenciais que, embora totalmente distintas, estão intrinsecamente interligadas, visto ser um relatório de estágio na área do Design de Mobiliário e visto também ser abordado um tema de pesquisa que se debruça sobre a sustentabilidade ambiental e de algumas das implicações que este sector da indústria hostiliza sobre o meio ambiente.

Apesar de não me ter sido possível aplicar as aprendizagens que fui obtendo ao longo da minha pesquisa sobre o respetivo assunto, em ambiente de estágio, essa pesquisa visa servir de suporte para o meu futuro trabalho como designer, pois acredito vivamente que é da responsabilidade do design como sector de criação, debruçar os seus métodos, as suas ideologias e sobretudo as suas ferramentas, para criar soluções que de certa forma postulem crescimento-/desenvolvimento para um futuro mais ecológico/sustentável. (este assunto será mais aprofundado no ponto 2 deste relatório)

A primeira fase deste relatório é composta pelo enquadramento bibliográfico da empresa EMOTIONAL BRANDS e das marcas que esta retém, empresa acolhedora e responsável pelos meus 4 meses de estágio, onde dou a conhecer toda a sua história, essência, posição no mercado e visão para o futuro crescimento da mesma.

De seguida apresento um desenvolvimento teórico com base numa pesquisa sobre o tema de sustentabilidade ambiental no sector de produção de mobiliário, mais concretamente, uma abordagem que apresenta duas metodologias/modelos diferentes e que já se encontram em prática por algumas empresas no dia de hoje, e que visam o melhoramento, não só do aproveitamento dos recursos de matéria prima, como do próprio consumo energético intrínseco à produção e ainda do próprio ciclo de vida das peças que deste sector nascem, já com princípios opostos à “obsolescência planeada”, aquilo que é uma prática bastante vigente na grande maioria das Indústrias contemporâneas.

Por último, apresento então, aquilo que foi efetivamente o meu trabalho e a minha participação como designer estagiário na empresa que me acolheu, o culminar dos projetos desenvolvidos, das tarefas, das imprevisibilidades, dos sucessos e fracassos, da aprendizagem, da experiência onde exponho individualmente cada trabalho que realizei para cada uma das marcas

que compõem a EMOTIONAL BRANDS. Esse trabalho define-se como uma intervenção na reestruturação das marcas da empresa e que, em suma, se caracteriza como redesign de peças já existentes e pertencentes às antigas coleções da empresa, que precisavam (pelos mais variados motivos) de um “facelift” para poderem ser recomunicadas.

Estas três componentes são então fechadas pelas reflexões de uma conclusão final.

2. ENQUADRAMENTO

Eco Design

Tendo em conta a questão urgente das alterações climáticas, por princípio, a preocupação social, política e económica em torno da sustentabilidade ambiental deveria ser fulcral.

É da responsabilidade do design, como vertente de criação, debruçar-se sobre este tema e contribuir para uma solução que postule o desvincular de práticas e métodos que contribuem continuamente para o problema. Ética e moralmente, o designer deverá ter em conta estas questões e debruçar o seu trabalho e soluções tendo em conta princípios sustentáveis¹, os quais irão ser abordados de uma forma mais aprofundada ao longo deste documento.

Tendo em conta este paradigma, trago para esta pesquisa, 2 modelos de gestão e melhoria de recursos para possível intervenção na indústria no Mobiliário que se debruçam sobre princípios de sustentabilidade e visam melhorias em todos os canais de produção. Esses 2 modelos são então a “Economia Circular” e a filosofia “Lean Manufacturing”

¹ LAWSON, Stuarde – *Design de Mobiliário: Uma introdução ao desenvolvimento, aos materiais e ao fabrico*. London: Laurence King Publishing Ltd, 2013, p. 148

Economia Circular

Para falarmos de Eco Design temos, primeiramente, de perceber o conceito definido como “Economia Circular”. O que é, quais os seus princípios, e de que forma este conceito pode dar resposta aos problemas ambientais derivados da indústria do mobiliário.

O conceito chave da economia circular baseia-se nos princípios da sustentabilidade. Que princípios são esses? Partindo da perspetiva de Herman Dally, a sustentabilidade pode ser definida em 3 pontos, sendo estes:

As taxas de utilização de recursos renováveis não podem exceder as suas taxas de regeneração – por exemplo, a desflorestação não pode ser superior à florestação;

As taxas de utilização de recursos não renováveis não podem exceder as que o desenvolvimento de recursos renováveis alternativos pode proporcionar para a mesma função – isto é, se existe um recurso renovável que possa substituir um não renovável, então deve-se optar pelo primeiro;

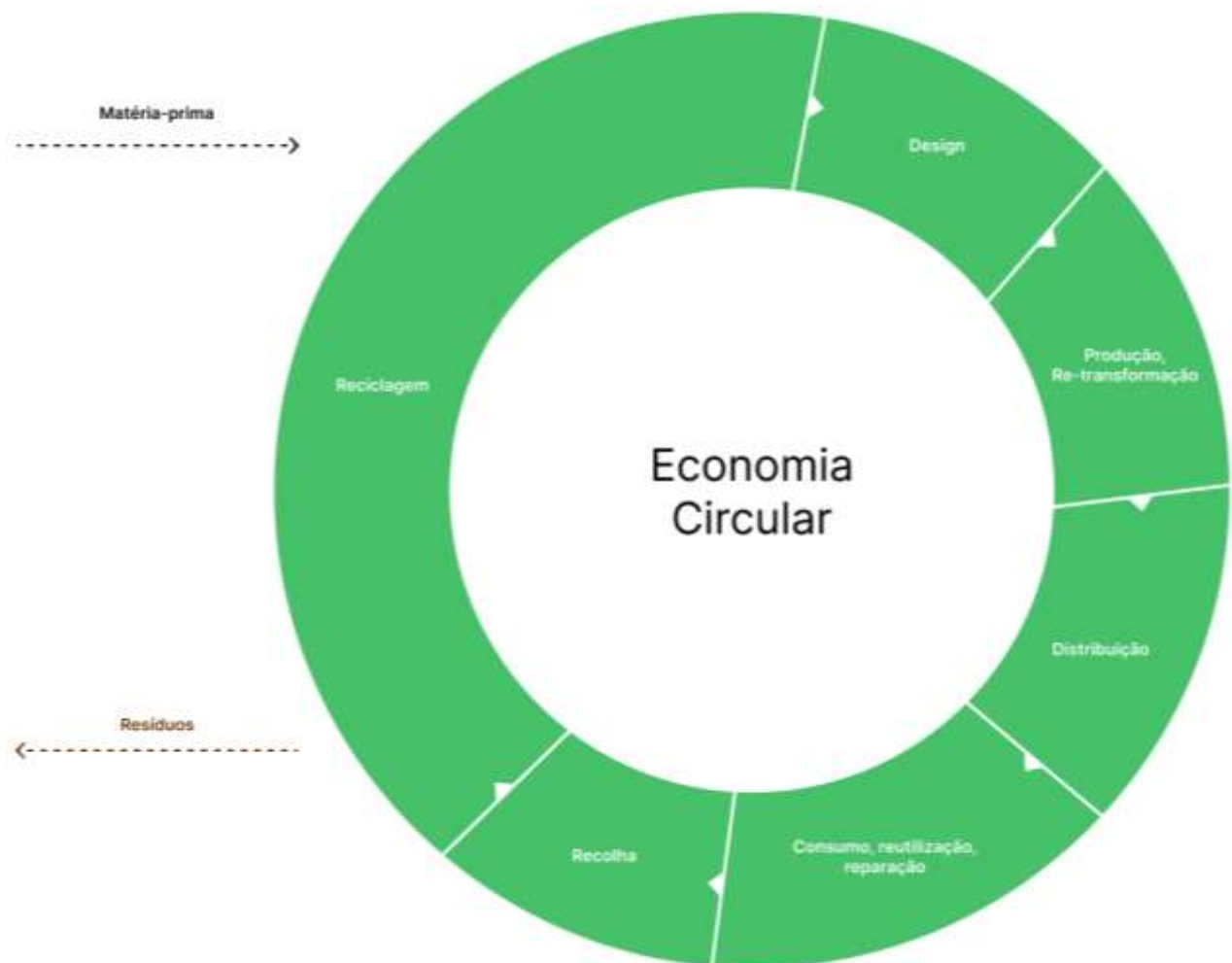
A taxa de poluição não pode exceder a capacidade de assimilação do ambiente – porque o ambiente não tem capacidade para “receber” e “processar” todas as emissões e resíduos gerados atualmente.²

De uma forma resumida, este conceito consiste numa redução significativa das saídas de recursos naturais do meio ambiente e numa gestão da taxa de utilização desses mesmos recursos, através de tecnologias e processos de melhor desempenho, bem como uma conseqüente redução das emissões e resíduos que advém deste sector industrial, ou seja, a economia circular é a solução que visa servir de veículo de transição de uma economia que explora os recursos naturais de uma forma não sustentável para uma economia que implementa as práticas que se debruçam sobre os conceitos primários da sustentabilidade.

² NIZA, Samuel - *Guia de boas práticas para a economia circular na fileira casa*. Lisboa: Circular, 2021, p. 11

“Uma economia circular é restaurativa e regenerativa por design e visa manter produtos, componentes e materiais na sua mais alta utilidade e valor em todos os momentos, em oposição ao modelo económico mais tradicional (Economia Linear) de usar matérias-primas, fabricar produtos e descartar esses mesmos produtos.”³

Para melhor ilustrar esta filosofia de gestão de recursos, apresento um diagrama explicativo (da minha autoria) para um melhor entendimento do conceito que este abrange.



³ Furniture and the Circular Economy [Em Linha]. Cf. Fira Blog, 2016. [Consult. 15 Abr. 2013]. Disponível em <URL: <https://www.cfas.uk/fira-blog/furniture-circular-economy/>>. Tradução própria.

Segundo a Comissão Europeia no artigo “*Furniture Green Public procurement (GPP) Product Sheet*”, foram destacados os seguintes impactos ambientais ligados ao sector de produção de mobiliário:

- Loss of biodiversity, soil erosion and degradation as a result of unsustainable forest management and illegal logging
- Landscape impact from mining activities
- Depletion of resources due to the use of non-renewable resources such as metals and oil/natural gas for plastics
- CO² and other emissions as a result of energy consumption in the production of several materials
- Eutrophication of surface and ground waters as a result of the use of hazardous substances that can be released during production, use or disposal
- VOC emissions as a result of the use of organic solvents
- Waste and packaging waste due to packaging and early replacement of furniture due to a lack of reparability options, low durability, ergonomics or furniture not fit for purpose⁴

Segundo as diretrizes da Comissão Europeia neste mesmo artigo, a solução para a resolução destes problemas parte por uma abordagem que se debruça sobre preocupações de sustentabilidade ambiental, tais como, adquirir madeira de fornecedores que cumpram as legislações implementadas que digam respeito à gestão sustentável das florestas, utilizar materiais feitos parcialmente ou até totalmente recicláveis e/ou renováveis, no caso das madeiras temos alguns exemplos na categoria dos aglomerados tais como, OBS e MDF, limitar o teor de solvente orgânico e as emissões de compostos orgânicos voláteis (COV) que estão presentes em diversos produtos ou materiais sintéticos como tintas, adesivos, vernizes, colas industriais, etc e que são normalmente utilizados em tratamento de superfícies como envernizamentos, polimentos, lacagens, etc.

⁴ Furniture: Green Public procurement (GPP) Product Sheet [Em Linha]. Bruxelles: European Commission, DG Environment-G2, 2008 [Consult. 15 Abr. 2013]. Disponível em <URL: https://ec.europa.eu/environment/gpp/pdf/toolkit/furniture_GPP_product_sheet.pdf>, p. 3

Abordam ainda a reciclabilidade e visam ser importante garantir a reciclagem e a separabilidade das embalagens, materiais e peças de móveis e o uso de embalagens e materiais à base de matérias-primas renováveis. Por último, apelam à durabilidade e longevidade dos produtos e que estes sejam pensados para durar havendo até a possibilidade de reparação em prol da substituição e descarte.⁵

Segundo a Ellen Macarthur Foundation, esta nova forma de gestão de recursos baseia-se através de 3 princípios:

- “Preservar e valorizar o capital natural”

Preservar e aprimorar o capital natural, por exemplo, selecionando os recursos naturais necessários com sabedoria e escolhendo, sempre que possível, tecnologias e processos que usam recursos renováveis ou de melhor desempenho.

- “Otimizar o rendimento dos recursos”

Otimizar o rendimento dos recursos, ou seja, projetar para remanufatura, reforma e reciclagem para manter os componentes e materiais circulando e contribuindo para a economia.

- “Promover a eficácia do sistema económico”

Promover a eficácia do sistema, projetando “impactos externos negativos”, como a redução de danos à utilidade humana, como alimentação, mobilidade, abrigo, educação, saúde e entretenimento, e gerenciamento de externalidades, como uso da terra, ar, água e poluição sonora, liberação de substâncias tóxicas e mudanças climáticas⁶

Em suma, adotando este conceito de “Economia Circular” estaremos então a por em prática um sistema regenerativo em que a entrada de recursos, a produção de resíduos e emissões e as perdas de energia são minimizadas, bem como, estaremos a por em prática um sistema que visa alterar o paradigma entre a extração de recursos naturais e a regeneração dos mesmos, dando então espaço para que o rácio entre a regeneração e o consumo dos recursos seja positivo tornado assim, este setor, um setor sustentável.

⁵ Furniture: Green Public procurement (GPP) Product Sheet [Em Linha]. Bruxelles: European Commission, DG Environment-G2, 2008 [Consult. 15 Abr. 2013]. Disponível em <URL:

https://ec.europa.eu/environment/gpp/pdf/toolkit/furniture_GPP_product_sheet.pdf>, p. 3

⁶ NIZA, Samuel - *Guia de boas práticas para a economia circular na fileira casa*. Lisboa: Circular, 2021, p. 13

Filosofia Lean

A evolução do mercado industrial e de produção em massa e em série foi sofrendo alterações ao longo do tempo. Estas mudanças devem-se maioritariamente à retirada de ónus de atuação no mercado das grandes indústrias, que até então ditavam as regras de consumo, para dar lugar às vontades e demanda do cliente, o que significou uma mudança quase radical na sua atuação neste setor. Este câmbio fez com que as indústrias tivessem de readaptar a sua forma de produção em grande escala, para produções com especificações concretas para cada cliente e que, simultaneamente, conseguissem apresentar uma produção otimizada e com resultados económicos viáveis.

Posto isto, é importante clarificar alguns dos principais desafios a ultrapassar, nomeadamente fornecer várias opções, produzir em quantidades menores, possibilidade de criar produtos alterados e/ou feitos por medida, ter a capacidade de adaptação a projetos e criação de múltiplas soluções.

Rapidamente passamos de uma lógica de produção em massa para uma de customização. Este facto, fez com que as empresas precisassem de repensar as suas estratégias de gestão e organização da produção, assim como a investir na implementação de novos equipamentos, novas tecnologias e sistemas de gestão, com o objetivo de terem ferramentas de regulamentação e de controlo em tempo útil de uma forma mais simples e automatizada.⁷

Seguindo este novo paradigma, o sistema de gestão Lean Manufacturing, também conhecido por Sistema Toyota de Produção, desenvolvido pelo engenheiro Taiichi Ohno e implementado pela primeira vez em meados da década de 50, no Japão, pela marca automóvel Toyota, visa a redução do desperdício na produção e aumento da eficiência e produtividade das indústrias, com o objetivo de proporcionar a melhor oferta ao cliente.⁸

Segundo esta metodologia, existem 8 áreas de atuação que serão foco deste processo de redução: o transporte, os inventários, a movimentação, a espera, a produção e processamento excessivos, os defeitos e, por fim, o potencial humano.⁹

⁷ *Manual de implementação Lean + 4.0 na Indústria do mobiliário em Portugal*. Porto : APIMA, [2020], pp. 7-8.

⁸ *Ibidem*, p. 9.

⁹ *Ibidem*, p. 10.

O Lean Manufacturing atua sob 5 princípios básicos, que ao trabalhar em simultâneo, visam maximizar os resultados e reduzir as perdas. São eles: o valor, fluxo de valor, fluxo contínuo, Pull Flow e perfeição. Estes princípios permitem às empresas entregar ao cliente o que ele procura, no tempo desejado.¹⁰

Por **valor** entende-se tudo aquilo que é considerado importante pelo cliente, isto é, as soluções que atendem às suas necessidades, num determinado momento e que são satisfeitas no tempo pretendido. Este valor pode ser percebido através do design do produto, pela sua funcionalidade, pela percepção da marca, pela tecnologia empregue e, finalmente, pelo preço do produto.

O **fluxo de valor** é o somatório das fases que levam o produto da cadeia produtiva até ao cliente. Cada uma deve ser analisada, eliminando os processos que não agregam valor e fortalecendo apenas os que elevam a matéria-prima e a transformam num produto que os clientes estejam dispostos a consumir.

O **fluxo contínuo** prevê a produção de cada parte do produto final, onde cada etapa é cumprida sem interrupção e desperdício. Este sistema de gestão, defende que ao definir o valor e o fluxo de produção ideal, é possível chegar mais rapidamente ao produto perfeito.

Como **PULL FLOW** entende-se que a produção deve ser estimulada pela demanda do cliente e não o contrário.

Por fim, a **perfeição** é a entrega de um processo que agrega valor à visão do cliente e não contém desperdício.

Cada um destes princípios, dá resposta aos pilares do lean manufacturing, sendo eles a eliminação de desperdícios, melhoria contínua, garantia de qualidade da produção e produção atempada. Aqui, é produzido apenas o necessário, na quantidade necessária.¹¹

¹⁰ Ibidem, p. 11.

¹¹ Ibidem, pp. 12-13.

Esta filosofia, é suportada por uma mudança cultural das organizações, impactando na sua cultura, nomeadamente através dos hábitos e dos comportamentos das pessoas que as integram. Para que isto seja possível de ser aplicado, é necessário criar um conjunto de ferramentas que permitam a resolução de problemas e/ou melhoria ou ajustamento de processos que permitam uma maior eficiência operacional.

Estas ferramentas devem ser antecedidas pela vontade de mudança de atuação institucional, aliada a uma estratégia, assim como com os objetivos da empresa e o seu posicionamento no mercado. Posto isto, cabe à empresa munir-se do know-how necessário para a prossecução dessa transformação, que caso não possa ser obtido de forma interna, possa ser lecionado por equipas externas, numa primeira fase. Numa segunda fase, cabe à mesma avaliar quais são os processos indispensáveis na sua cadeia de valor.¹²

Em suma, é possível esta atuar por duas vias.

“1. Começar por implementar em todos os seus processos, de forma transversal, planeada e estruturada, as ferramentas Lean menos complexas, como por exemplo os 5S, reuniões de equipa, indicadores de desempenho, controlo visual, e seguidamente avançar para outras técnicas mais complexas, como sejam o Kanban, SMED, etc.;

2. Começar por selecionar os processos com maior criticidade e/ou probabilidade de sucesso e lançar projetos “piloto” que de uma forma mais rápida apresentarão resultados positivos, contribuindo assim para aumentar a confiança e a crença dos colaboradores. Nestes projetos piloto há um enfoque na melhoria dos processos, através da implementação de ferramentas Lean de acordo com a necessidade específica (diagnóstico e soluções operacionais) consideradas mais adequadas.”¹³

Estes projetos visam a melhoria dos processos com base nas ferramentas lean selecionadas para fazer face a necessidades específicas. Há, no entanto, uma ressalva a fazer neste último caso, para que os resultados sejam positivos e abranjam toda a organização é necessário haver uma macrogestão em paralelo com estes projetos-piloto, para que haja sempre um reforço de liderança e de informação contínua a todos os colaboradores sobre as iniciativas em curso.¹⁴

¹² Ibidem, p. 15.

¹³ Ibidem, p. 15.

¹⁴ Ibidem, p. 15.

Em conclusão, na prática, para aplicar esta filosofia ao setor do mobiliário, é necessário fazer uma análise dos processos que envolvem maior risco ou daqueles com maior potencial de sucesso.

Posteriormente, é importante planear cada uma das seguintes etapas:

1. Seleção da(s) área(s) e/ou processo(s) a intervir;
2. Constituição de uma equipa especializada (interna ou mista) para liderar;
3. Formação das equipas sobre os conceitos base Lean:
 - ✓ Origem do Lean (Ford e Toyota);
 - ✓ Resistência à mudança e quebra de Paradigmas;
 - ✓ Sistema Lean manufacturing;
 - ✓ Conceito de Produtividade;
 - ✓ Os 5 princípios do Lean manufacturing;
 - ✓ As bases do Lean (Gestão visual, Trabalho de equipa, Trabalhar no Gemba, Muda);
 - ✓ Mudanças/ Desperdícios operacionais;
4. Realização de diagnósticos em processos e identificação de fragilidades;
5. Quantificação da situação existente (indicadores) e definição das metas;
6. Planeamento das atividades de intervenção;
7. Desenvolvimento de melhorias (novas metodologias, tarefas e competências);
8. Implementação e monitorização dos resultados;
9. Consolidação das mudanças realizadas através de auditorias regulares.¹⁵

¹⁵ Ibidem, pp. 17-18.

As ferramentas Lean que maior eficácia terão no setor do mobiliário são:

- VSM – Value Stream Mapping (mapamento de processos);
- Relatório A3 – relatório de acompanhamento de implementação de melhorias;
- Brainstorming – chuva de ideias de uma equipa;
- Análise de causas raiz – sistemática para análise de problemas;
- Busca de desperdícios – abertura para a mudança de equipas e identificação de desperdícios num determinado processo;
- Diagrama de espaguete – análise de fluxos e layouts;
- Auditórias – acompanhamento de resultados sem impacto direto nos indicadores;
- Kaizen Diário – reuniões rápidas de equipa;
- KPI's – indicadores de medição de eficiência;
- 5S – sistemática para limpeza e organização de espaços de trabalho;
- TPM – gestão total de manutenção
- Kanban – cartões de sinalização para sistematização de atividades;
- Padronização de processos – padrões de trabalho para garantir sustentabilidade;
- Supermercados – locais de abastecimento intermédio para consumíveis com um padrão de procura estável;
- SMED – troca rápida de componente/ produto ou ferramenta.
- Mizusumashi – comboio logístico para redução da muda de transportes e movimentos;
- Células de trabalho – trabalho em pull-flow para otimização de produtividade.¹⁶

¹⁶ Ibidem, pp. 18-19.

Para concluir, recapitulamos que os grandes desafios que se proporcionaram ao combater as mudanças que surgem numa altura de transição de uma indústria altamente massificada para uma indústria que se opõem à massificação e se foca na customização e nas demandas do consumidor, têm por base fundamental o fator humano. Pois por em prática esta inovadora filosofia de gestão de recursos que visa redução de desperdício e aumento significativo de eficácia em todas as etapas de produção e distribuição requer sem dúvida, pessoas motivadas, informadas, treinadas e sobretudo dispostas à aceitação sobre a mudança e até com iniciativa à mesma.

Sendo a indústria do mobiliário, um sector altamente customizável e competitivo, é fulcral percebermos a importância de algumas das ferramentas desta filosofia, algumas já mencionadas anteriormente neste excerto e, outras também pertencentes à filosofia Lean que foram implementadas ao longo do meu estágio, tais como, “relatórios de acompanhamento de implementação de melhorias”, “brainstorming”, “busca de desperdícios”, “Kaizen diários” e, por último “SMED”, pois estas visam sem duvida, evolução e inovação.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO DA EMPRESA EMOTIONAL BRANDS

A EMOTIONL BRANDS

A Emotional Brands é um estúdio de design Português fundado em 2012 na cidade do Porto, composto por 5 marcas de mobiliário, iluminação e estofos de prestígio que têm vindo a ser criadas e desenvolvidas ao longo dos últimos 11 anos. Essas marcas são:

– Malabar, Creativemary, Ottiu, Porus Studio e Wood Tailors Club.

A primeira marca foi a Malabar, criada em abril do mesmo ano, cujas peças são maioritariamente produzidas em pequenas fábricas e oficinas locais ou em concelhos vizinhos, como Paços de Ferreira. Mais tarde, foi criada uma marca de iluminação que, em julho de 2013, com uma perspectiva de internacionalização, deu origem à Creative Mary. Em 2014, a Emotional Brands continuou a expandir-se com a criação de uma marca de mobiliário de estofos, a Ottiu. Mas não ficou por aí, a próxima marca a ser lançada pela Emotional Brands, foi a Porustudio, no início do ano de 2017. E por fim, a última marca a ser lançada foi a Wood Tailors Club em 2018.

Um pouco mais à frente neste relatório, irei abordar com mais detalhe cada uma das marcas.

A Emotional Brands orgulha-se de dizer que todos os seus produtos são fabricados de forma artesanal e “handmade” na região do Porto.

Visão:

A Emotional Brands, como Empresa, tem como objetivo ser reconhecida no mundo do design de interior como um grupo de design de referência para os profissionais que procuram mobiliário de qualidade e de prestígio.

Missão:

Satisfazer os desejos dos seus parceiros e clientes, de forma a que as suas peças complementem os seus projetos de interior. Para facilitar nesse contexto, a empresa permite a possibilidade de customização em todas as suas peças.



**EMOTIONAL
BRANDS®**

Figura 1 - Logotipo Emotional Brands

3.1 – A EMOTIONAL BRANDS E AS SUAS MARCAS

MALABAR

A Malabar concebe todo o tipo de mobiliário, incluindo estofos e adornos conceptuais e funcionais que despertam emoções com a sua assinatura de arte, design e artesanato português.

Abandonando as regras do certo e do errado, a coleção da Malabar tem como objetivo emocionar, chocar, ofender ou ser fabulosa no seu aspeto decorativo. As suas peças provam que mobiliário também podem ser arte.

Constituída em 2012 com o lançamento de uma gama de guitarras de fado portuguesas decorativas e da coleção de mobiliário World Architects, a Malabar lançou até à data um total de 5 coleções excecionais de mobiliário, estofos e acessórios decorativos.

Inspiração por movimentos artísticos tais como:

- Maximalismo - Pós-modernismo - Grupo Memphis - Surrealismo
- Impressionismo – Construtivismo – Modernismo - Arte primitiva
- Arte abstrata – Cubismo



Figura 2 - Logotipo Malabar

CREATIVEMARY

A Creativemary é uma marca portuguesa de iluminação nascida também em 2012. Sempre apaixonada por tudo o que é artístico, feminino e sofisticado, através da CreativeMary a empresa apresenta peças de iluminação únicas e vanguardistas. O nome CreativeMary surge em homenagem à dedicação da mulher portuguesa, à sua força e sensibilidade, à mulher moderna, cosmopolita, mas amante da natureza, independente, perfeccionista, amante dos detalhes, detentora de um gosto mais apurado, menos convencional.

Inspirados no mundo em que vivemos, e tudo o que o rodeia, os seus designers inspiram-se diariamente em dois estilos de vida diferentes – o natural e o cosmopolita. Afirmam que a sua produção é uma das poucas ainda existentes na Europa que combina a perícia artesanal do vidro e do metal. Combinando uma riqueza de vidros e metais nobres com técnicas inovadoras de produção artesanal, essas peças carregam uma visão altamente refinada, feitas para estimular os sentidos e despertar emoções ocultas.

Visão:

A CreativeMary quer levar a sua criação e produção, orgulhosamente nacionais, além-fronteiras, sem nunca descurar o mercado português.

Missão:

A missão da Creativemary é remodelar projetos de design de interiores em todo o mundo, fornecendo peças de iluminação modernas e intemporais que podem transformar o “cômodo” e a forma como o cliente o procura.

Inspiração:

- Louis Poulsen – Flos – Bertfrank - Astro Lighting – tacoma collection
- Lindsey Delman - Tom Dixon/Kirk Lightnig

The logo for Creativemary features the brand name in a gold, serif font. The 'i' in 'Creativemary' is lowercase and has a dot, while the 'y' is lowercase and has a tail that loops back. A registered trademark symbol (®) is positioned to the upper right of the 'y'.

Figura 3 - Logotipo Creativemary

OTTIU

A marca Ottiu, é especializada unicamente em mobiliário de estofado. As suas peças são mais do que a sua função, são pensadas para se tornarem o centro das atenções criando uma união harmoniosa com os elementos decorativos que envolvem as suas linhas curvas e sedutoras. Cada peça, feita por artesãos especializados, é tratada como uma obra de arte única; desde a base da estrutura em madeira maciça até os mínimos detalhes do acabamento de alta qualidade.

Reinterpretando o estilo de vida de meados do século 20, Ottiu cria peças de mobiliário únicas e com design requintado. Cada peça de mobiliário conta uma história fascinante sobre a era de ouro de Hollywood. É uma marca altamente feminina e delicada e inspirada nas estrelas de Hollywood dessa época.

Conceitualmente, os produtos incorporam uma fuga acessível e confortável do caos cosmopolita, recriando um retiro gratificante em casa.

Cada design Ottiu também pode ser personalizado para atender às necessidades do cliente e ser ainda mais exclusivo e único para os seus projetos em termos de dimensões, acabamentos, materiais e estofamento.

Visão:

A sua visão é trazer de volta um movimento retro, feminista e requintado ao Mobiliário de estofado contemporâneo.

Missão:

Providenciar os seus clientes com o mobiliário de estofado mais confortável e aprimorar todos os seus detalhes até ao último acabamento com o seu “know-how” artesanal.

Inspiração:

- Pierre Paulin - Vladimir Kagan – Gubi -&Tradition



Figura 4 - Logotipo Ottiu

PORUS STUDIO

A Porus Studio é uma marca de mobiliário de luxo contemporâneo que combina artesanato português e materiais de excelência, uma estética diferente a estilos de vida de luxo.

Fundada em 2017 procura a sua inspiração em edifícios arquitetónicos, arranha-céus e pontos turísticos dos EUA, como Madison Square, Yosemite National Park e Brooklyn Bridge

A sua coleção de design contemporâneo transpira emoção através de recriações coloridas de pequenos tesouros do mobiliário escondidos em todo o mundo. Todos os produtos da marca, são minuciosamente desenhados e produzidos, transformando sempre, as visões de clientes de todo o mundo, num protagonismo da vida luxuosa, espelhando genuinidade, paixão espontânea, emoção, design e arte.

Entre acessórios modernos, estojos da moda, peças de iluminação indispensáveis e estofados intemporais, a Porus Studio garante aos seus clientes que encontrarão aqui, com certeza, a obra-prima que procuram.

Visão:

Criar conexão, interação e comunicação entre aqueles que vivenciam diariamente o poder do design moderno da coleção desta marca

Missão:

A Porus Studio ousa aliar o artesanato e a alfaiataria às técnicas de processamento industrial, para criar produtos únicos e deslumbrantes por meio de uma busca contínua por novas ideias e insights.

Inspiração:

- Hudson Furniture - Holly Hunt - Restoration Hardware - Mitchell Gold & Bob Williams
- Dorya Furniture – Minotti - Emmebobi – Gianfranco - Ferre Home - Capital Collection – Berfrank - Buster&Punch - Apparatus Studio – Longhi



Figura 5 - Logotipo Porus Studio

WOODTAILORS CLUB

Fundada em 2018, a WTC é um clube de dezenas de artesãos, que almejam a excelência e aliam um know-how de quase 10 décadas na produção de mobiliário com as madeiras mais nobres com uma visão moderna e refinada para viver um estilo de vida cheio de classe.

Sem ares e graças, definem-se como um clube privilegiado, cujo percurso conduz ao mundo premium da marca, onde o estilo, a exclusividade e a qualidade são intemporais. De importante relevância salientar que, a WTC é uma marca que visa a proteção ambiental e por esse motivo afirmam essa preocupação nobre e como tal, a marca promete plantar uma árvore por cada peça de mobiliário que fabrique.

Visão:

A Wood Tailors Club aspira tornar-se uma referência na produção internacional de móveis artesanais. Garantindo a excelência que distingue a marca, a Wood Tailors sustenta um comportamento ambiental de longo prazo. Assim, este Clube consegue criar o seu mais nobre patrimônio.

Missão:

Como um cavalheiro sempre precisa de um ambiente que combine com seu estilo de vida, a Wood Tailors oferece uma gama de produtos de móveis que oferecem uma silhueta clássica com um toque moderno. Os cavalheiros são retratados pelo seu status, por isso os artesãos deste prestigiado Clube constroem visão continuamente construir um legado exclusivo.

Inspiração:

- Dare Studio – Origins – Lema - Seam Woolsey Studio - Matthew Hilton Studio - Neri&hu - Jason Miller Studio - Nichetto Studio



Figura 6 - Woodtailors Club

3.2 – VISITA ÀS FÁBRICAS DE PRODUÇÃO

Durante o decorrer do estágio, tive a excelente oportunidade de fazer uma visita a alguns dos fornecedores da empresa e ver de perto a realidade que diz respeito aos desafios da produção. Aqui, tive também a oportunidade de tentar perceber de que forma é que, poderiam ser sugeridas algumas implementações de novos métodos/comportamentos para que as peças fabricadas se debruce cada vez mais sobre a ética da sustentabilidade. Tentei observar as tarefas que estavam a decorrer e tive a oportunidade de falar com alguns dos trabalhadores sobre as peças que tinham em mãos.

Visitei 2 fabricas de carpintaria, sendo que uma se dedica mais à produção de cascos para mobiliário de estofos (mas não só) com umas instalações de dimensão mais pequena e familiar, e outra de dimensão bem maior já consideravelmente mais equipada em termos de maquinaria e mão de obra, que se debruça mais para o tipo de produção em massa.

Visitei também duas fábricas de estofos e uma fábrica de metais (infelizmente na fábrica de metais não tive a oportunidade de realizar um registo fotográfico como nas restantes fabricas). Desse registo fotográfico, selecionei algumas fotografias para servirem de exemplares para expor neste relatório e dar a conhecer que este dia também fez parte do meu percurso ao longo deste estágio e que serviu de grande fonte de aprendizagem, que eu diria fulcral para o meu futuro como designer.



Figuras 7 a 15 - Registo fotográfico, fábrica, José Barros



Figura 16



Figura 17



Figura 18



Figura 19



Figura 20



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

Figuras 16 a 20 - Registo fotográfico, fábrica, Apacheco

Figura 21 - Registo fotográfico, fábrica/estofador, Lattu

Figuras 22 a 24 - Registo fotográfico, fábrica/estofador, Serafim Sónia

3.3 – INTEGRAÇÃO NA EQUIPA E ESPAÇO DE TRABALHO

No primeiro dia de contacto com a empresa, fui primeiramente entrevistado por o C.O.O da empresa, Carlos Silva, para o posto de estagiário no departamento de Design de Produto com o objetivo de desenvolver mobiliário e de ser integrado nos diversos projetos que decorriam, juntamente com a restante equipa, que na altura era só um designer sénior (no departamento de design de produto), João Araújo, que foi o meu tutor ao longo de todo o estagio e com quem aprendi imenso, e também, uma estagiaria Anya Alves. Foi nesta reunião que me foi proposto o horário de trabalho de 8 horas por dia, em concordância com o horário de funcionamento da própria empresa. Posteriormente, foi-me dado a conhecer todos os espaços, departamentos, e às várias pessoas que compõem a Empresa, responsáveis pelos restantes departamentos.

Admitida a minha candidatura, procedi prontamente à primeira fase de integração na equipa que consistiu numa reunião com o Diretor Criativo da Empresa, Osvaldo Martins, onde me foi dito que, naquele momento, era necessário reestruturar a empresa, procedendo à limpeza de algumas peças dos catálogos mais antigos e redesenhar outras peças previamente escolhidas pela empresa para re-comunicação no site oficial deles. O meu primeiro Briefing, consistiu em redesenhar uma peça de estofado de uma coleção antiga, e este foi então o foco principal do meu trabalho como estagiário ao longo de 4 meses, o redesign de peças já existentes, tendo intervindo no redesign de cerca de 30 peças para as diferentes marcas da Empresa.

Ao mesmo tempo que procurava a familiarização com o posto de trabalho em si, através da progressão de pequenas tarefas a projetos de maior responsabilidade, também procurava a familiarização com o ambiente e com a dinâmica da equipa. Previamente à minha chegada, a equipa de Design era composta por mais do que um elemento, mas atualmente permanecia somente uma designer como mencionado anteriormente, João Araújo. Para além de se posicionar como tutor, ensinando e supervisionando todos os projetos, também garantiu uma inclusão e integração super fluida e agradável neste novo ambiente. A trabalhar juntamente com o nosso departamento tivemos o departamento de design gráfico, marketing e o departamento que estava responsável pelo acompanhamento de produção que consistia basicamente em controlo de qualidade e assegurar que os prazos de entrega aos clientes eram cumpridos.

Responsável pela estruturação de todos os briefings dos projetos que me foram incumbidos, estava o Diretor Criativo, Osvaldo Martins.

O espaço de trabalho que me foi oferecido consistia numa secretária, com um monitor e uma base de arrefecimento de portátil. Inicialmente a Empresa forneceu-me um portátil novo para poder trabalhar, mas que posteriormente teve que ser entregue a um novo membro que entrou para o departamento de Design Gráfico, sendo que a partir daí, utilizei o meu portátil pessoal para os restantes 3 meses e meio de estágio. Nesse meu computador foi-me fornecida a coleção de programas essenciais para a realização dos projetos, nomeadamente Autodesk Fusion 360, Blender e 3D StudioMax para modelação e Corona-Renderer para renderização. Para além disso, foi-me disponibilizado o acesso a uma impressora compartilhada por toda a empresa, assim como a integração em grupos de comunicação interna através de plataformas como Skype e WhatsApp onde era estabelecido, não só o intercâmbio de pedidos e briefings, como também a troca de opiniões com os outros departamentos e parceiros externos.

Foi durante este período inicial que fui, aos poucos, desenvolvendo uma maior segurança e integração com o trabalho em equipa, sendo que a intervenção e dedicação do meu tutor foram o principal alicerce para essa progressão.

Com a progressão do estágio e uma crescente confiança por parte da equipa no trabalho que ia desenvolvendo, os projetos foram-se tornando cada vez mais complexos.

O meu próprio conhecimento das particularidades de cada marca foi evoluindo, ao ponto de existir uma maior facilidade e familiaridade para chegar a resultados satisfatórios mais rapidamente durante o processo dos últimos projetos atribuídos.

Durante o estágio, nós estagiários, exercemos um papel de observação e apoio, e perante isso somos constantemente confrontados enquanto aprendemos pela prática. São estes confrontos diários que nos interpelam e nos fazem questionar e refletir sobre os mais diversos temas perante a diversidade e complexidade que é a profissão de designer.

Para terminar, deixo também aqui, um registo fotográfico das instalações da empresa.



Figuras 25 a 33 - Registo fotográfico, espaço de trabalho, empresa Emotional Brands



Figuras 34 a 42 - Registo fotográfico, espaço de trabalho, empresa Emotional Brands

4. INTERVENÇÃO

4.1 OTTIU

O meu primeiro projeto consistiu no redesign de uma peça de estofado para a marca Ottiu. Nesta fase inicial, todas as minhas intervenções foram direcionadas no redesign de peças para esta marca, tendo intervindo num total de 8 peças. A primeira peça, pertencia a uma coleção antiga da marca, o sofá “Doris”, que consistia num sofá completamente redondo, sem costas, com uma estética que se enquadrava dentro de um estilo mais “retro” ou “mid century modern”.



Figura 43 - Fotografia sofá Doris, pré-redesign



Figura 44 - Fotografia sofá Doris, pré-redesign

O objetivo para este redesign, segundo as diretrizes que o diretor criativo que fez chegar, consistia basicamente em tornar este sofá modular, sem alterar a sua estética redonda, adicionar um apoio de costas e tentar trazer a estética da peça para um estilo mais contemporâneo, com o objetivo de comunicar esta peça especificamente para espaços mais amplos onde o seu novo conceito modular fizesse sentido.

Para responder a esses objetivos, dividi a peça em 4 pequenos sofás, adicionei um apoio de costas com um pormenor estético com um certo cariz visual e mantive as “franjas” na parte inferior, para tapar os pés, a pedido do Diretor Criativo. Devo também mencionar que todos os tecidos e cores de qualquer peça de estofado, são também escolhidos pelo Diretor Criativo. Neste caso, seria um tecido aveludado com tonalidades mais excêntricas.



Figura 45



Figura 46



Figura 47



Figura 48



Figura 48

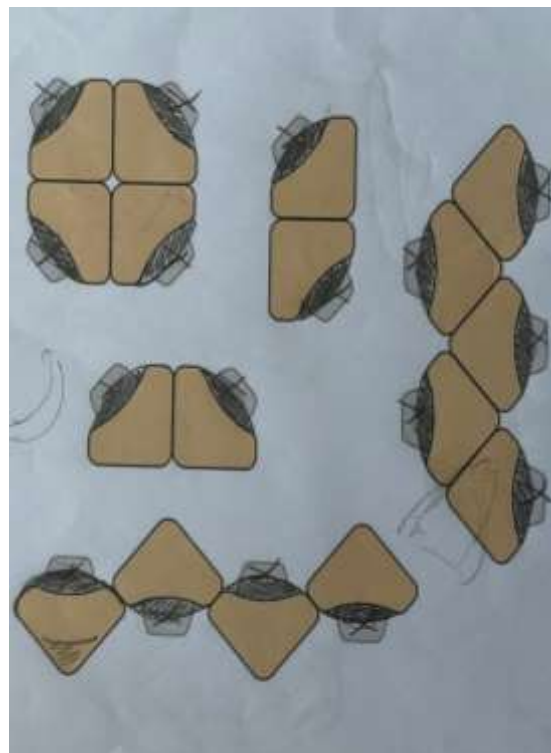
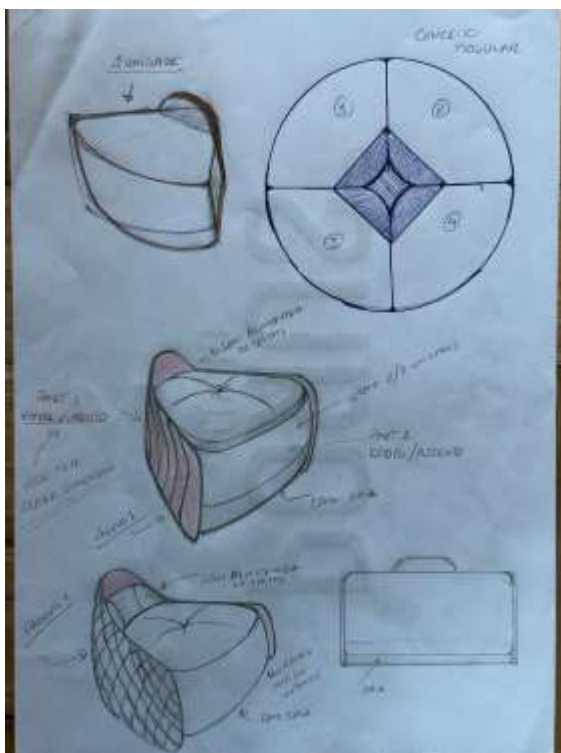
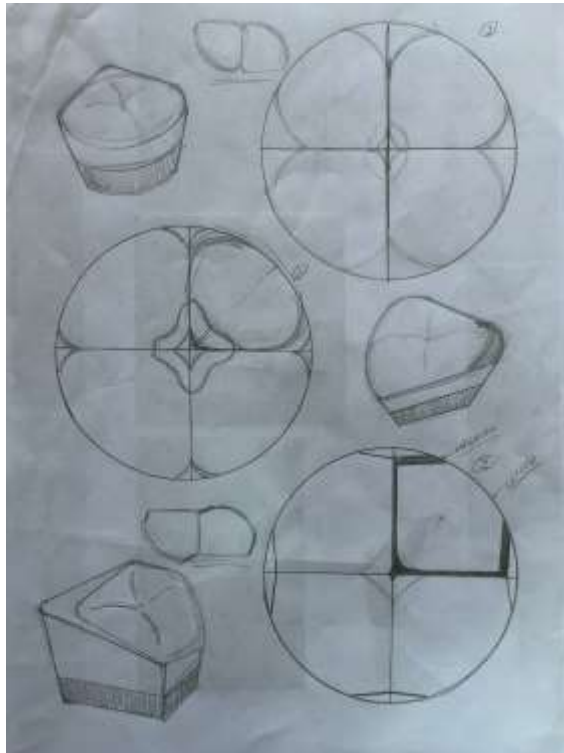


Figura 49

Figuras 45 a 47 - Redesign sofá Doris, ambiente

Figuras 48 a 50 - Redesign sofá Doris, renders packshot

Deixo também aqui um registo dos esboços que fui realizando ao longo do desenvolvimento deste projeto.



Figuras 51 a 54 - Esboços, redesign sofá Doris

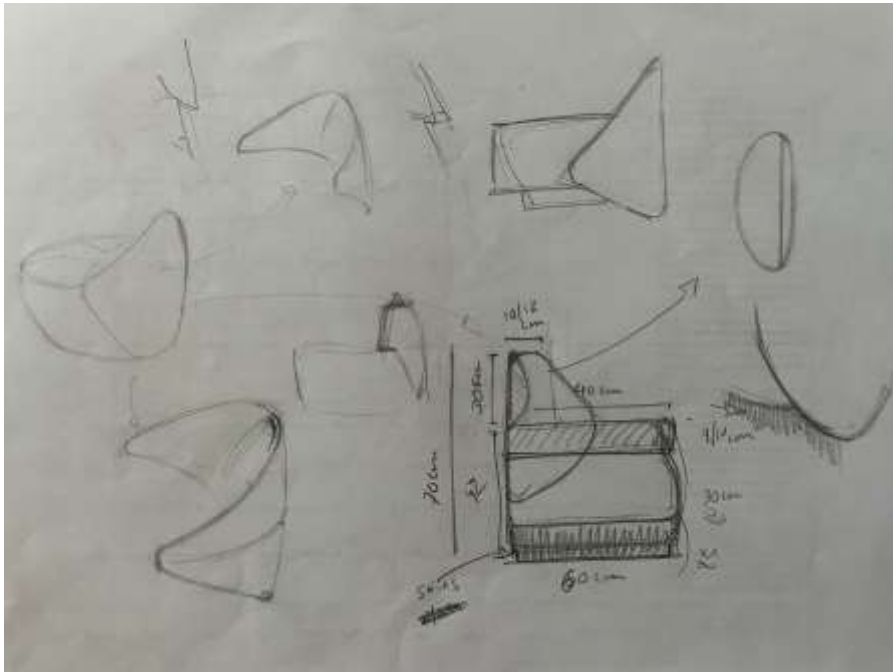


Figura 55 - Esboços, redesign sofá Doris

De seguida, iniciei imediatamente a minha segunda intervenção, que consistiu em mais um redesign. Desta vez para o Sofá “Eartha”. Este, consistia num sofá completamente redondo, com costas, de cor azul apoiado sobre uma base com acabamento em latão polido. Um sofá que se enquadra claramente dentro de um estilo retro, com um estofado aveludado de cor azul. Um sofá de pequenas dimensões, com capacidade para sentar apenas uma pessoa



Figura 56 - Fotografias sofá Eartha, pré-redesign



Figura 57 - Fotografias sofá Eartha, pré-redesign

O objetivo para esta peça, consistia em transformar o nome “Eartha” em duas peças de estofado. Um cadeirão com as devidas medidas e uma “Day bed” com dimensões bem maiores, sendo que ambas, estariam sobre o suporte de uma base que seria “swivel”, ou seja, com uma característica giratória.

Era também imperativo, alterar a estética “desatualizada” das costas e acrescentar-lhe pormenores em dourado para criar uma certa coerência com a estética da base, com acabamento em latão polido/escovado.

Quanto ao estofado, seria um estofado também aveludado e outro com um padrão ao agrado do Diretor Criativo.



Figuras 58 e 59 - Redesign sofá Eartha Day bed, renders packshots



Figura 60



Figura 61



Figura 62



Figura 63

Figuras 60 - Redesign sofá Eartha Day bed, renders packshots

Figuras 61 a 63 - Redesign sofá Eartha armchair, renders packshots e color option

Alguns dos esboços estão também aqui apresentados.

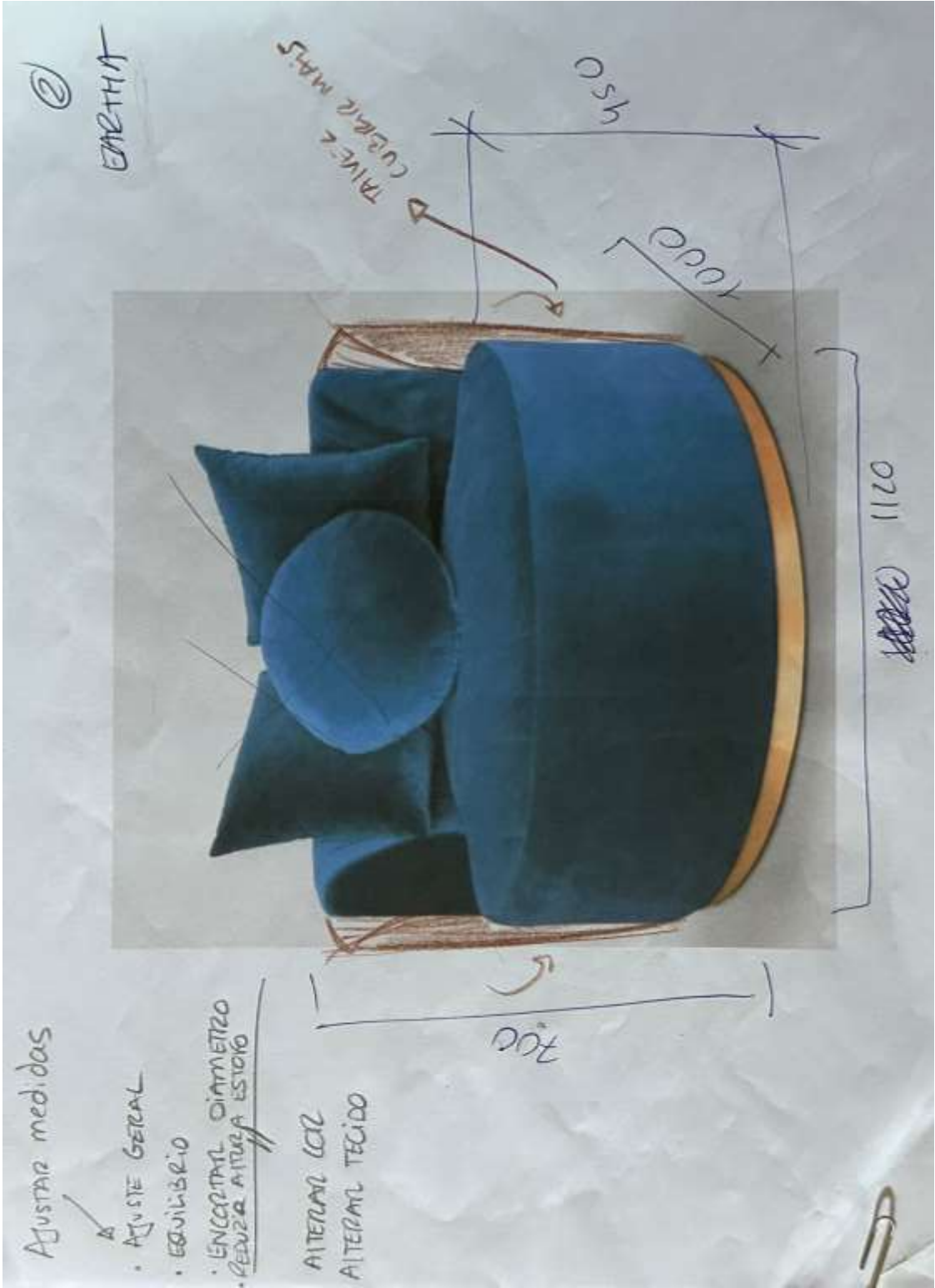
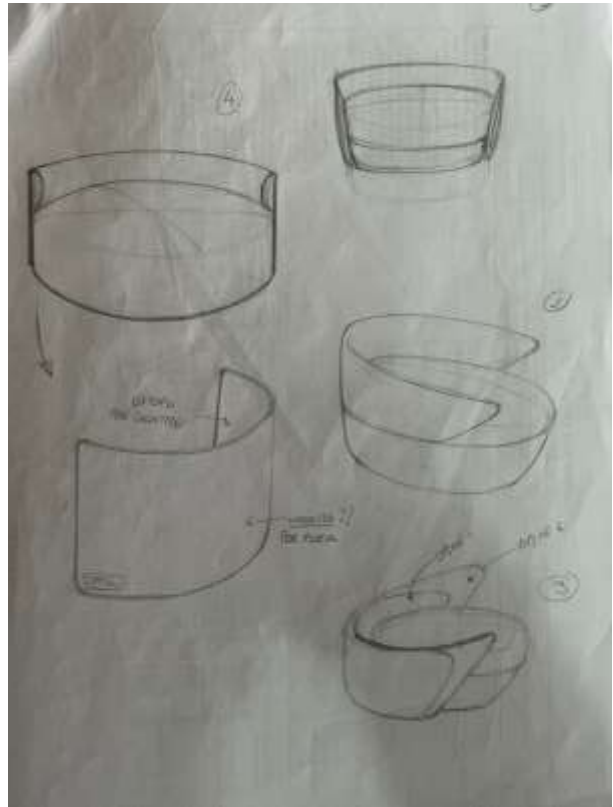
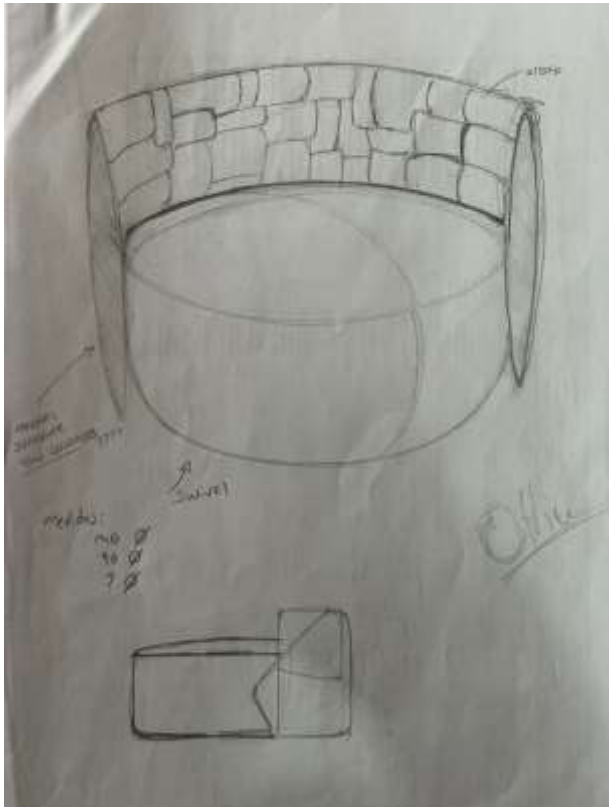


Figura 64 - Esboços, redesign sofá Eartha



Figuras 65 a 68 - Esboços, redesign sofá Eartha

Para o meu terceiro projeto, foi-me proposto o redesign do sofá “Carole”. Um sofá que aparentemente tinha caído consideravelmente a nível de vendas e decidiu-se então adicionar esta peça ao plano de intervenção da marca.

A marca Ottiu é conhecida como uma marca com uma estética bastante feminina, sendo esse o objetivo que cada uma das suas peças postula, para ir de encontro ao conceito de raiz da marca (já previamente explicado).



Figuras 69 e 70 - Fotografias sofá Carole, pré-redesign

Este sofá em concreto, por sua vez, não respeitava esse conceito de uma estética feminina e então o objetivo para este redesign seria reaver essa estética.

Segundo as diretrizes para este projeto, esta intervenção partia por manter o formato original do casco, alterar a estética da almofada de encosto, trazer os pés do sofá para fora, de forma a que fiquem visíveis e que estes se assumam como parte da sua nova estética, dando um ar refinado, elegante e sobre tudo contemporâneo.

Quanto ao estofamento do mesmo, manteve-se a ideia de reaver a estética feminina e como tal, foram assumidas cores que mostrassem isso mesmo. Devo de enfatizar que todas as peças, têm uma “color option” e neste caso, essa “color option” assumia-se com a cor vermelha. Mas independentemente das cores que foram lançadas, todas as peças podem ser customizadas, tanto em medidas como nos materiais, segundo as normas da empresa.



Figura 71 - Redesign sofá Carole, renders packshots



Figuras 72 a 74 - Redesign sof a Carole, renders packshots

Para o meu quarto projeto dentro da intervenção desta marca, foi-me atribuída o redesign do Sofá “Merylin”.

O nome “Marylin” nasce de uma homenagem à estrela de cinema da década de 40/50 Marilyn Monroe (conceito da marca, já previamente explicado). Sendo que esta atriz se tornou num símbolo do “sexapell” do século XX, deveríamos esperar que a peça que a homenageia, fosse de certa forma impactante, pelo menos no que diz respeito à sua função estética, algo que aparentemente não acontecia, e como tal, ficou decidido incluir este sofá, na lista de intervenção para a reestruturação da marca.



Figura 77 a 79 - Fotografia sofá Marilyn, pré-redesign

Dos inúmeros registos fotográficos que existem deste Ícone de Hollywood, há um que se destaca como fonte de inspiração para o redesign deste sofá.



Figura 80 - Fotografia de Marilyn Monroe no seu icônico vestido rosa de William Travilla, interpretando "Diamonds Are a Girl's Best Friend" em "Gentlemen Prefer Blondes", de 1953, dirigido por Howard Hawks.

Marilyn Monroe no seu icônico vestido rosa de William Travilla, interpretando "Diamonds Are a Girl's Best Friend" em "Gentlemen Prefer Blondes", de 1953, dirigido por Howard Hawks.

Este redesign, tem como fonte de inspiração este icônico vestido. Como tal, a ideia era introduzir o laço, como parte da estrutura de casco do novo sofá, fazendo com que este cobrisse toda a costa da peça e servisse de apoio de braços. Os pés, por sua vez também necessitavam de alteração para revitalizar a peça, mas de uma forma mais sutil, pois o próprio laço, já iria trazer uma estética suficientemente impactante a nível visual.



Figura 81 - Redesign Sofa Marilyn, render packshot



Figura 82 - Redesign Sofa Marilyn, render packshot



Figura 83 - Redesign Sofa Marilyn, render packshot



Figura 84 - Redesign Sofa Marilyn, render packshot

Esboços:

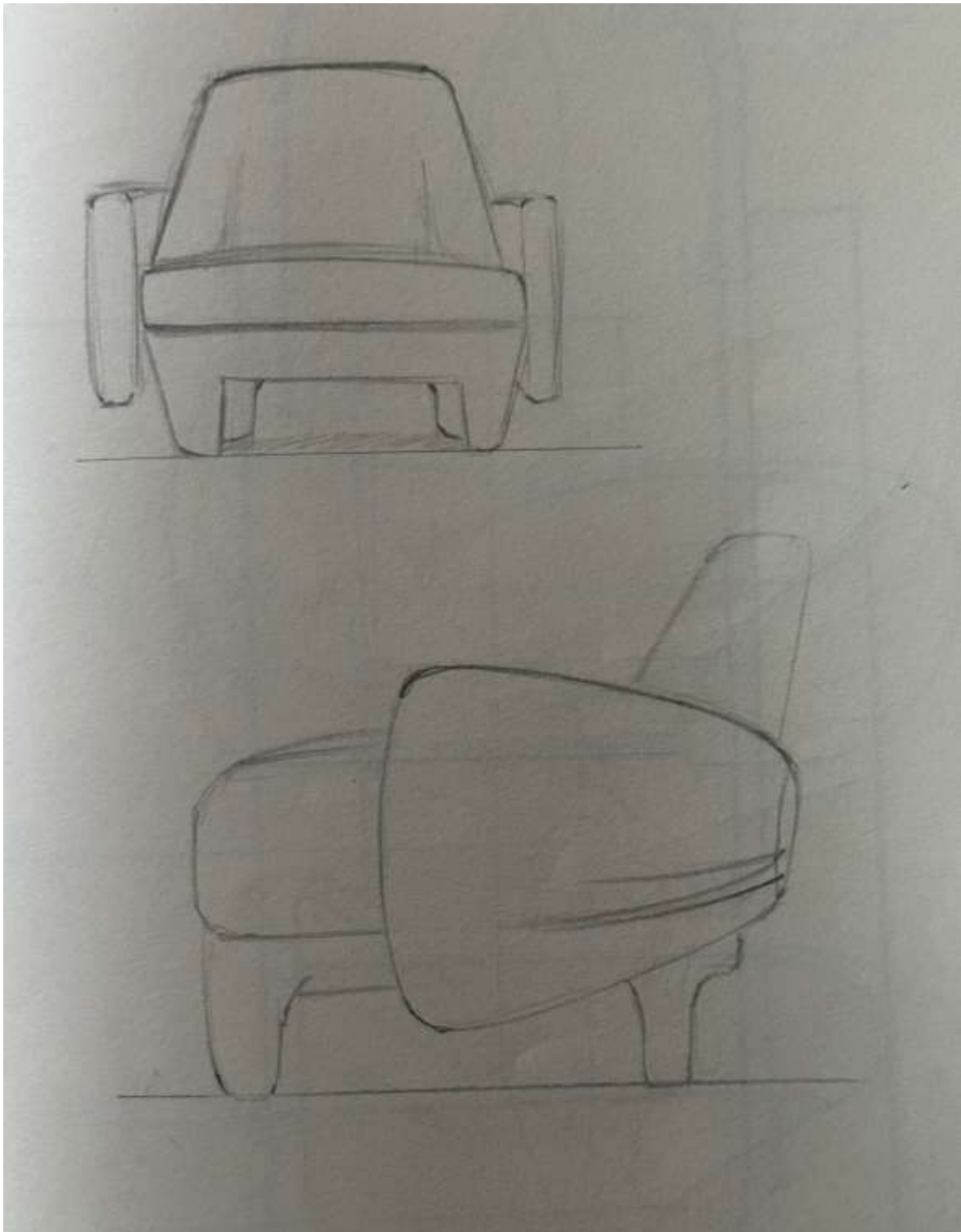
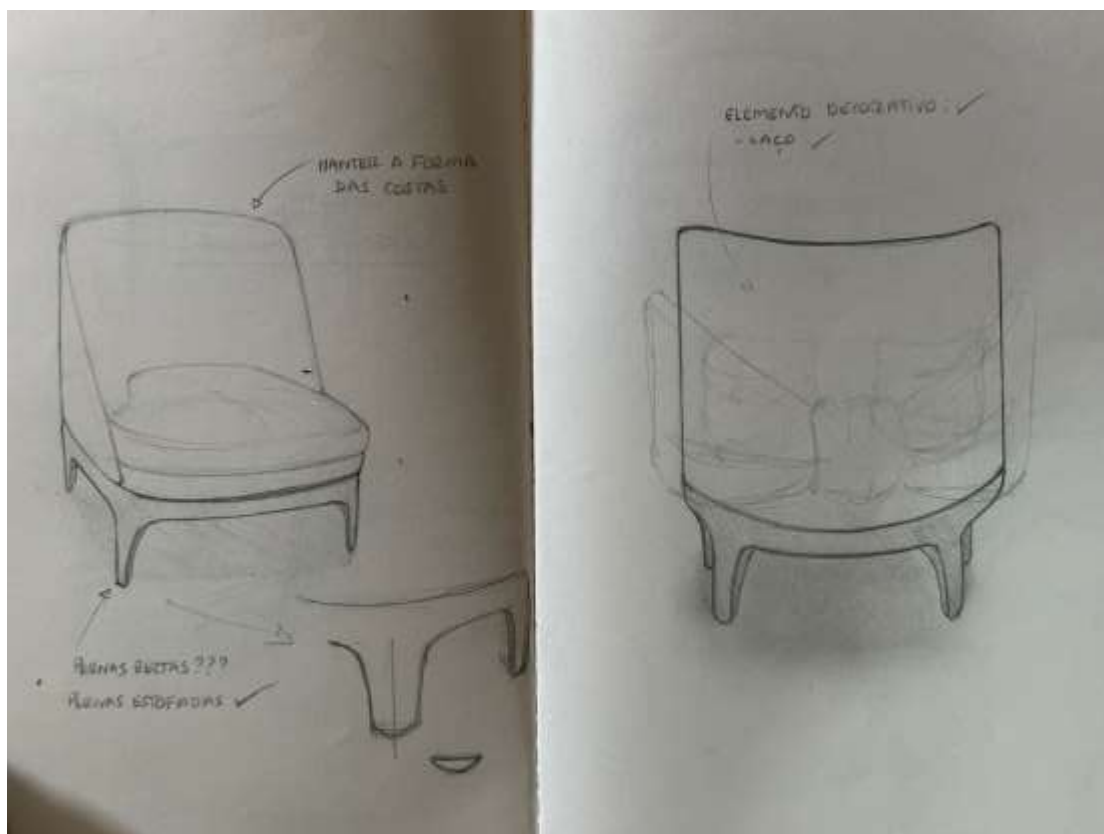
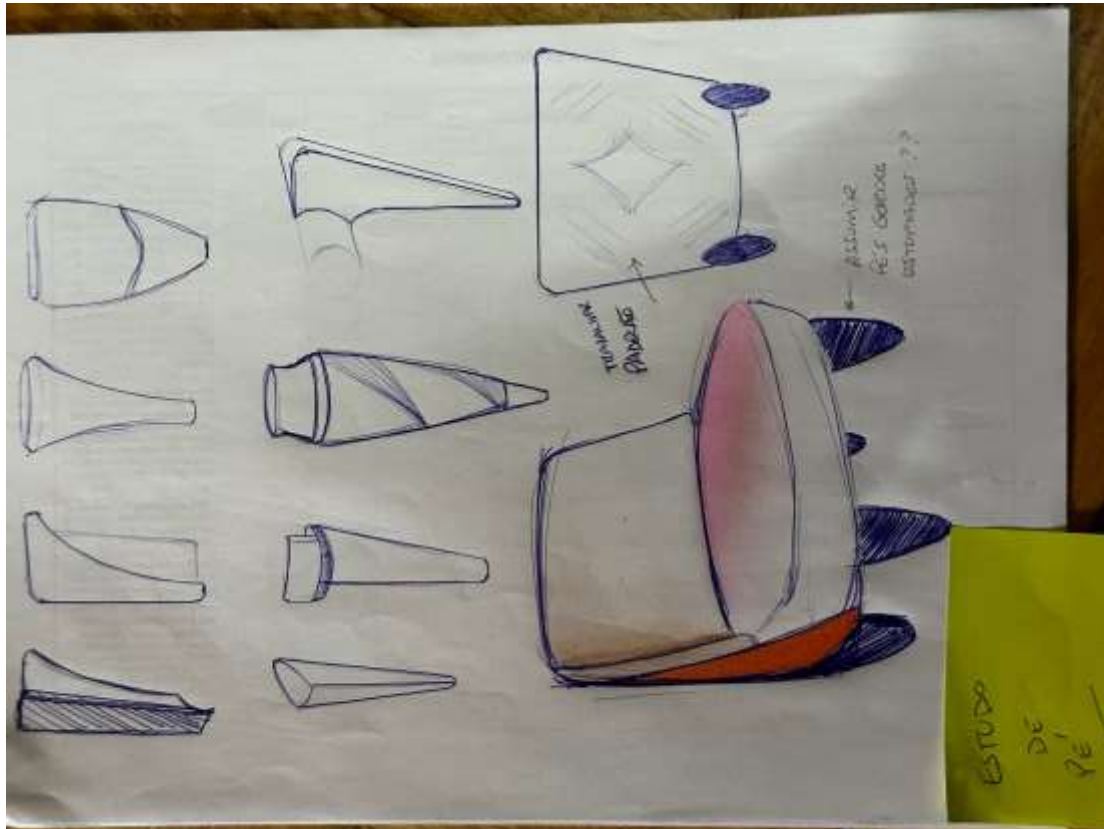


Figura 85 - Esboços, redesign sofá Marilyn



Figuras 86 e 87 - Esboços, redesign sofá Marilyn

O seguinte projeto consistia numa intervenção aparentemente simples, que era basicamente criar uma nova peça (um novo sofá), mas com base num que já existia, para criar então, uma “família” dentro da mesma peça. Estamos a falar de um Sofá Chaise-longue.

Esse sofá Chaise-longue que serviu de projeto base para este novo sofá tem como nome “Nancy” e já apresenta uma estética bastante contemporânea.



Figura 88 - Fotografia, Nancy Chaise Lounge



Figura 89 - Fotografia, Nancy Chaise Lounge

O objetivo era simples. Pegar no formato da costa e dar continuidade a esse casco de forma a que cobrisse toda a costa do novo sofá. Para simplificar, imaginemos que esta Chaise-Longue leva um corte a meio e depois é espelhado, criando assim este novo sofá. Esse era objetivo pretendido para esta peça.



Figura 90 - Novo sofá Nancy, render packshot



Figura 91 - Novo sofá Nancy, render packshot



Figura 92 - Novo sofá Nancy, render packshot

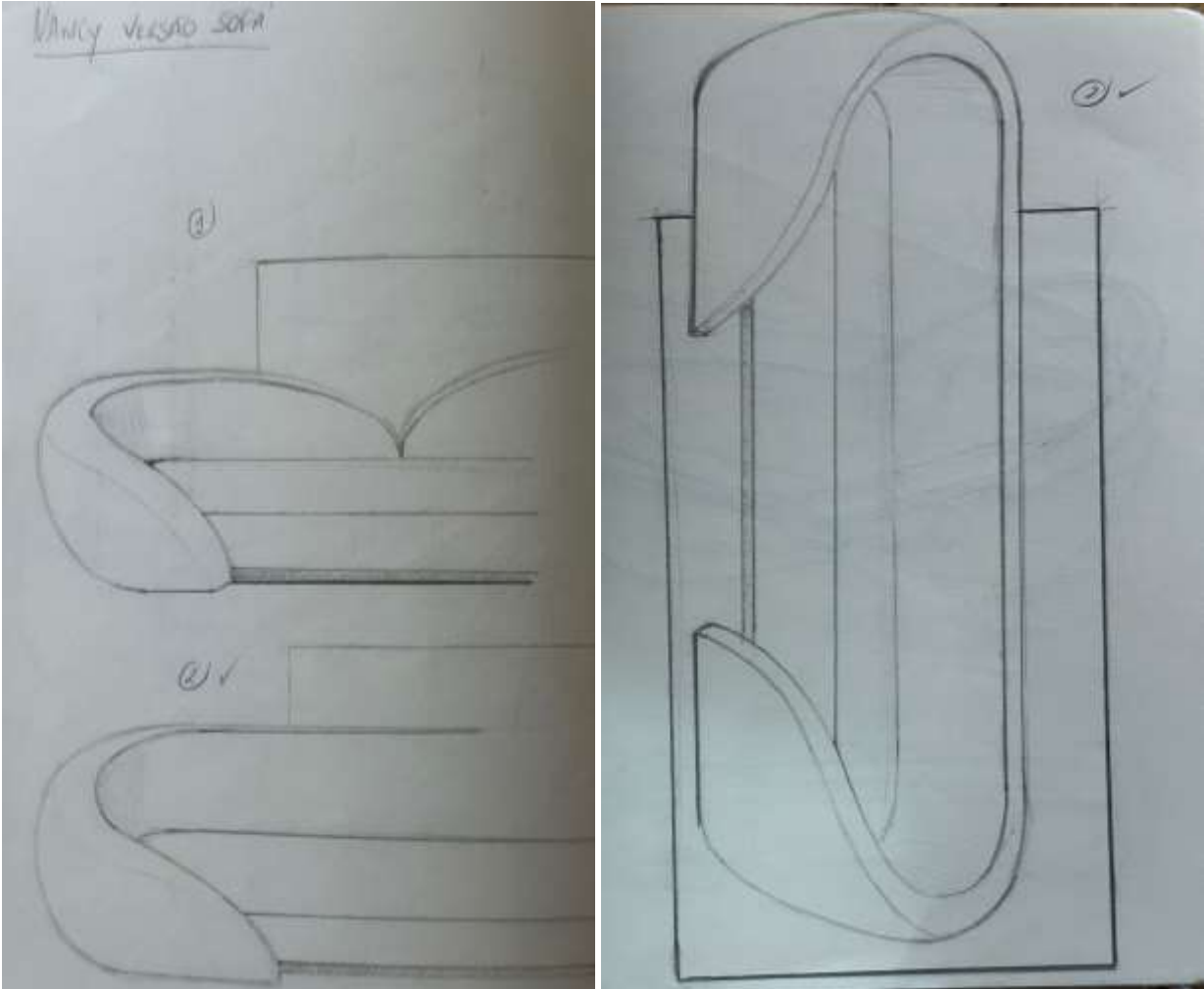


Figura 93 - Novo sofá Nancy, render packshot



Figura 94 - Novo sofá Nancy, ambiente

Esboços:



Figuras 95 e 96 - Esboços, Novo sofá Nancy

Para concluir a minha intervenção na marca Ottiu, foi-me proposto o redesign de uma família de cadeiras, a família “Lupino”, composta por uma Dining Chair, uma Arme chair e uma Bar chair.



Figura 97 - Fotografia Lupino Dining Chair, pré-redesign

Figura 98 - Fotografia Lupino Armchair, pré-redesign



Figura 99 - Fotografia Lupino Barchair, pré-redesign

Como podemos observar, estas cadeiras apresentam um padrão por pespontos, técnica utilizada para sobrepor tecido sobre tecido para criar este padrão com fendas retas por todo o comprimento vertical das costas. A ideia principal para este redesign, seria alterar o padrão visual do estofado, utilizando na mesma, uma técnica de estofamento por pesponto, mas com rebate. Para demonstrar de uma forma mais clara o que se pretende, deixo aqui, a imagem de referência que me foi entregue pelo diretor criativo da empresa.



Figura 100 - Fotografia exemplar de estudo de estofado para inspiração de novo redesign

Este foi sem dúvida o maior desafio que tive dentro da empresa ao longo de todo o estágio, pois a ideia, seria modelar novamente em 3D cada uma das cadeiras, já com este padrão na modelação, para se poderem tirar novos renders para apresentar no novo site que iria ser lançado.

Para realizar este trabalho tive que aprender a utilizar um software, que para mim me era novo e onde não tinha qualquer base de conhecimento sobre as suas ferramentas (Blender). Foi sem dúvida um desafio, mas que no fim, me trouxe uma nova ferramenta de trabalho para poder

trabalhar estofado em 3D. Devo dizer que fiquei bastante grato pelo voto de confiança e por ter sido sem dúvida uma mais valia para o meu conhecimento.

Devo também acrescentar que, para além do estofado, os pés das 3 cadeiras também necessitavam de alteração bem como, a estética dos apoios de braço.

O resultado final surge após mais de uma semana a aprender a modelar através de tentativa e erro, até se atingir uma forma que fosse do agrado do Diretor Criativo e que se percebesse o objetivo concreto para a nova estética deste estofado.

Nos anexos deste documento deixarei algumas imagens adicionais da peça em si, não só para este projeto, mas para os restantes projetos também.



Figura 101 - Redesign Lupino Dining Chair, render packshot Figura 102 - Redesign Lupino Dining Chair, render packshot



Figura 103 - Redesign Lupino Armchair, render packshot



Figura 104 - Redesign Lupino Armchair, render packshot



Figura 105 - Redesign Lupino Barchair, render packshot



Figura 106 - Redesign Lupino Barchair, render packshot

Esboços:



Figuras 107 e 108 - Esboços, redesign Família Lupino

4.2 PORUS STUDIO

Dada então por terminada a minha intervenção nesta marca, foi-me atribuída a marca Porus Studio, para proceder às respetivas intervenções.

Com esta marca tive a oportunidade de aprender e perceber a importância da reflexão sobre os mais pequenos detalhes que compõem a estética de uma peça de mobiliário. É uma marca que dá imenso valor aos mais pequenos detalhes.

O meu primeiro briefing para esta marca foi com o redesign da família “Coloma” que era composta por um aparador e uma night stand.



Figura 109



Figura 110



Figura 111

Figura 109 - Fotografia aparador Coloma, pré-redesign

Figuras 110 e 111 - Fotografias Coloma Night Stand, pré-redesign

As diretrizes que me foram passadas para o redesign do aparador, consistiam em aumentar a peça no seu comprimento, acrescentando um modulo extra do lado direito da peça, as larguras dos frisos na parte da frente que faziam parte da estrutura dos pés de suporte também tinha que ser alteradas pois estavam muito largos e isso fazia com que a peça perdesse a delicadeza pretendida, as bordas de madeira ao redor da mármore teriam que ser removidas pois chegou-se à conclusão que eram desnecessárias visto que a mármore podia ser inserida sem necessitar de estar encaixada dentro de um rebaixo na madeira.

Os próprios materiais que compunham a peça também tiveram de ser todos revistos pois para esta nova estética, o Diretor Criativo pretendia forrar a madeira com pele e utilizar novas mármore. E para terminar, pretendia-se também criar uma nova medida, reduzindo a altura do pé de modo a tornar a peça mais baixa, para servir de “TV Unit”.

Quanto à night stand, a ideia era atribuir as mesmas directrizes para haver coerência dado que, seriam peças que tinham o mesmo nome pois pretendiam à mesma “família”.

Era também necessário criar uma nova medida para esta night stand e criou-se então uma night stand com 50cm de largura e outra com 70cm de largura.



Figuras 112 a 115 - Redesign aparador Coloma, renders packshots e color option



Figura 116 e 117 - Redesign aparador Coloma, renders packshots, detalhe de gaveta



Figura 118 e 119 - Redesign Coloma Night Stand, renders packshots



Figura 120 - Redesign Coloma Night Stand, render packshot /color option



Figura 121 - Redesign Coloma Night Stand, ambiente

A minha segunda intervenção nesta marca, foi com a “Aldrich Dressing Table”, peça que também caiu em vendas e era necessário perceber de que forma poderíamos intervir nela para a re-comunicar no site e fazer subir as vendas novamente.

Segundo a opinião do Diretor Criativo, a solução para esta peça partia por uma intervenção estética, portanto, redesenha-la, não na sua totalidade, mas procurar uma melhor solução para os pés da peça e acrescentar alguns elementos que poderiam vir trazer um “valor acrescentado” à mesma.



Figuras 122 a 125 - Fotografias Aldrich dressing table, pré-redesign

Para prodecer a essas alterações, foi feito um pequeno estudo dos pés através de tentativa erro, onde foram modeladas algumas soluções para os pés (deixarei esses exemplares nos anexos deste documento), ate se atingir um resultado que fosse do agrado da empresa, ou neste caso, do director criativo.

Por fim, a solução partiu por simplificar os pés, mas assumindo-os com bastante volume e peso visual. Essa característica era necessária para sustentar o peso de um terceiro espelho que tambem acrescentei na parte de trás da peça. Fora isso, apenas acrescentei um elemento de iluminação, um suporte para telefones e alterei os lacados do tampo a pedido do director criativo.



Figura 126 - Redesign Aldrich dressing table, render packshot



Figura 127



Figura 128



Figura 129



Figura 130

Figuras 127 e 128 - Redesign Aldrich dressing table, renders packshots

Figuras 129 e 130 - Redesign Aldrich dressing table, renders packshots, detalhes



Figuras 131 e 132 - Redesign Aldrich dressing table, ambiente



Figuras 133 e 134 - Redesign Aldrich dressing table, ambiente

Para o meu terceiro trabalho na intervenção da Porus, foi-me atribuído o aparador Detroit.



Figura 135



Figura 136



Figura 137

Figuras 135 e 136 - Fotografias aparador Detroit, pré-redesign

Figura 137 - Render aparador Detroit, pré-redesign

Tal como no aparador “Coloma” a ideia era acrescentar mais um modulo no seu lado direito para aumentar a peça no seu comprimento e seria também necessário criar a versão “Tv Unit” com uma altura menor. Fora isso, era só necessário rever os materiais e fazer um estudo de cores pois a peça iria levar novos lacados. Não seria necessário alterar a sua estética geral.

Sendo que a peça é toda ela composta por linhas retas e uma geometria bastante linear, não houve necessidade de realizar esboço para estudo de formas (tal como na família Coloma), e então parti de imediato para a modelação 3D com as medidas da peça original.

Para distinção, para além das diferentes alturas, entre a versão aparador e a versão “Tv Unit”, a versão aparador leva um rebordo em latão escovado ou polido sobre o tampo, no terceiro modulo, pormenor esse que não se apresenta na “Tv Unit”, algo que também me foi pedido pelo Diretor Criativo.



Figura 138 - Redesign aparador Detroit, render packshot



Figura 139 - Redesign aparador Detroit, render packshot



Figura 140 - Redesign aparador Detroit, render packshot / color option



Figura 141 - Redesign aparador Detroit, render packshot / color option



Figura 142 - Redesign aparador Detroit, ambiente



Figuras 143 a 145 - Redesign Detroit TV-Unit, renders packshots

O meu próximo projeto nesta marca foi sem dúvida dos projetos mais extensos e com mais atenção ao detalhe. Foi-me atribuído o redesign da peça “Lincoln”. Esta peça consiste num drinking cabinet com um formato octagonal que pertence a mais uma família de peças, composta por uma secretária, uma night stand, uma side table e este cabinet.

Foi-me apenas pedido para redesenhar este cabinet e não a “família” toda desta coleção.



Figura 146 e 147 - Fotografia Lincoln Drinking Cabinet, pré-redesign

As diretrizes para este projecto eram inicialmente muito simples. Era necessário aumentar a peça em altura, remover a separação entre o corpo de cima e o corpo de baixo (onde se encontram as gavetas), aumentar ligeiramente a profundidade da peça e trabalhar os interiores.

O Diretor criativo quis fazer realçar esta peça através dos interiores e por esse motivo, esta peça sofreu bastantes alterações até se atingir o resultado pretendido e os acabamentos pretendidos.

No final, acabei por se inserir as gavetas dentro do corpo principal mantendo o mesmo puxador original de metal nas mesmas, acrescentei compartimentos laterais com portas designadas, alterei os puxadores principais para uns de maior dimensão e com detalhe de relevo trabalhado sobre o metal, para que também os próprios puxadores tenham presença visual, acrescentei prateleiras com batentes em alumínio em cor dourada tanto no interior como nos compartimentos laterais, inseri pele para forrar os interiores e ainda vidros espelhados.

Todo este processo demorou cerca de uma semana, e foi mais uma vez, tentativa erro, ate se atingir um resultado satisfatório de um compartimento interior de realce.

Devo acrescentar que fiquei bastante satisfeito com o resultado final desta intervenção e posso dizer que levo comigo, uma nova forma de encarar projetos de “redesign” dando muito mais atenção aos detalhes e acabamentos.



Figura 148 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, ambiente



Figuras 149 e 150 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, ambiente

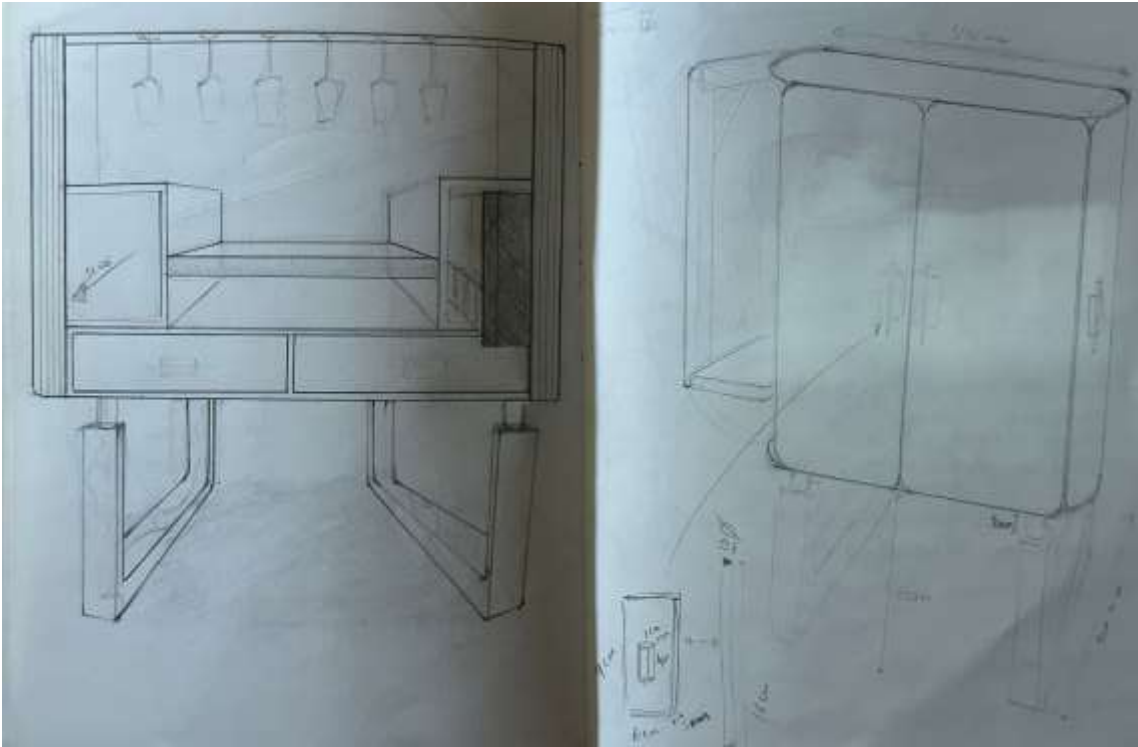
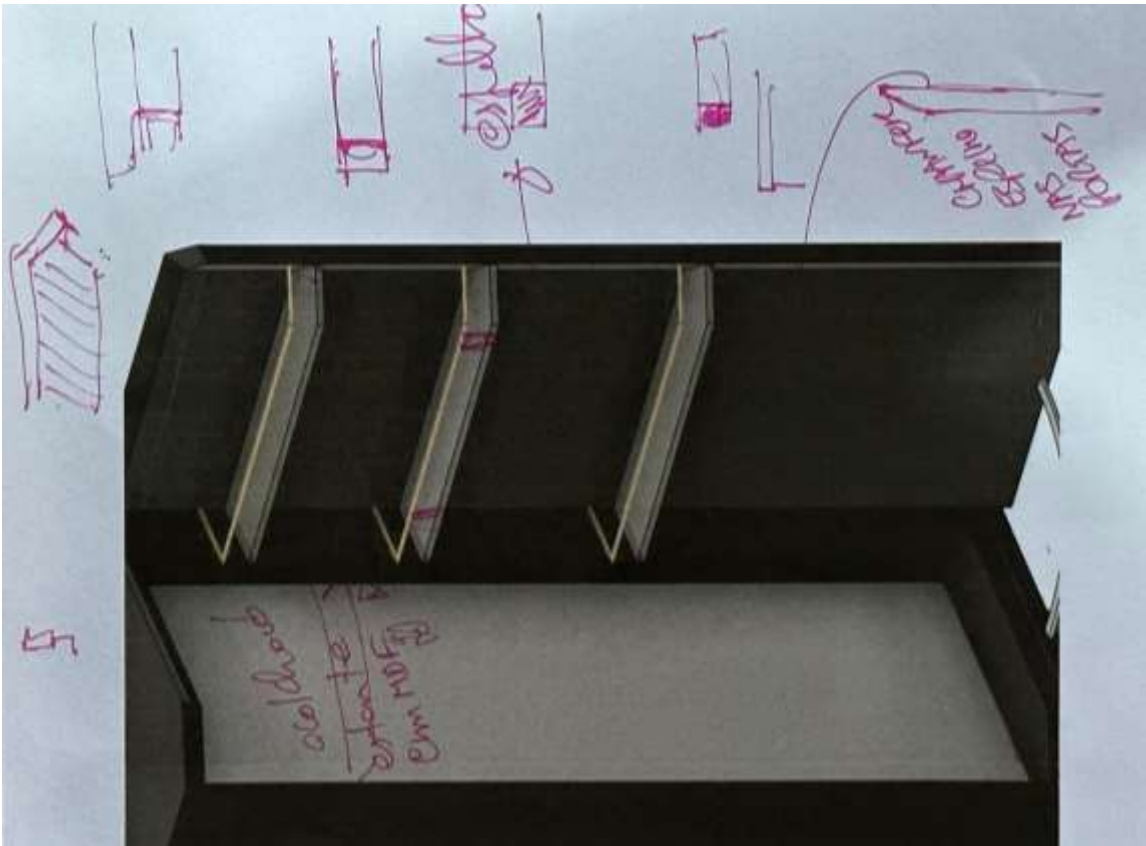


Figura 151 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, ambiente



Figura 152 e 153 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, renders packshots e color option

Esboços:



Figuras 154 e 155 - Esboços, Lincoln Drinking Cabinet

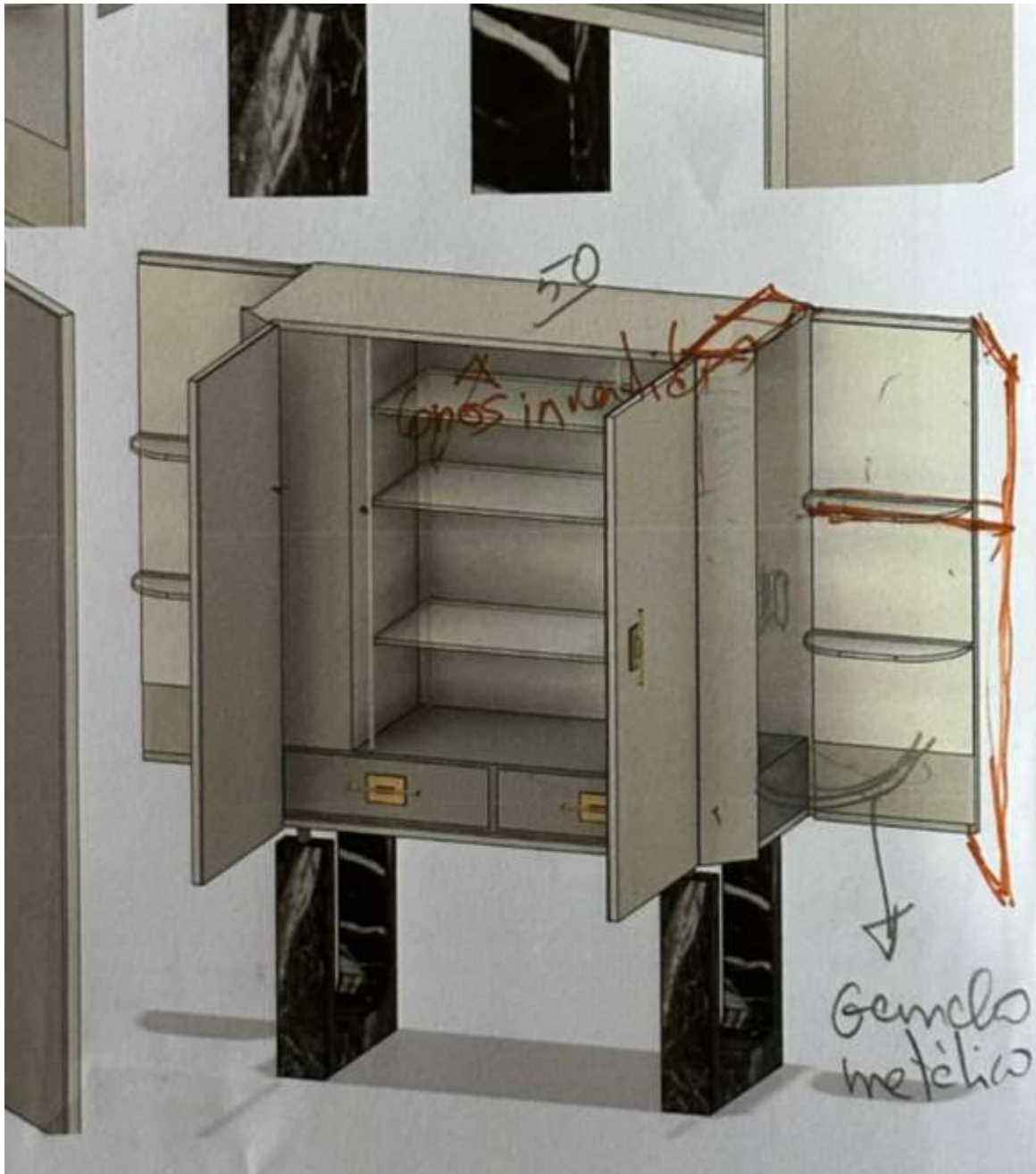


Figura 156 - Esboços, Lincoln Drinking Cabinet

Nesta altura do meu estágio, o foco principal, era eu aprender a dar ênfase aos detalhes e a preocupar-me cada vez mais com o interior das peças e não apenas com o exterior. A Empresa tentava inculcar-me o hábito de não desvalorizar a importância de trabalhar aquilo que à primeira instância não se vê e ter sempre em conta que uma peça terá sempre que ser projetada por todo sem se negligenciar nenhum elemento.

Dentro deste contexto, atribuíram-me de imediato, o redesign de mais uma peça no qual seria necessário intervir sobre o interior. Essa peça é a “Westinghouse” center table. Uma mesa de centro desenhada em 2019 e inspirada em cápsulas do tempo, que para além de servir de mesa de centro, se dividia, com a principal função de guardar todo o tipo de bens no seu interior.



Figura 157 e 158 - Fotografias Westinghouse center table, pré-redesign



Figura 159 - Fotografias Westinghouse center table, pré-redesign



Figura 160 - Render Westinghouse center table, pré-redesign

A empresa achou por bem que estava na altura de intervir nesta peça e atribuir-lhe uma nova função, mas mantendo este conceito de dar valor à peça pelo seu potencial interior.

Posto isto, a ideia seria transformar esta mesa de centro, num minibar que se designasse como “luxuoso”. A ideia era a peça se abrir através de um sistema de anéis metálicos giratórios para dar então acesso ao minibar no seu interior sendo que, esse também teria essa característica giratória para se poder aceder aos diferentes compartimentos.

A peça teria de ser constituída por materiais nobres como a mármore, e ainda metais com tonalidades douradas.

Havia também a possibilidade de experimentar a inserção de novos materiais e neste caso específico, optou por se dividir o tampo entre 2 materiais, a mármore e o vidro. Era da opinião da empresa que essa pequena alteração iria trazer uma estética mais elegante, apelativa e simplista sem refutar o seu conceito de “luxo”, com a vantagem que iria trazer uma redução do custo de produção da mesma.



Figura 161 - Redesign Westinghouse center table, ambiente



Figura 162 - Redesign Westinghouse center table, ambiente



Figura 163 - Redesign Westinghouse center table, ambiente



Figura 164 - Redesign Westinghouse center table, renders packshots



Figura 165 - Redesign Westinghouse center table, renders packshots



Figura 166 - Redesign Westinghouse center table, renders packshots

Para terminar a minha intervenção nesta marca, foram-me atribuídas as peças “Boulder”, mais uma família de peças que era composta por uma Dining Table e uma Center table, e seria necessário acrescentar mais uma Dining Table a esta família de mesas, sendo que esse acrescento, teria de ser em formato redondo.



Figura 167



Figura 168



Figura 169

Figura 170

Figuras 167 e 168 - Renders Boulder Dining Table, pré-redesign

Figuras 169 e 170 - Renders Boulder center Table, pré-redesign

Segundo as directrizes para este projecto, as intervenções partiam por, redesenhar o pé, sendo que, esse novo pé teria de conter algum tipo de linguagem circular na sua estética para estar, de certa forma, em conformidade com o conceito original. Era também necessário reduzir ligeiramente o tamanho do mármore, por questões técnicas que dificultavam o fabrico da mesma, acrescentar um subtampo de suporte à mármore e por fim, logicamente, atribuir todos estes elementos de mudança, às restantes peças desta “família”.



Figuras 171 e 172 - Redesign Boulder Dining Table, ambiente



Figura 173 - Redesign Boulder Dining Table, ambiente



Figura 174 - Redesign Boulder Dining Table, packshots



Figura 175 - Redesign Boulder Dining Table, packshots



Figura 176 - Redesign Boulder Dining Table, packshots



Figura 177 - Redesign Boulder Dining center table, ambiente

Figura 178 - Redesign Boulder Dining center table, packshots



Figuras 179 e 180 - Redesign Boulder Dining center table, packshots



Figura 181 - Redesign Boulder Round Dining Table, ambiente



Figura 182 - Redesign Boulder Round Dining Table, packshots



Figuras 183 e 184 - Redesign Boulder Round Dining Table, packshots

4.3 WOODTAILORS CLUB

Dada então por concluída a minha intervenção na marca Porus Studio, tive finalmente oportunidade de trabalhar com a marca Wood Tailors Club.

Entre todas as marcas da empresa, esta marca era sem dúvida a que eu mais queria ter oportunidade de trabalhar e apesar de não ter sido possível ter tido uma experiência mais extensa com a mesma, ainda assim, acabei por ter na mesma a oportunidade de trabalhar nela.

De todas as marcas, esta é a que mais se inclina para um conceito de preocupação ambiental pois afirma que para cada peça que é vendida, uma árvore é plantada o que por si só, já representa uma atitude que postula preocupação moral sobre o ambiente.

Sendo que, preocupação ambiental é o principal foco da minha pesquisa para este trabalho, o meu objetivo sempre foi desenhar peças para esta marca, e mesmo não me tendo sido possível essa intervenção, não deixei de dar a conhecer a minha pesquisa e as minhas ideias à empresa no que diz respeito à projeção de peças com a preocupação da sustentabilidade das mesmas, no que diz respeito aos seus materiais e/ou métodos de fabrico para que estas se pudessem enquadrar o melhor possível dentro do conceito da marca.

Posto isto, início então a minha experiência na WTC com o redesign da peça “WoodWorth BookCase”, uma estante de livros toda em madeira.



Figura 185 - Fotografia WoodWorth BookCase, pré-redesign



Figura 186 - Fotografia WoodWorth BookCase, pré-redesign

As diretrizes para este projeto consistiam em alterar as medidas da peça e reduzir a quantidade de madeira.

Para responder a esse objetivo, retirei as costas da estante, eliminei a estrutura de três caixas passando apenas a ter uma única caixa com as medidas pretendidas e duas prateleiras, reduzi o número de divisórias para limpar a peça e para reduzir ainda mais a utilização de madeira e substitui as divisórias em madeira por divisórias em mármore (mármore escolhida pelo diretor criativo) que neste caso foi a mármore travertino, e ainda acrescentei elementos em latão polido dourado para substituir as ripas de madeira que podem ser observadas como elemento estético na peça original.



Figuras 187 e 188 - Redesign WoodWorth BookCase, packshots



Figuras 189 e 190 - Redesign WoodWorth BookCase, packshots



Figuras 191 e 192 - Redesign WoodWorth BookCase, ambiente

CONCLUSÃO

Para um desfecho de todo este meu percurso acadêmico e poder então findar este capítulo na minha vida pessoal, que culminou na escolha da elaboração de mestrado, a opção de Estágio Profissional, foi sem dúvida a decisão mais assertiva para futuros objetivos.

O estágio na empresa EMOTIONAL BRANDS permitiu-me o contacto em primeira mão com a indústria e a realidade que se vive dentro do mercado de trabalho, que no meu caso, culminou num desvincular parcial daquilo que são as práticas académicas, pois acabei por concluir, através da minha experiência ao longo destes 4 meses de estágio que muito daquilo que aprendemos, vivemos e inclusive colocamos em prática em registo académico, não só não se pratica, como não é viável em registo profissional. Exemplos como, prazos para conclusão de projetos, importância de Brainstorming, maquetização, dedicar tempo para desenvolvimento de ideias através de esboço, são algumas das práticas que não se veem aplicadas em registo profissional. No entanto, permanece a consciência de que, se existisse mais tempo para determinadas tarefas, os diferentes projetos acabariam por ser mais trabalhados, resultando naturalmente, numa qualidade superior sobre o “produto” final.

Tendo em conta toda esta temática, devo sem dúvida mencionar, que essas nuances que diferenciam o mundo académico e o mundo profissional, foram sem dúvida fulcrais no meu crescimento como futuro profissional, pois este só existe e continuamente subsiste, através da adaptabilidade e do êxodo daquilo que se designa como a nossa zona de conforto enfrentando continuamente novas adversidades que desafiam aquilo que acreditamos ser o “status quo” do nosso quotidiano.

Não devo também deixar de mencionar a enorme gratidão pelo voto de confiança e pela oportunidade que esta empresa me proporcionou. A nível técnico sai sem dúvida com um conhecimento evidentemente mais aprofundado e consolidado através da aprendizagem de novas ferramentas de trabalho (softwares) bem como, conhecimentos que envolvem tecnicidades sobre materiais e métodos de produção regentes.

Concluindo, toda esta experiência culminou numa maturação profissional e pessoal.

Perante tudo o que foi alcançado e aprendido, revelo a felicidade por ter optado por este caminho, que ainda que esteja propenso a muitas dificuldades e contratemplos, em última análise foi essencial para a minha progressão neste início de carreira no ramo do design.

Abordando o tema de “Eco Design” ou “Design sustentável”, tema esse que, como já vimos, está intrinsecamente interligado à indústria da produção de mobiliário (e não só), em suma, considero que o design tem um papel decisivo e imprescindível na resolução deste problema.

Num mundo massificado, o Design deve imprimir um cunho artístico debruçado sobre a ética ligada à criação sustentável, de modo a abrir portas para novas soluções do âmbito ecológico.

A defesa do meio ambiente é um dos axiomas de um bom Design.

O hiperconsumo subjacente à conceção e produção industriais originou um desenvolvimento de necessidades artificiais, frívolas e desnecessárias.

O design deve acompanhar por isso, os comportamentos sociais ligados ao consumismo em todas as áreas, de modo a conseguir influenciar a sociedade a um desvio do que é superficial e a pouco e pouco trabalhar para o essencial e sustentável. Por outras palavras, considero importante haver uma reeducação social que diga respeito à reestruturação dos valores. Essa reeducação pode sem dúvida ser influenciada pelo trabalho do Designer.

“Both for reasons of self-interest and a moral obligation to other species, we need to address these issues. We must act to safeguard our own survival and sanity by ensuring that humans always have access to food, energy, clean water, and the natural world. In parallel, we arguably have a duty to protect ecosystems and other species, since we have caused the problems, and we alone have the intelligence, communication skills, and knowledge to solve them”

(este texto pode servir para conclusão) (retirado do livro, sustainability for interior design, pag14)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LAWSON, Stuarde – Design de Mobiliário: Uma introdução ao desenvolvimento, aos materiais e ao fabrico. London: Laurence King Publishing Ltd, 2013

Manual de implementação Lean + 4.0 na Indústria do mobiliário em Portugal. Porto : APIMA, [2020],

NIZA, Samuel - Guia de boas práticas para a economia circular na fileira casa. Lisboa: Circular, 2021

WEBGRAFIA

Furniture and the Circular Economy [Em Linha]. Cfas: Fira Blog, 2016. [Consult. 15 Abr. 2013]. Disponível em <URL: <https://www.cfas.uk/fira-blog/furniture-circular-economy/>>.

Furniture: Green Public procurement (GPP) Product Sheet [Em Linha]. Bruxelles: European Commission, DG Environment-G2, 2008 [Consult. 15 Abr. 2013]. Disponível em <URL: https://ec.europa.eu/environment/gpp/pdf/toolkit/furniture_GPP_product_sheet.pdf> ,

<https://creativemary.com.pt/>

<https://www.emotionalbrands.com.pt/>

<https://malabar.com.pt/>

<https://ottiu.com/>

<https://porustudio.com/>

<https://woodtailorsclub.com/>

<https://www.screenchic.com/post/story-of-a-dress-gentlemen-prefer-blondes>

(vestido Marilyn Monroe)

ANEXOS

Nesta secção do relatório, irei inicialmente, colocar alguns esboços que se tornaram apenas, registos de ideias que fui tendo ao longo do estágio, para projetos de peças que nunca chegaram a ser trabalhadas nem muito menos produzidas e acabaram então por serem apenas ideias arquivadas.

Para além de esboços, irei colocar também em “Anexos A”, mais alguns renders das peças já previamente apresentadas neste relatório, respetivamente pela ordem da apresentação das mesmas, tentando mostrar diferentes ângulos e até color options, bem como, alguns esboços que iam sendo realizados ao longo do decorrer dos projetos.

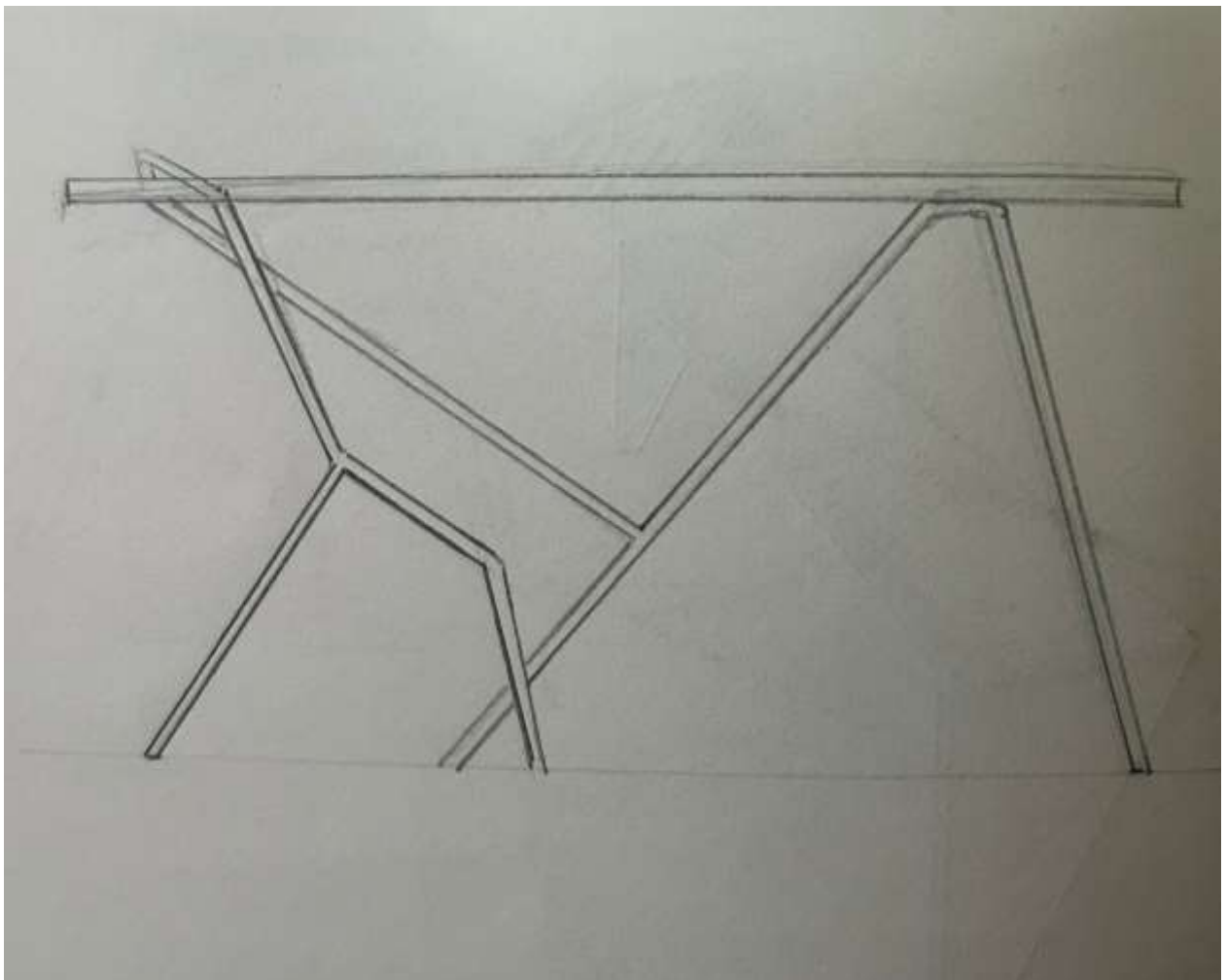


Figura 193 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

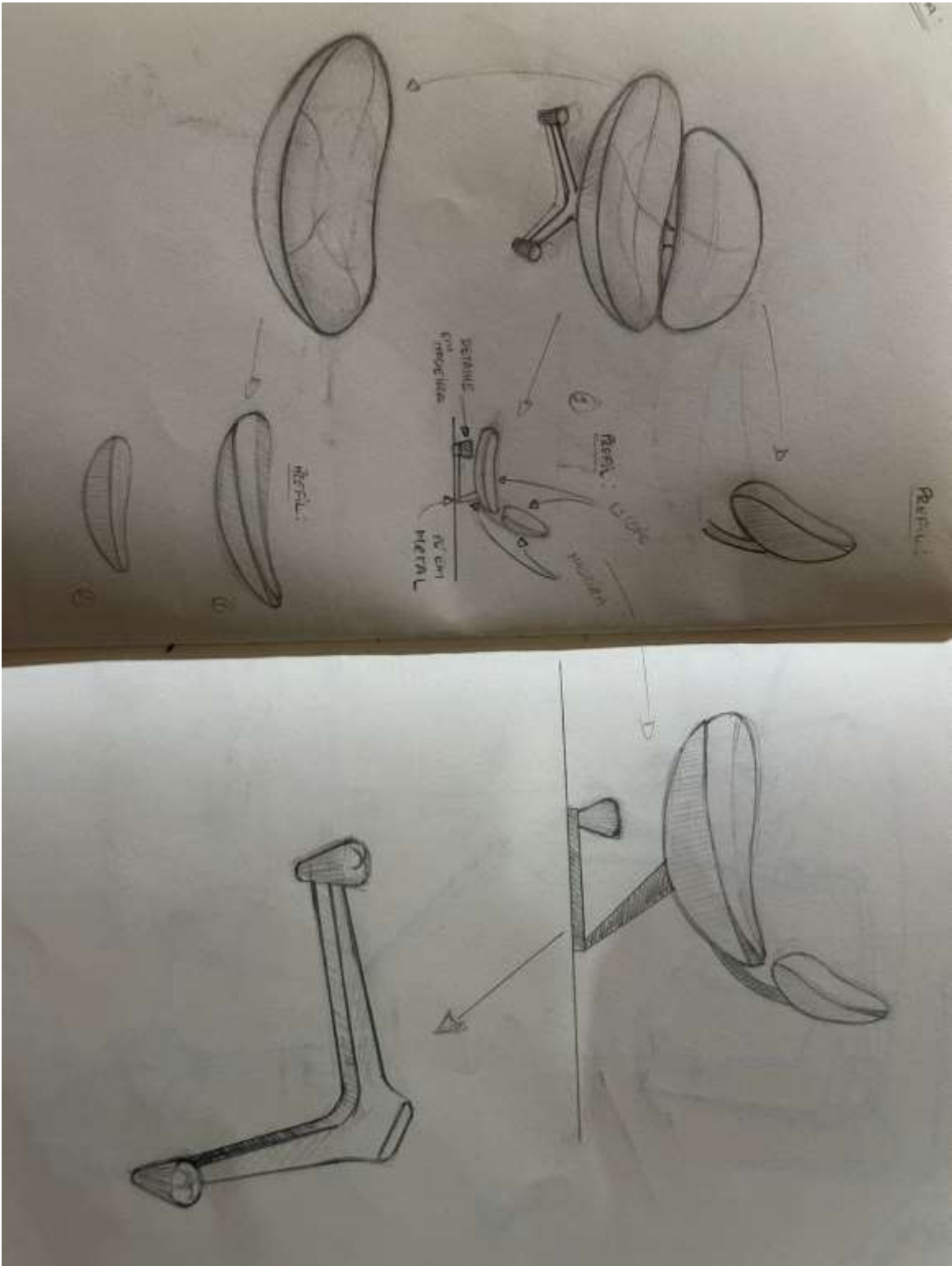


Figura 194 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

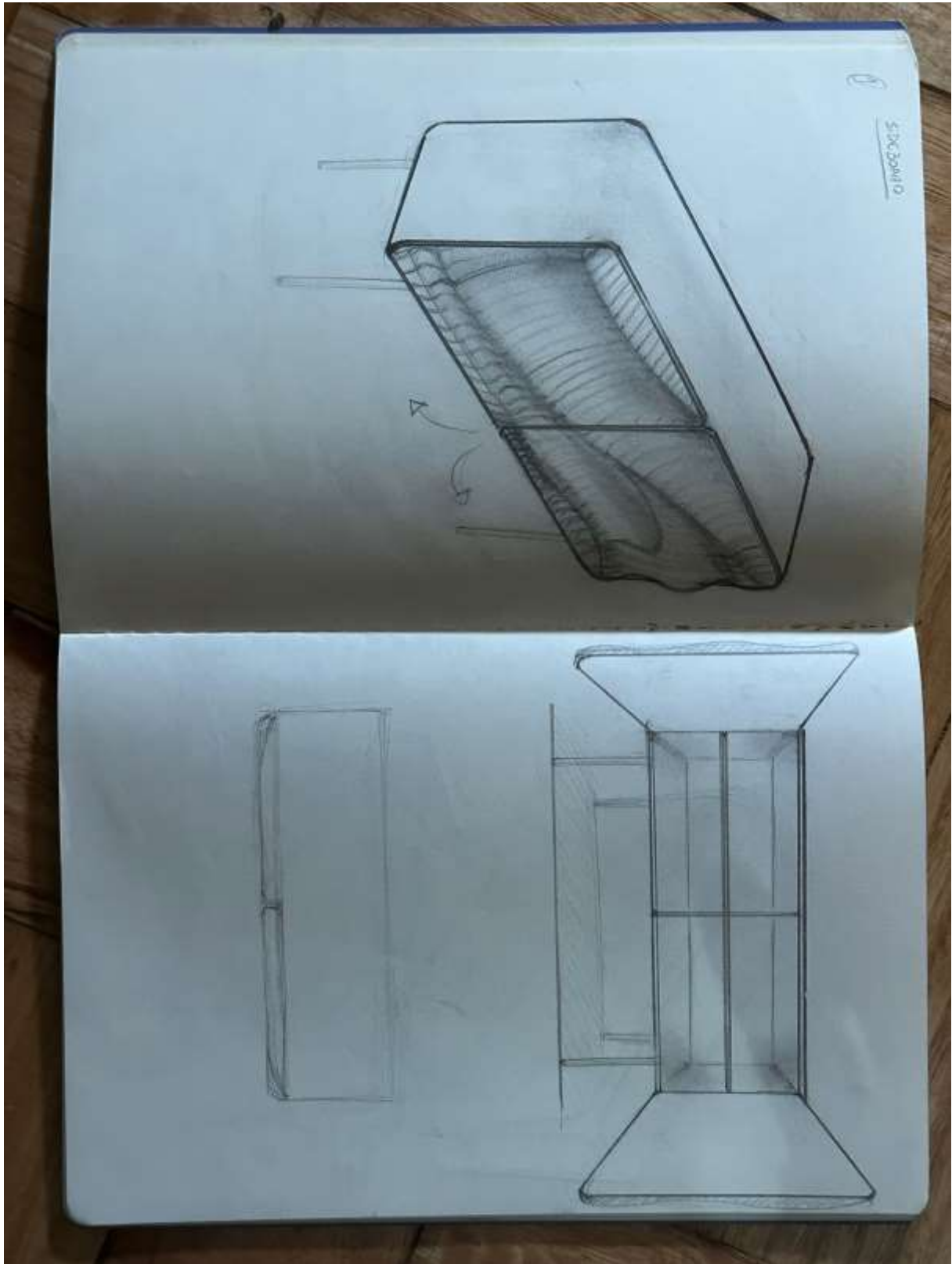


Figura 195 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

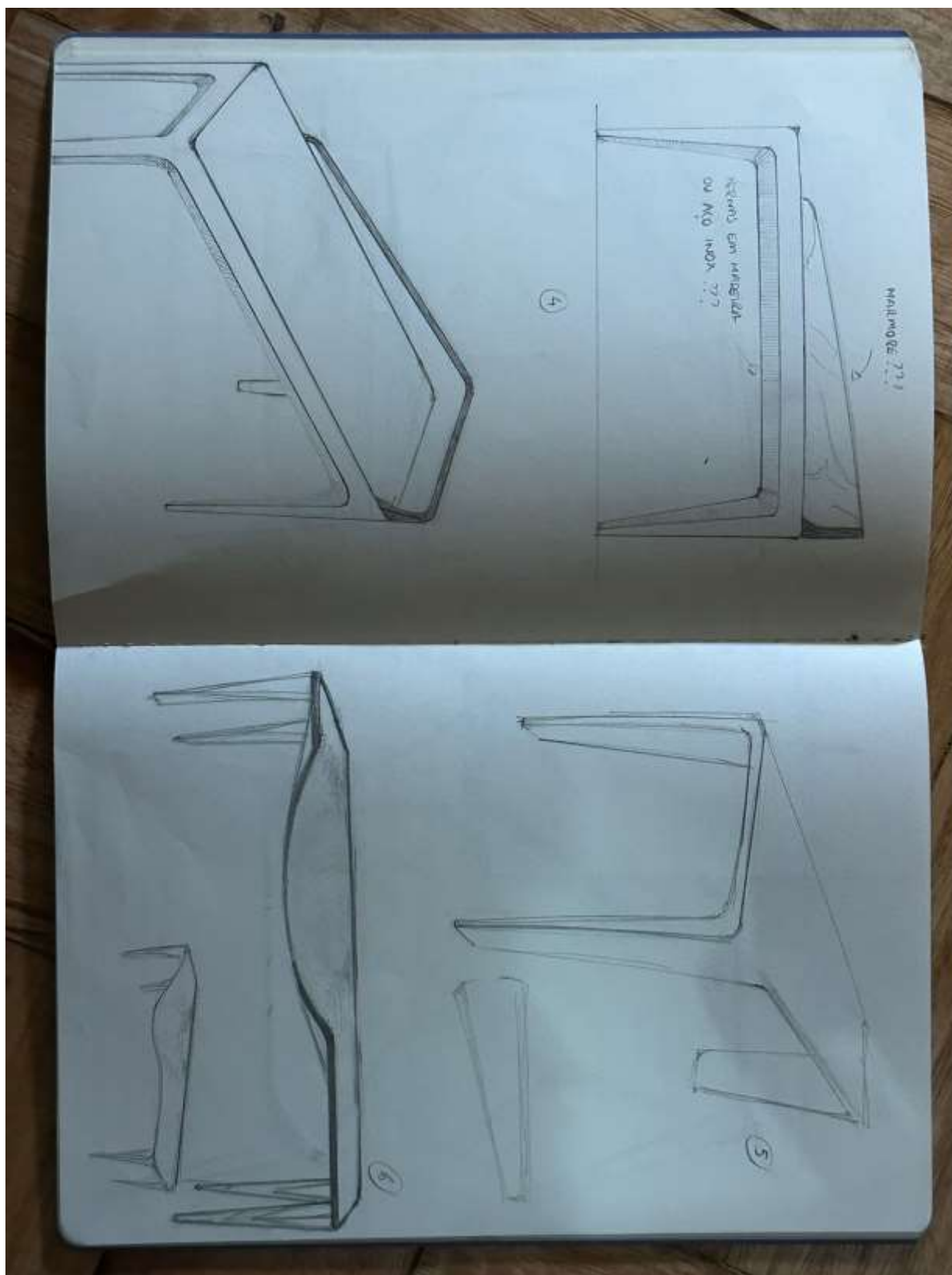


Figura 196 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

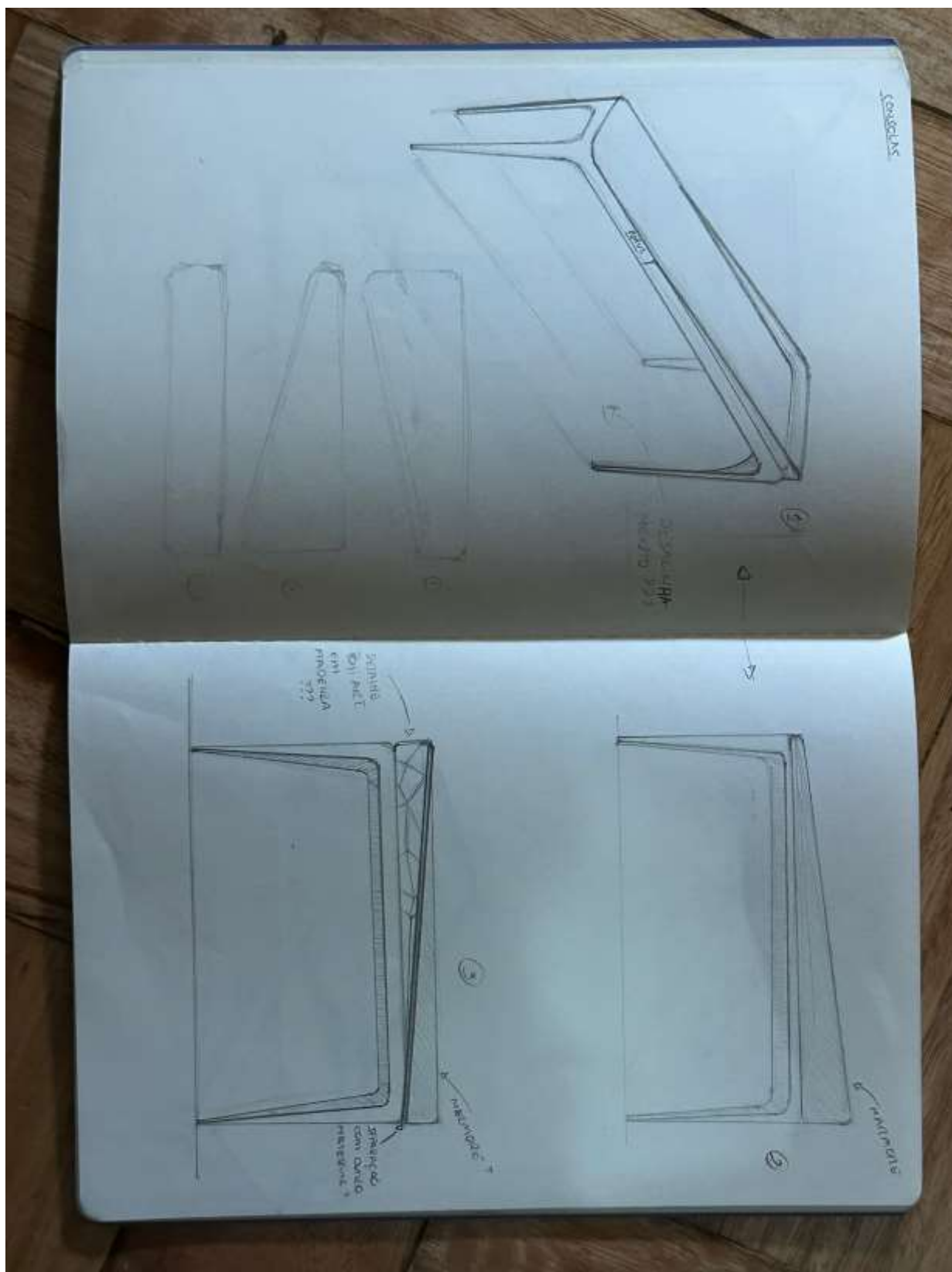


Figura 197 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

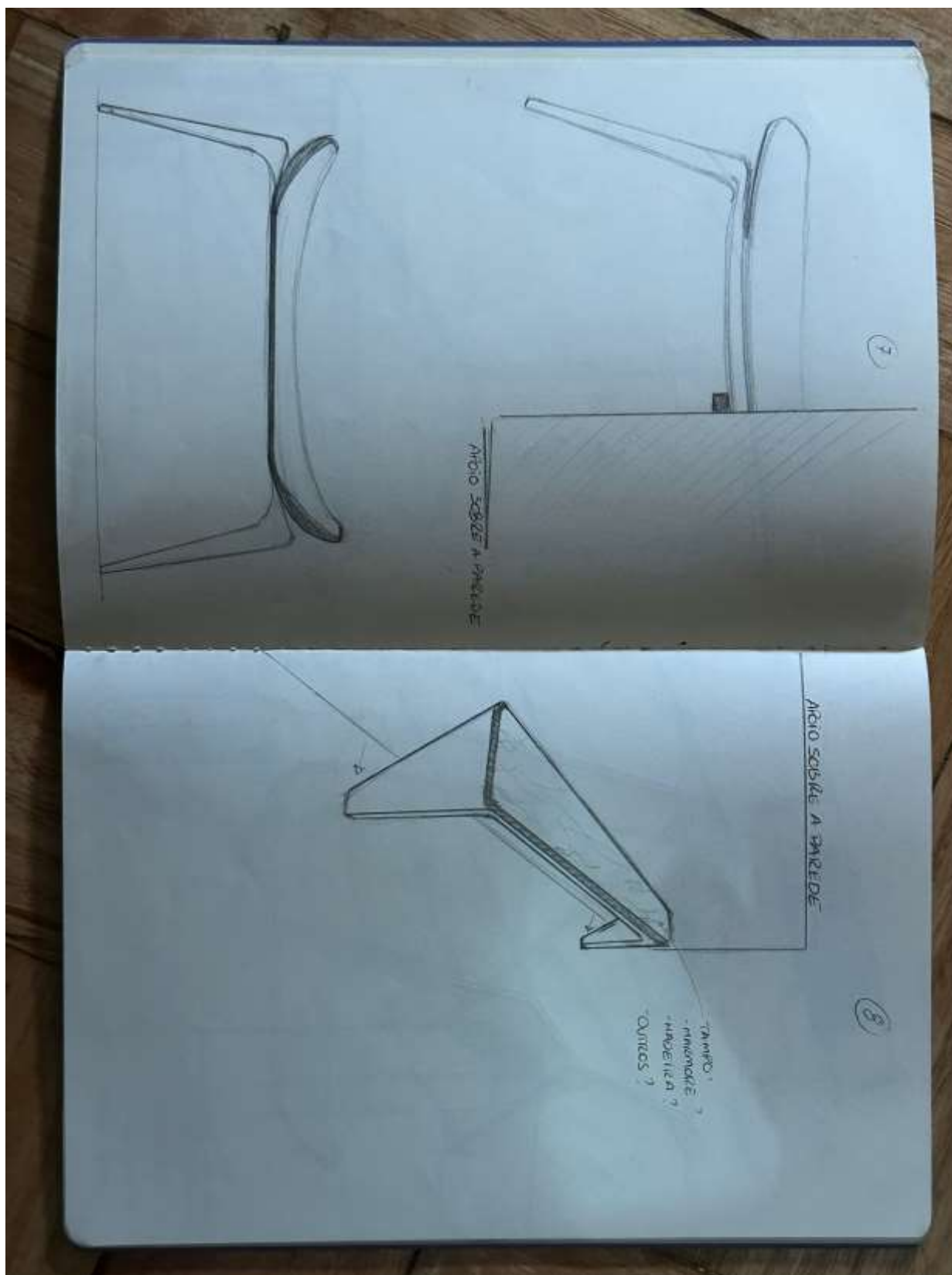


Figura 198 - Esboços de ideias para novas peças (arquivados)

Anexo A – [Renders (color option), esboços]



Figura 199 - Redesign sofá Doris, ambiente 2



Figura 200 - Redesign sofá Doris, render packshot



Figura 201 - Redesign sofá Doris, render packshot



Figura 202 - Redesign sofá Doris, render packshot / color option



Figura 203 - Redesign sof a Eartha day bed, ambiente



Figura 204 - Redesign sof a Eartha day bed, packshot



Figura 205 - Redesign sof a Eartha Amrchair, ambiente



Figura 206 - Redesign sof a Carole, renders packshots e color options



Figura 207 - Redesign sofá Carole, renders packshots e color options



Figura 208 - Redesign sofá Carole, renders packshots e color options



Figura 209 - Redesign sofá Carole, ambiente



Figura 210 - Redesign sofá Carole, ambiente



Figura 211 - Redesign sofá Marilyn, render packshots, color option



Figura 212 - Novo sofá Nancy, ambiente 2



Figura 213 - Novo sofá Nancy, ambiente 3



Figura 214 - Redesign Lupino Dining Chair, ambiente



Figura 215 - Redesign Lupino Armchair, ambiente



Figura 216 - Redesign Lupino Barchair, ambiente



Figura 217 - Redesign aparador Coloma, render packshot / color option



Figura 218 - Redesign aparador Coloma, render packshot



Figura 219 - Redesign aparador Coloma, render packshot / color option



Figuras 220 a 223 - Esboços 3D, redesign Aldrich dressing table, estudo de pés



Figura 224 e 225 - Esboços 3D, redesign Aldrich dressing table, estudo de pés



Figuras 226 e 227 - Redesign Aldrich dressing table, render packshot / color option



Figura 228 - Redesign Aldrich dressing table, render packshot, detalhes



Figura 229 - Redesign Aldrich dressing table, render packshot, detalhes



Figura 230 - Redesign aparador Detroit, render packshot, detalhe



Figura 231 - Redesign aparador Detroit, render packshot, detalhe



Figura 232 - Redesign Detroit TV-Unit, render packshot, detalhe



Figura 233 - Redesign Detroit TV-Unit, render packshot, detalhe



Figura 234



Figura 235



Figura 236

Figuras 234 - Esboço 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, primeira fase

Figura 235 e 236 - Renders 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, primeira fase



Figuras 237 a 239 - Esboço 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, segunda fase e fase final



Figuras 240 e 241 - Esboço 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, segunda fase e fase final



Figuras 242 e 243 - Esboço 3D, redesign Lincoln Drinking Cabinet, segunda fase e fase final



Figura 244 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, ambiente



Figura 245 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, render packshot, detalhe



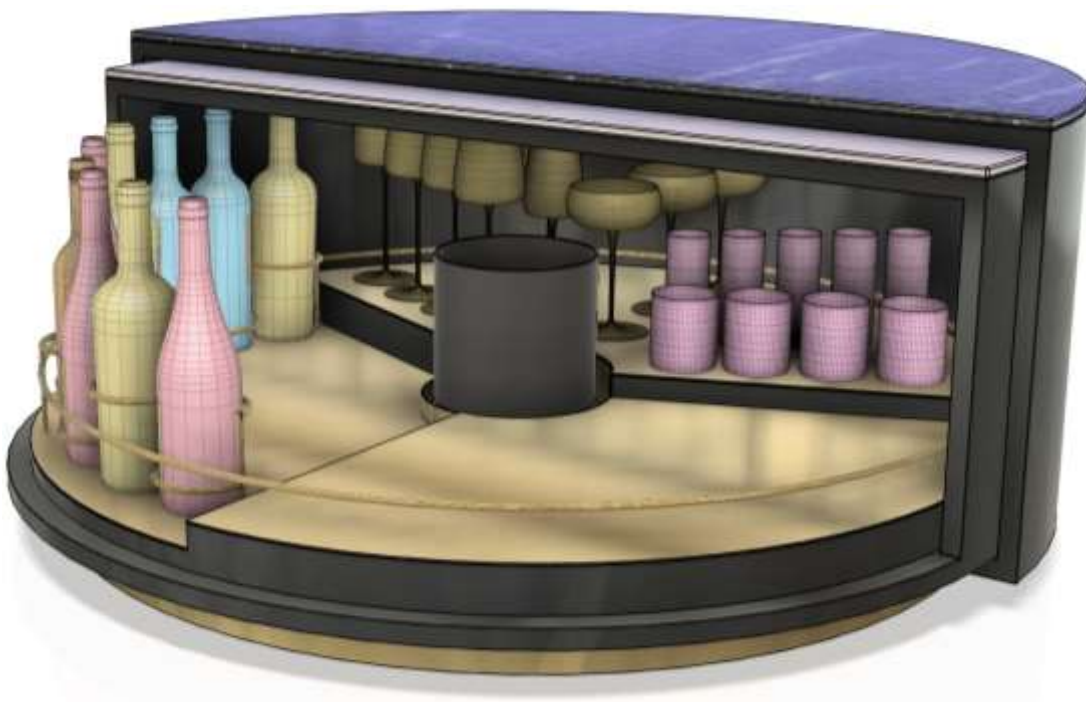
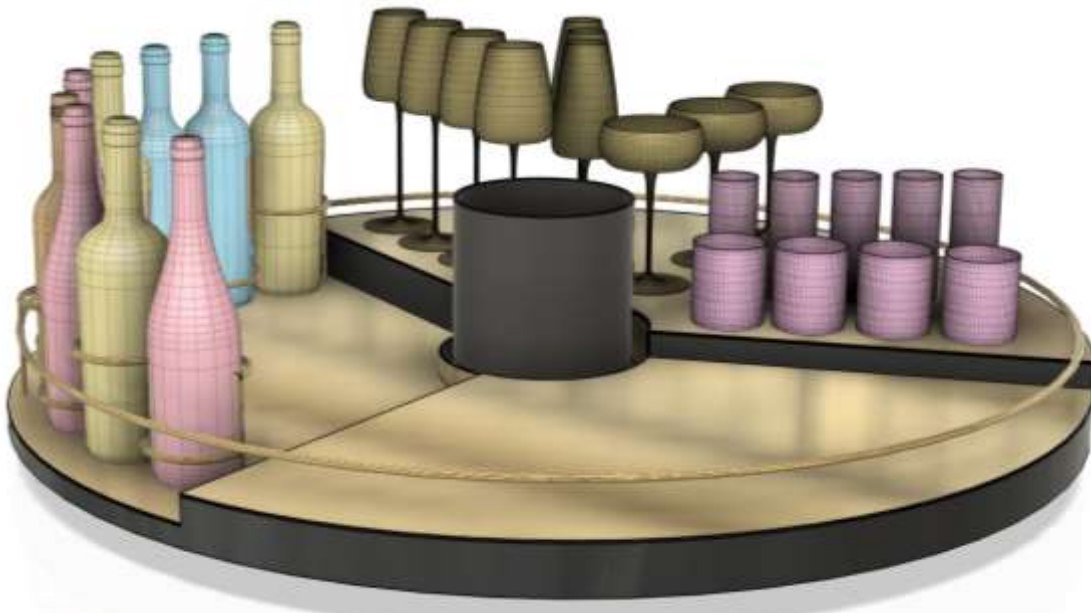
Figura 246 e 247 - Redesign Lincoln Drinking Cabinet, renders packshot



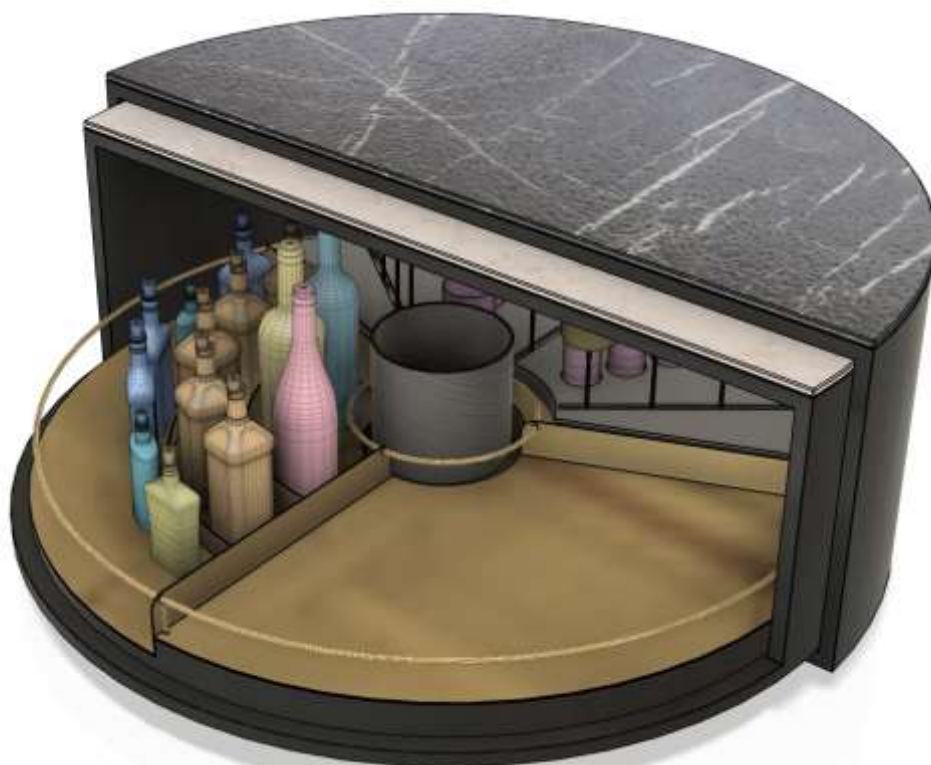
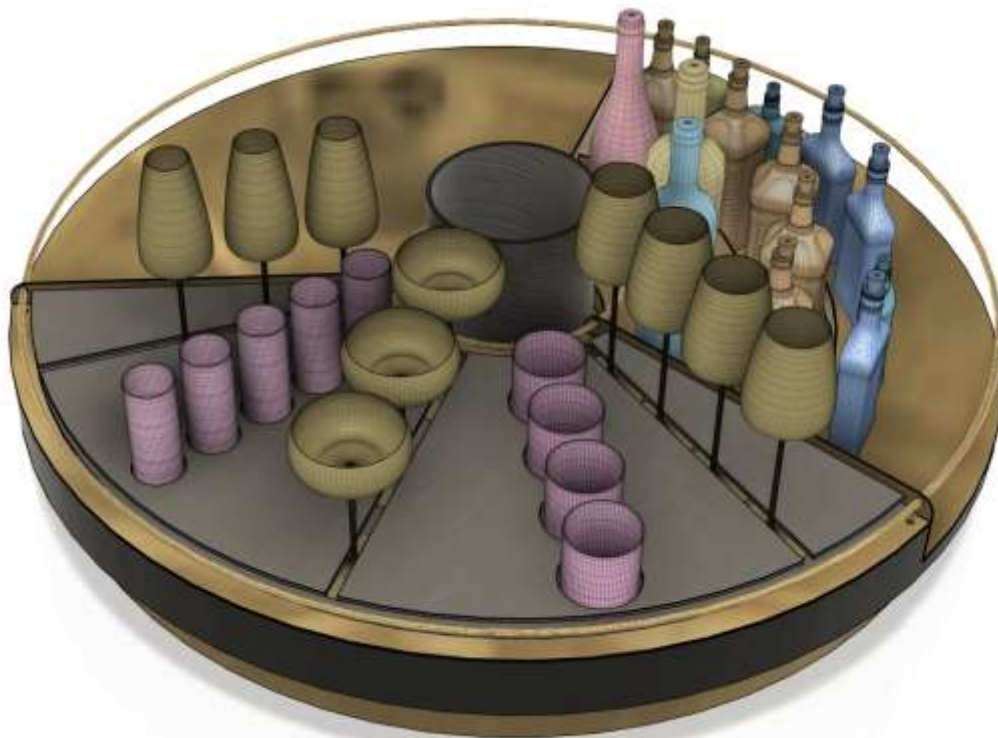
Figura 248 e 249 - Esboço 3D, redesign Westinghouse center table, segunda fase



Figuras 250 e 251 - Esboço 3D, redesign Westinghouse center table, segunda fase



Figuras 252 e 253 - Esboço 3D, redesign Westinghouse center table, fase final



Figuras 254 e 255 - Esboço 3D, redesign Westinghouse center table, fase final



Figura 256 - Redesign Westinghouse center table, ambiente

Figura 257 - Redesign Westinghouse center table, render packshot



Figuras 258 e 259 - Redesign Westinghouse center table, renders packshot



Figuras 260 e 261 - Redesign Westinghouse center table, renders packshot, color option



Figura 262 - Redesign Boulder Dinig Table, ambiente, color option



Figura 263 - Redesign Boulder Dinig Table, render packshot, color option



Figura 264 - Redesign Boulder Center Table, render packshot, color option



Figura 265 - Redesign Boulder Center Table, render packshot, color option



Figura 266 - Redesign WoodWorth BookCase, Banner Website

Vila do Conde, julho de 2023