



**PEDRO SOUSA**



**Requerimento para a  
prestação de provas para  
a atribuição do título de  
especialista. Despacho  
8590/2010, Art. 9, 1b**

**Trabalho de natureza  
profissional.**

## Causeway

É do conhecimento geral que a maior parte do trabalho que desenvolvi até à presente data está relacionado com a indústria do mobiliário e, mais concretamente, com um nicho de mercado muito particular e parte integrante dessa indústria. Contudo, não é sobre este tipo de produto que pretendo centrar esta dissertação, mas sim sobre um dos trabalhos que realizei dentro de um âmbito mais pessoal e independente ou se quisermos um “design como fazedor ou produtor”.

Importa, em primeiro lugar, explicar esta opção, ou seja o que me levou a seleccionar esta peça em detrimento de qualquer outro trabalho por mim realizado. Apesar de muitos acreditarem que peças como Diamond, D. Manuel, Soho ou Mondrian serem mais representativas do meu trabalho (talvez mais difundidas e, por isso, mais reconhecíveis), decidi falar sobre outro projeto, uma peça que desenhei, de forma independente, em 2010, à qual chamei Causeway.

Um dos principais motivos desta escolha prende-se com o facto

desta vertente mais independente trazer, inegavelmente, uma dimensão mais pessoal ao design, como oposição a projectos desenvolvidos com um programa pré definido e que, quase sempre, se inscrevem dentro ou em colaboração com uma empresa. No grosso destes casos tenho desenvolvido um trabalho suplementar de criar uma identidade para uma marca, ou seja uma nova filosofia e personalidade ou alma, se desejarmos. Apesar disso, os trabalhos daí resultantes são sempre condicionados, com maior ou menor expressão, quer pelo Briefing, quer pelos programas definidos pelo cliente.

Por outro lado, o facto de muitas das peças estarem inseridas numa coleção faz com que se assumam como parte de um conjunto, não fazendo sentido isolá-las, optando por uma em detrimento de outra, entre todos os trabalhos que desenvolvi para as marcas com quem tive oportunidade de trabalhar. Por último, esta abordagem surge também da necessidade de imprimir neste texto um ponto de vista, um outro olhar, que a meu ver é de fundamental importância para o futuro do meu percurso profissional, acrescentando a este

a defesa de uma ideia: a de um “design como fazedor ou produtor”.

Assim sendo, tomei como referência o texto de José Bártolo - “Modos de produção: Notas para uma economia política do design” - que, de algum modo, inspirou este ensaio e que a meu ver expõe de modo exemplar estas lógicas, em que muitas vezes me revejo. Proponho abordar, ao longo deste texto, algumas questões, recorrendo a excertos deste texto, acompanhando-as paralelamente ao percurso criativo que levou ao resultado final da peça Causeway.

O fenómeno de “Disjunção Prismática” [1] que explica o conjunto de formações rochosas, que se podem observar na Irlanda do norte, de aproximadamente 40 mil colunas em pedra e que chegam a atingir 6 metros de altura e 50 centímetros de diâmetro, estima-se que terá ocorrido há cerca de 60 milhões de anos como resultado de uma erupção vulcânica que ao arrefecer e secar rapidamente formou estas construções em basalto, uma rocha de grande resistência. O processo de arrefecimento ajudou a esculpir o formato hexagonal das pedras, moldando

as colunas que construíram um “caminho” mar adentro.

Para além da explicação científica, existe a versão empírica ou emocional e que carrega também muito de cultural. Para os irlandeses a Giants Causeway é entendida como uma lenda: acreditam que o gigante irlandês Fionn MacCool construiu uma estrada de pedra até a ilha de Staffa, visto que era sua intenção destruir o seu inimigo escocês Benandonner. Como podemos verificar numa das inúmeras versões da lenda ([https://en.wikipedia.org/wiki/Giant%27s\\_Causeway](https://en.wikipedia.org/wiki/Giant%27s_Causeway)) This page was last edited on 6 April 2018, at 15:24

*“The story goes that the Irish giant Fionn mac Cumhaill (Finn MacCool), from the Fenian Cycle of Gaelic mythology, was challenged to a fight by the Scottish giant Benandonner. Fionn accepted the challenge and built the causeway across the North Channel so that the two giants could meet. In one version of the story, Fionn defeats Benandonner. Fionn hides from Benandonner when he realises that his foe is much bigger than he is. Fionn’s wife, Oonagh, disguises Fionn as a baby and tucks him in a cradle. When Benan-*

*donner sees the size of the 'baby', he reckons that its father, Fionn, must be a giant among giants. He flees back to Scotland in fright, destroying the causeway behind him so that Fionn would be unable to chase him down."*

**E, tal como os irlandeses, também me importa a versão da história contada através de gerações, mesmo que fale sobre um lendário gigante que construiu uma calçada.**

Se as primeiras explicações se centram mais no tema/inspiração, a seguinte prende-se com os motivos que me levaram a usar esta referência neste trabalho. No artigo "Escrever sobre design na internet" de 2014, Mário Moura expressa a constante necessidade de justificar e explicar as suas escolhas, perante os seus leitores:

*"Desde que comecei a escrever sobre design na internet que sou obrigado a justificá-lo regularmente. Não apenas no sentido do auto-exame permanente essencial ao acto da escrita, de decidir, a cada texto, os seus temas e objectos, a opinião que é dada sobre eles, o modo como é sustentada por factos e argumentos, mas também, mais obviamente, ao*

*ser obrigado a debater com frequência a própria legitimidade de escrever num blogue, tanto nas discussões que se seguem a alguns post mais polémicos como em conversas, aulas ou conferências."*

*Moura Mário, Escrever sobre design na internet (2014)*

**Também eu como designer tendo para o auto-exame, se quisermos uma avaliação profunda dos motivos, dos temas ou do próprio projeto em si. No caso do Causeway foi fundamental a existência e a defesa de um conceito, de modo a sustentar o tema, os motivos e os argumentos deste trabalho, obrigando-me a justificar a sua premência e relevância, como sendo uma forma de validar a sua execução. A sua legitimidade, as razões que me levam a fazê-lo ou o simples desafio de poder materializar ideias e pensamentos que me ocupam e preenchem o pensamento, enquanto desenvolvo a minha prática projetual de uma forma mais individual e com um carácter mais autoral.**

**O ponto de partida foi, sem dúvida, o contato com aquela paisagem natural, que de imediato teve um grande impacto em mim, o meu primeiro pensamento foi de**

uma tridimensionalidade abstrata que se confunde e é passível de ser traduzida em planos bidimensionais. O bidimensional que pode ser traduzido em tridimensional e vice versa, ou se preferirmos o real versus o imaginário, as representações de duas dimensões que ganham vida própria e se transformam em três dimensões. Assim, comecei pela desconstrução desta problemática, refletindo sobre estas questões e na sua coexistência. O 2D que se transforma em 3D, partindo dos desenhos formados por padrões geométricos entrecruzados que se transformam gradualmente em imagens completamente diferentes.

Outro pensamento constante é o facto de esta tridimensionalidade ser passível de ser registada bidimensionalmente, quer por desenhos, quer nas próprias fotografias que tirei no local, em que num simples apertar de um botão tornamos bidireccional a própria paisagem tridimensional. Tubos hexagonais, quase perfeitos, empilhados como se peças de um quebra-cabeças se tratassem, e que estabelecem um paralelo com a obra de Escher e os seus desenhos bidireccionais das suas

paisagens ilusórias. Partindo, se quisermos, de uma grelha ou de um desenho de mosaico hidráulico, bastante típico em Portugal (hexagonal que se divide em três losangos semelhantes). Ou seja partindo de padrões geométricos repetitivos, aplicados de uma forma não convencional, constroem-se novas imagens, paisagens com múltiplas perspetivas, que convertem o leitor em espectador e colaborador, na medida em que constroem a sua própria leitura da realidade.

Algumas destas problemáticas foram o tema central deste trabalho outras, porém, terão sido mais empíricas ou emotivas, puras coincidências que mais tarde vim a descobrir. À semelhança da existência destas formações rochosas da Irlanda do Norte, também em Portugal existem disjunções colunares em basalto, as da ilha de Porto Santo, ou ainda as Rocha dos Bordões, na ilha das Flores, nos Açores, sendo que não tão relevantes ou importantes como as primeiras.

*“podemos considerar que este trabalho imaterial resulta em formas que são tendencialmente colectivas e, em muitos casos, só existe na for-*

*ma de redes e fluxos. A organização do ciclo de produção do trabalho imaterial tende a perder o caráter tangível ou localizável, derivando para um espaço desmoralizado que pode ser identificado em expressões como “trabalho de campo”, “itinerância” ou “campo expandido”. Acontecendo, na maior parte das vezes, dentro de pequenas ou micro-unidades produtivas- que, no caso do design, podem reduzir-se ao “estúdio autogerido” por um designer freelancer, caracterizado por uma forte mobilidade,”*  
*Bártolo José, Modos de produção: Notas para uma economia política do design ( 2011)*

Esta é a primeira referência que pretendo estabelecer, os fluxos, a “itinerância” ou o próprio “campo expandido”, pois também aquando do desenvolvimento do Causeway, estas realidades foram abordadas de alguma forma. Foi também no meu “estúdio autogerido” que todo ou uma grande parte do processo criativo teve lugar, desde os desenhos iniciais, passando pela exploração da forma, os estudos de composição, as experiências de cor e todo um conjunto de variações possíveis de serem experimentadas, até se traduzirem, mais tarde, através de

maquetes exploratórias, de diferentes materiais e em diferentes escalas, que me ajudaram a visualizar as medidas e proporções, adicionando novas camadas de leitura e percepção do objecto na sua tridimensionalidade.

Em dado momento, e no decorrer da minha metodologia, as maquetes ou modelos à escala são fundamentais para posteriormente dar lugar a uma modelação 3D, aproximando-se com maior rigor e exatidão do resultado pretendido. Entendo que ao utilizar ferramentas digitais podemos definir ao milímetro questões funcionais, detalhes construtivos que vão ser traduzidos numa fase final em desenhos técnicos, rigorosos e detalhados, de componentes ou peças para produção, adequando sempre os diferentes graus de complexidade e exigência, de acordo com cada produtor. No entanto, parte do processo criativo teve lugar num certo “campo expandido”, pois em boa verdade as primeiras ideias, anotações e esboços foram feitas ao longo de vários anos. Se bem me lembro as primeiras notas em que encontro referências com esta temática foram tomadas em 2002, quando estudava na Irlanda, e

desde então tenho vindo a desenvolver um conjunto de estudos e objetos que foram evoluindo como versões atualizadas da mesma ideia. Muitos deles transformam-se em novas peças que, pelos mais variados motivos, acabaram por não serem aprofundados ou produzidos, talvez pela falta de oportunidades para desenvolver este tipo de trabalho, com carácter mais autoral, junto das empresas nacionais e estrangeiras, obrigando a manter grande parte destes trabalhos na gaveta à espera da oportunidade certa.

Foi o que acabou por acontecer com o Causeway, que se tornou nesta espécie de “working in progress”. Fez parte deste processo de desenvolvimento a recolha de componentes, a escolha de materiais e fornecedores, que ocorreram de um modo intermitente, espaçados no tempo, mas que foram tomando forma à medida que a ideia ia ganhando consistência, na maior parte das vezes após visitas a fornecedores e a micro unidades produtivas, como se aos poucos o projecto se fosse ele próprio auto produzindo, na medida em que as condições ideais se foram reunindo. No limite, como se o próprio

projeto tivesse sido desenvolvido dentro de uma certa “itinerância”. Itinerância esta que também é fruto desta longa caminhada, de vários anos de tentativas e alguns falhanços, que estabeleceu e construiu a minha rede de fornecedores, colaboradores e produtores incansáveis e de comprovada qualidade, sem os quais, de facto, o trabalho não seria possível.

*“O grosso da minha actividade como designer tem-me permitido contactar com os mais talentosos artesãos. O início da materialização de cada projecto, apoiado nesta estreita colaboração, tem-se revelado uma das fases mais estimulantes e produtivas deste percurso. Aliar ideias aos métodos tradicionais de experientes artesãos, dos mais variados ofícios, reflete-se num processo intenso e frutífero, diria até que amplifica a liberdade criativa.”*  
Sousa Pedro, *Sobre a nova forma como vemos a velha forma* (2011)

José Bártolo, por exemplo, vai mais longe e fala-nos para além da mediação e gestão destas redes de produtores, fornecedores e colaboradores. A própria comunicação e novas formas de relação com os consumidores é passível de ser mediada,

**muitas vezes através de novos interfaces e formas de relacionamento entre estas redes de intervenientes, geridas e criadas pela atividade desenvolvida por designers e pelo seu próprio trabalho imaterial que ocorre durante o processo de desenvolvimento de novos produtos.**

*“A qualidade deste tipo de força de trabalho, assim defendida não apenas pelas suas capacidades profissionais (que tornam possível a construção do conteúdo cultural/informativo da mercadoria), mas também pela sua capacidade de gerir a sua própria actividade e agir como coordenador do trabalho imaterial dos outros (produção e gestão do ciclo), como interface. Este trabalho imaterial surge-nos como uma verdadeira mutação de “trabalho vivo”, muito distante, por isso do modelo de organização taylorista.*

*O trabalho imaterial é a interface de novas formas de relação entre produção e consumo. Activação quer da cooperação produtiva quer da relação social com o consumidor é materializada dentro e através de processos de comunicação. O papel do trabalho imaterial é promover a inovação continua nas formas e condições de comunicação (e,*

*portanto, no trabalho e consumo). Ele confere forma e materializa as necessidades, as formas de imaginário e os gostos dos consumidores. A particularidade da mercadoria produzida através do trabalho imaterial (cujo valor de uso essencial é dado pelo seu valor como conteúdo informativo e cultural) consiste no facto de não se esgotar no acto de consumo, mas antes ampliar, transformar e criar o ambiente “ideológico” e cultural do consumidor. É também o facto de o valor deste tipo de produto (serviço ou ideia) ser essencialmente um valor semiótico que nos permite falar num valor que não é determinado, é antes determinável, na medida em que o produto pode ser discursificável, ou seja, continuamente produzido.”*  
*Bártolo José, Modos de produção: Notas para uma economia política do design ( 2011)*

**Convém lembrar que a gestão dos recursos envolvidos na produção, e em todo o desenvolvimento da peça, só foi possível graças à cooperação produtiva de alguns intervenientes. Desde as diferentes empresas, os artesãos de embutidos, às diferentes técnicas de maquetaria testadas e, posteriormente, às fabricas, às pequenas mercearias envolvidas e, finalmente,**

todo o processo de acabamentos. O “trabalho imaterial” foi coordenado ou gerido de acordo com a experiência adquirida ao longo de toda a minha prática como designer. O processo de desenvolvimento das peças não estaria concluído sem uma boa divulgação, onde uma vez mais recorro à minha rede de contactos e fornecedores/colaboradores que me apoiam na parte da comunicação, auxiliando-me com novas ferramentas digitais. Falamos de suportes gráficos variados, textos e o que denominamos de redes sociais, bem como de todas as plataformas indispensáveis para que a comunicação seja efetiva, auxiliando a divulgação eficaz do trabalho. Quer seja na própria página web, no Behance, Pinterest, Instagram, Twitter, entre outras, apoiados pelos conteúdos teóricos ou promocionais, através da produção de textos que são fundamentais para uma boa promoção e comunicação.

Ao revermos alguns dos passos dados, depois do desenvolvimento dos protótipos finais e da produção do primeiro exemplar do Causeway, verificamos que, também aqui, todo o processo ficava incompleto, inacabado. Tivemos que percorrer todo este caminho e, uma vez

mais, contactar a rede de contactos, desenvolver estratégias de comunicação e elaborar conteúdos para poder divulgar o trabalho, expondo-o nos mais variados eventos e feiras, como foi o caso da última exposição onde estive exposto, a Experimenta Design 2015.

Seguindo ainda a leitura de Bárto-lo, podemos considerar que estas práticas, para além de cada vez mais disseminadas e necessárias, tornam-se virais, contudo devemos filtrar esta informação como forma de impedir a sua vulgaridade ou banalização.

*“o crescimento do número de designers implica, necessariamente, aumento do número de projectos; o crescimento do contexto académico e curatorial e os dispositivos de visibilidade (sites, exposições, publicações) que lhe estão associados aumentam o número de projectos de design que podemos ver; por fim, a banalização de ferramentas de partilha e as potencialidades das redes sociais permitem a comunicação viral do trabalho feito e, por essa razão, estimulam a produção de novo trabalho. Gera-se, assim uma portfolio culture, atreva de ferramentas de arquivo e partilha -*

*como Tumblr, StumbleUpon, Flickr, VVork ou Behance - e disseminada, com um crivo mínimo,"*

*Bártolo José, Modos de produção: Notas para uma economia política do design ( 2011)*

**Ainda segundo o mesmo texto, é necessário mudarmos a forma como vemos ou design, sugerindo para tal modificações do próprio modo de se entender a prática do design:**

*"..actualizando-se a prática do design numa sociedade plural e multicultural, o design não pode ser conduzido por uma teoria comum (uma certa definição de good design), mas exige antes uma "prática de tradução" que torne as diferentes acções mutuamente inteligíveis e permita aos "actores sociais" dialogarem sobre as opressões a que resistem e as aspirações que os animam."*

*Bártolo José, Modos de produção: Notas para uma economia política do design ( 2011)*

**Isto implica, como o autor refere, que se legitimem outras práticas e formas de se entender, desenvolver e expressar a prática do design, de acordo com os seus múltiplos credos, práticas ou religiões. Também defendo um design sem fundamentalismos,**

**sem radicalismo ou preconceitos, um design democrático e aglutinador onde caibam todas e quaisquer expressões de design. Entendo que quanto mais divergentes e diversificadas forem, mais rico e pluralista o design pode ser, no sentido de cada vez se tornar mais vasto e universal. Em resumo, um design onde cada designer fórmula o seu discurso, tem a sua opinião e defende os seu pontos de vista ou conceitos de uma forma livre. E, com isso, seja capaz de produzir discursos múltiplos tantos quantos os seres que lhe dão vida.**

**Trabalho de natureza  
profissional.**

**CAUSEWAY**



Influência

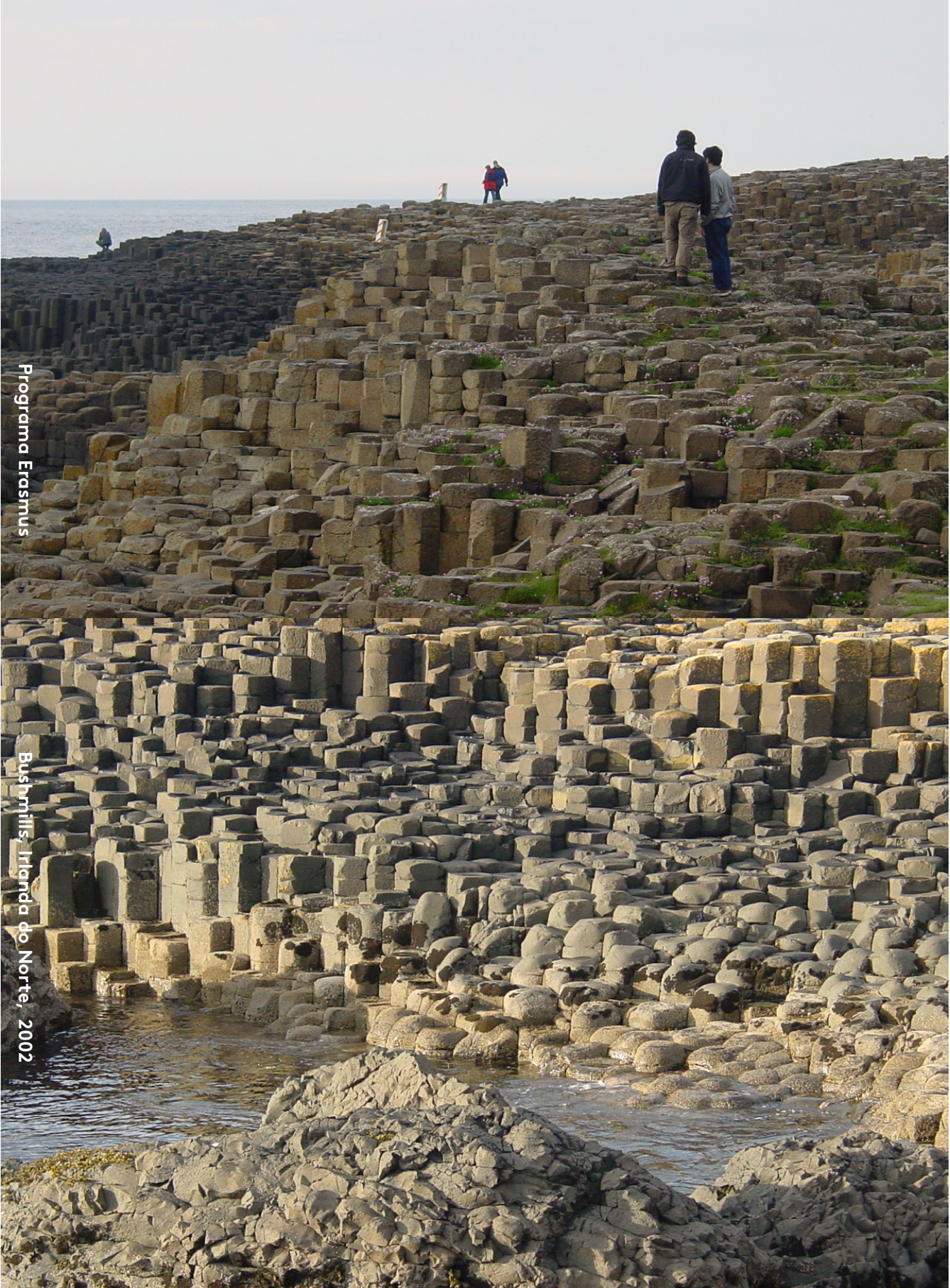


Calçada do Gigante / Giant's Causeway

1 Leg.

Segundo uma lenda irlandesa um gigante chamado Finn MacCool queria enfrentar numa luta um gigante escocês chamado Benandonner, mas havia um problema: não existia uma embarcação com tamanho suficiente para atravessar o mar e levar um ao encontro do outro. A lenda diz que MacCool resolveu o problema construindo uma calçada que ligava os dois lados, usando enormes colunas de pedra. Benandonner aceitou o desafio e viajou pela calçada até à Irlanda. Ele era mais forte e maior do que MacCool. Percebendo isso a esposa de Finn MacCool, de forma muito perspicaz, decidiu vestir seu marido gigante como um bebê. Quando Benandonner chegou à casa dos dois e viu o bebê pensou: "Se o bebê é deste tamanho, imagine-se o pai!" e fugiu correndo de volta para a Escócia. Para ter certeza de que não seria perseguido por Finn MacCool destruiu a estrada enquanto corria, restando apenas as pedras que agora formam a Calçada do Gigante..





Programa Erasmus

Bushmills, Irlanda do Norte, 2002



2 Leg.

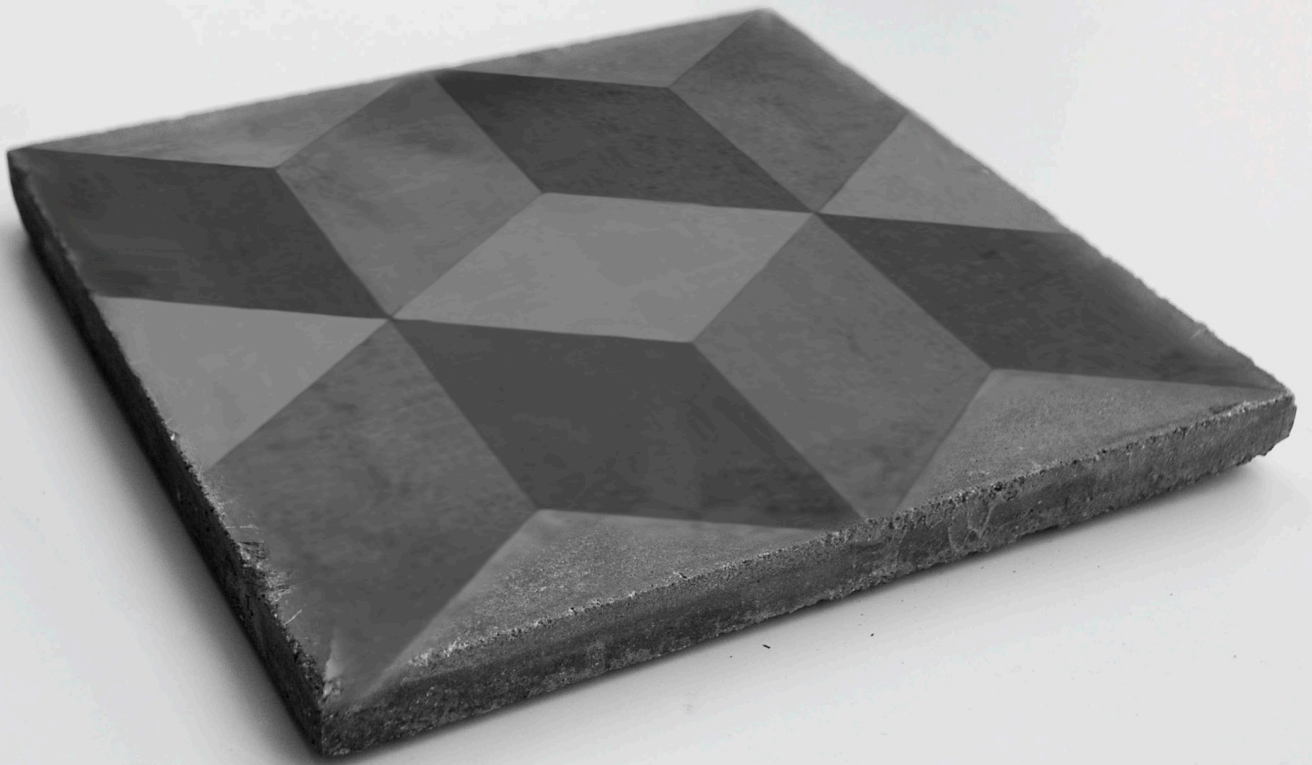
A formação está localizada na costa da Irlanda do Norte, a cerca de 3 quilômetros a norte da vila de Bushmills, no condado de Antrim, Irlanda do Norte. Foi declarada como Patrimônio da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO em 1986 sob o nome de "Calçada do Gigante e sua Costa", e como Reserva Natural em 1987.

Tema - Padrões

Mosaico Hidráulico

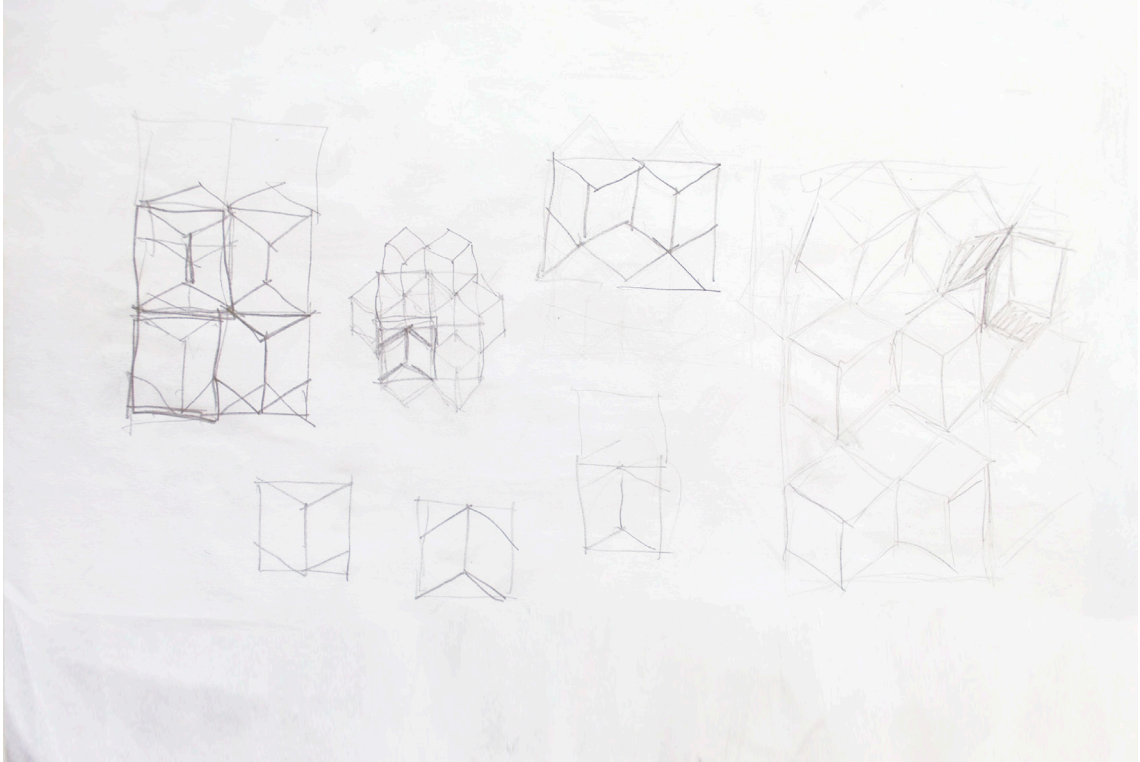


p - 17

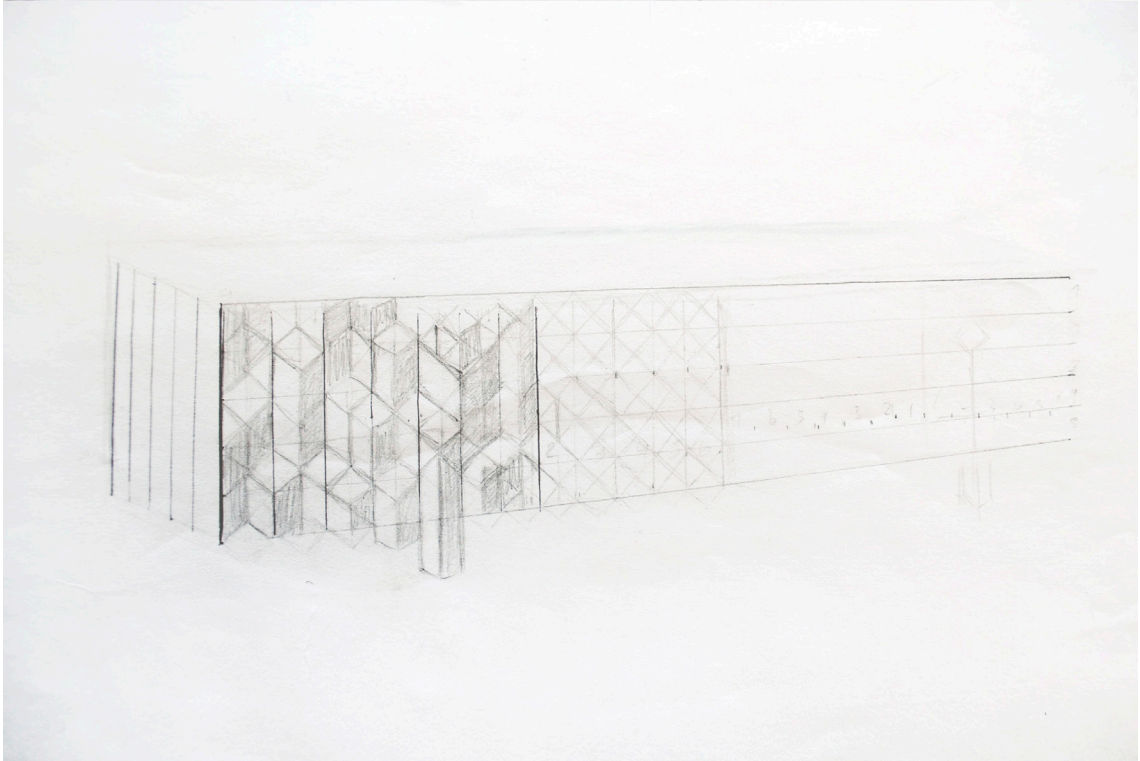


**Trabalho de natureza  
profissional.**

**Desenvolvimento**

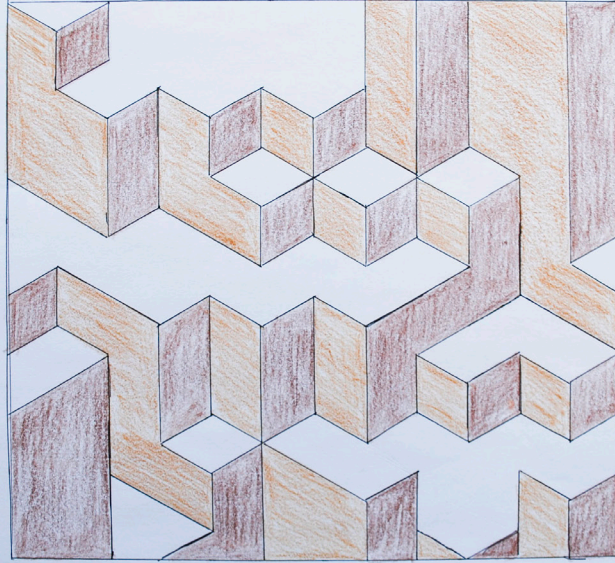


Detalhes do módulo

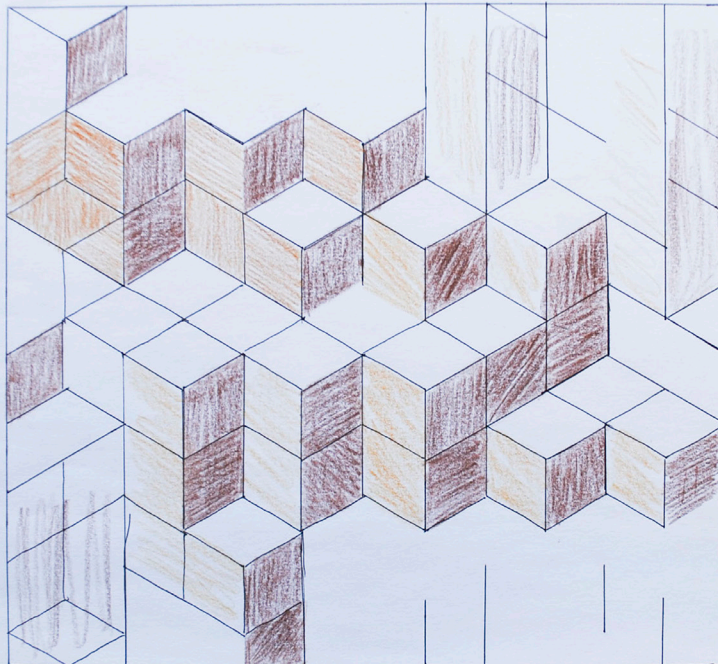


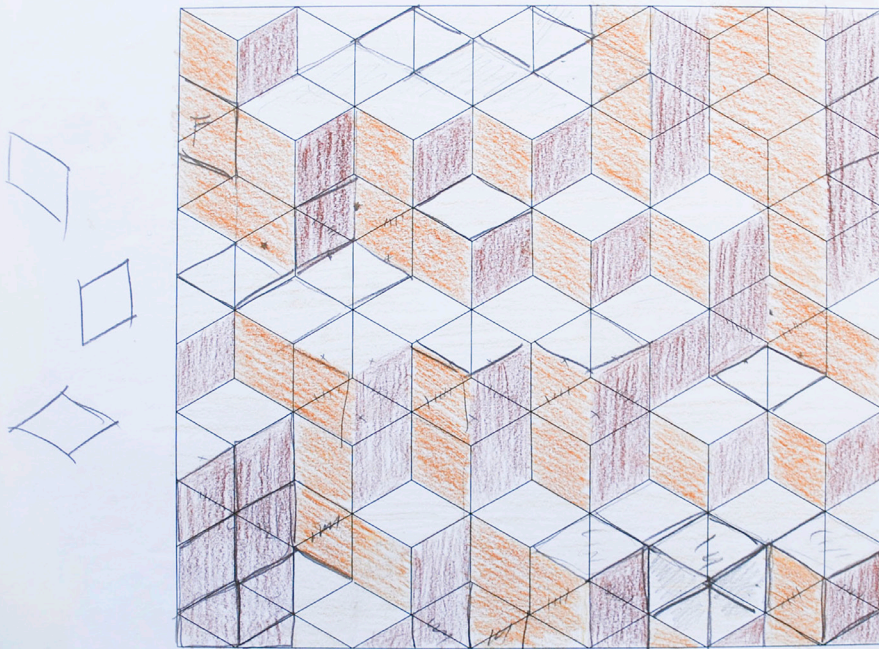
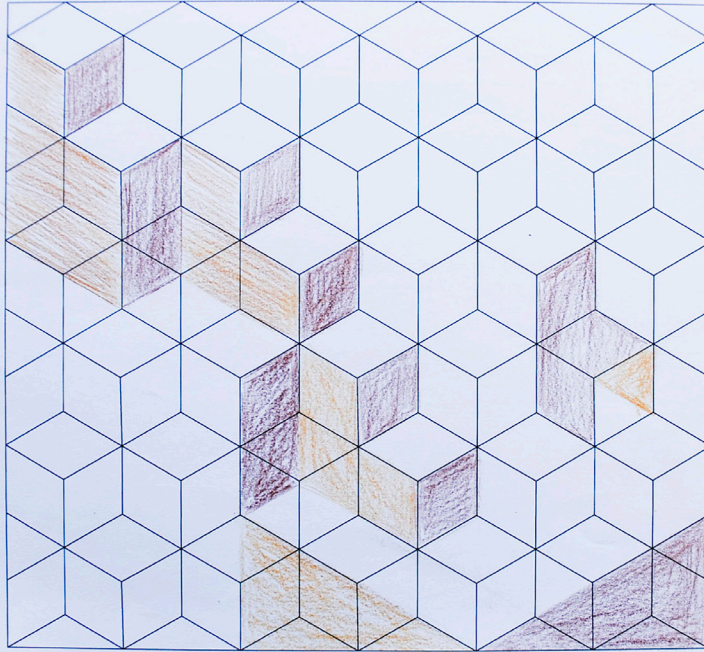
Desenhos de estudo

Vários desenhos



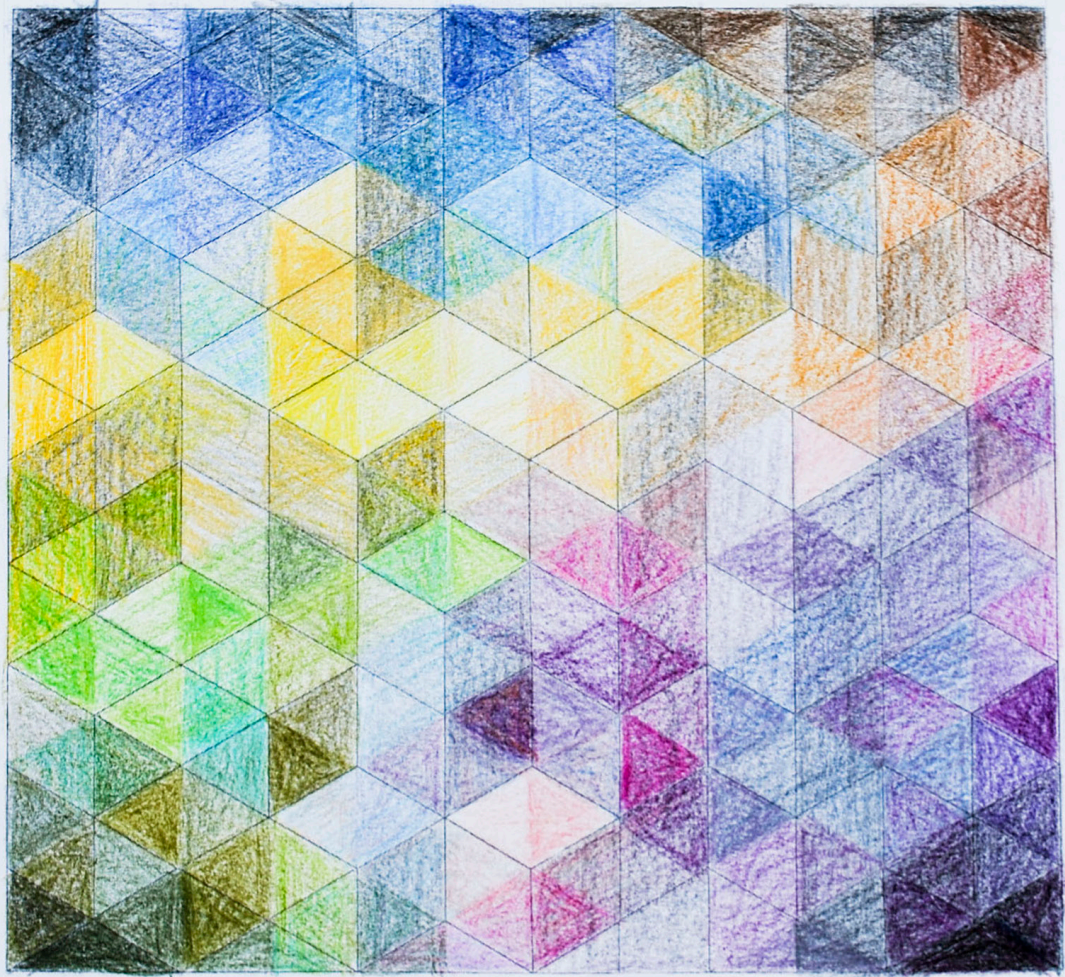
Primeiros estudos





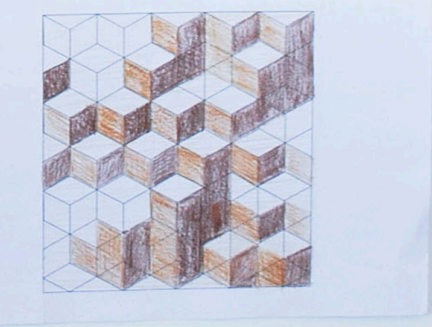
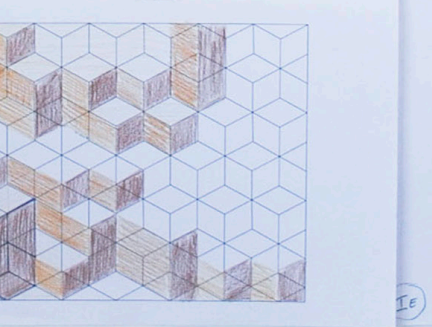
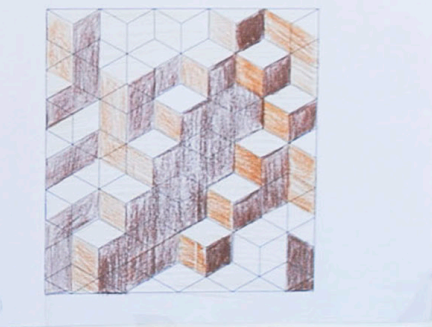
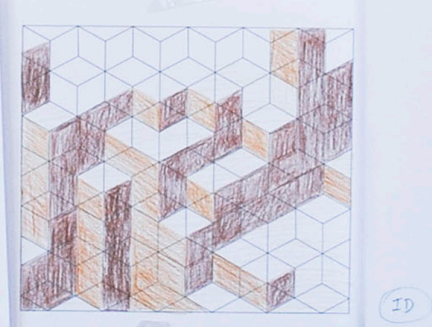
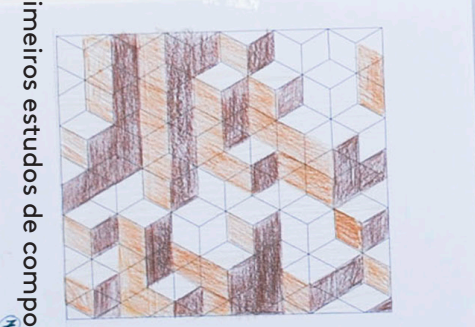
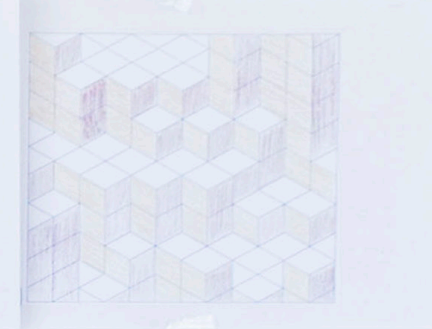
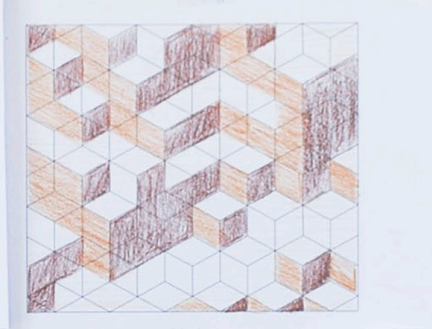
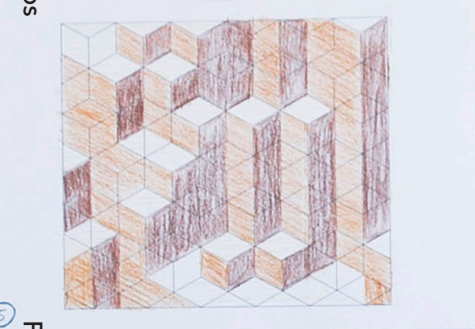
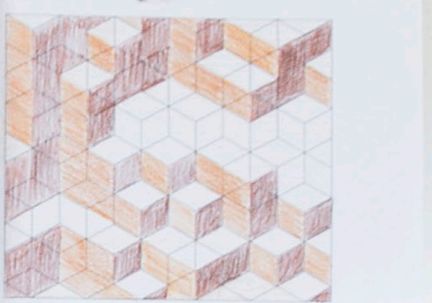
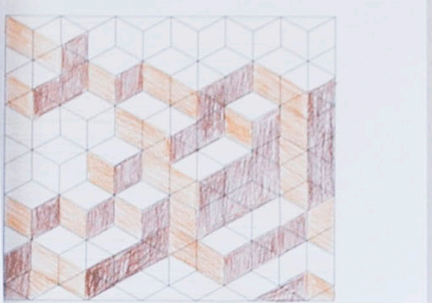
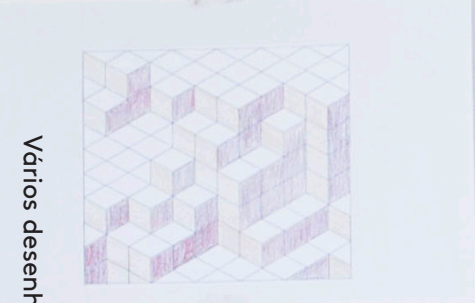
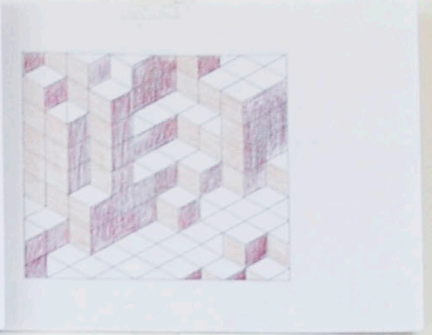
Vários desenhos

Estudos de cor





Vários desenhos



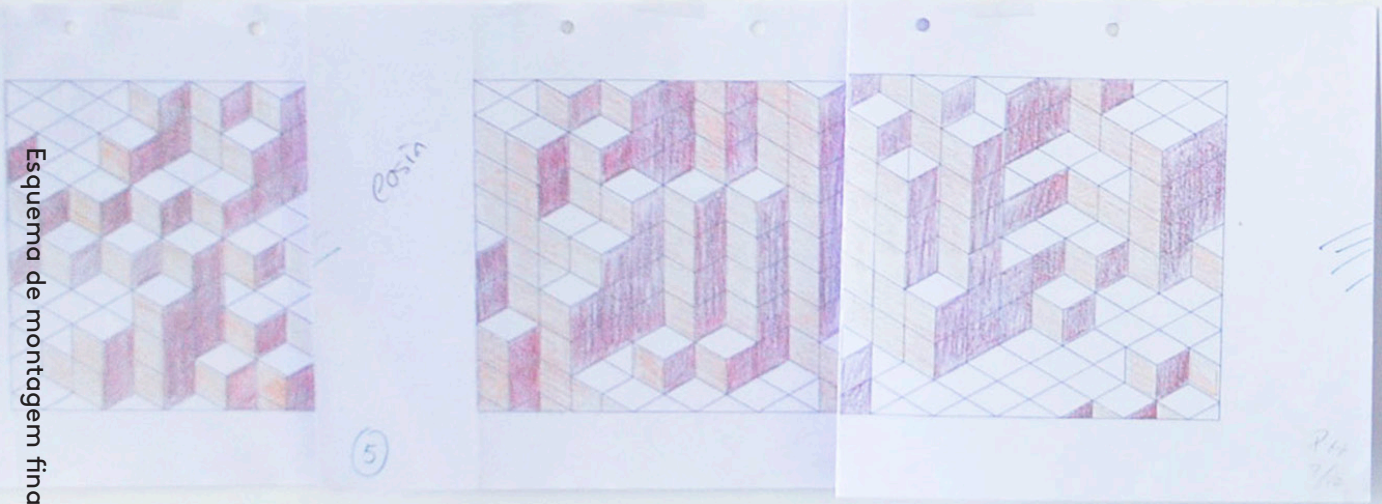
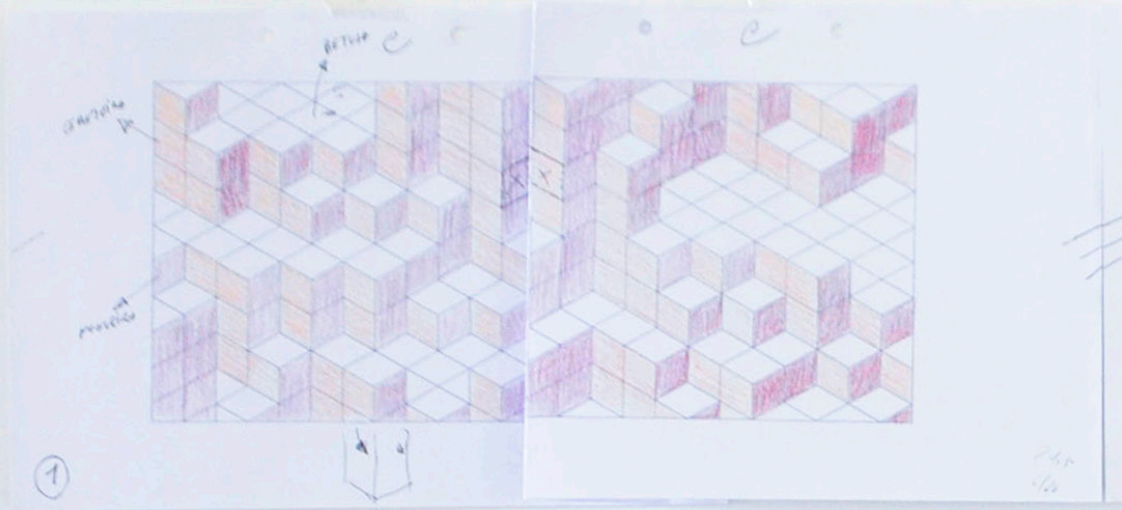
Primeiros estudos de composição

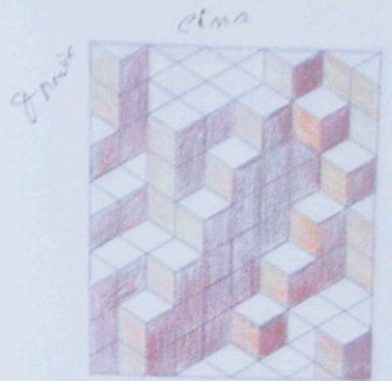
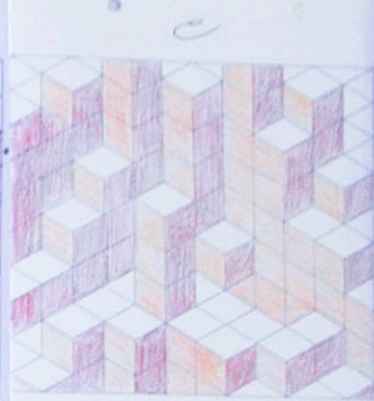
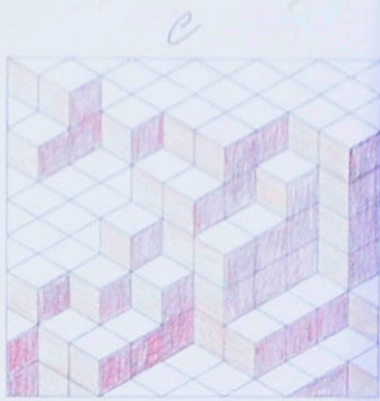


Correção

Primeiros estudos

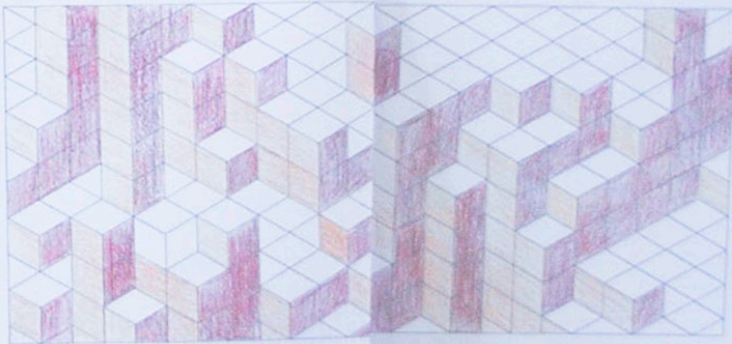
3 Leg.  
Foi necessário  
estabelecer de uma  
forma simples e eficaz  
a continuidade de cada  
um dos painéis dentro  
de um todo.





ID

3



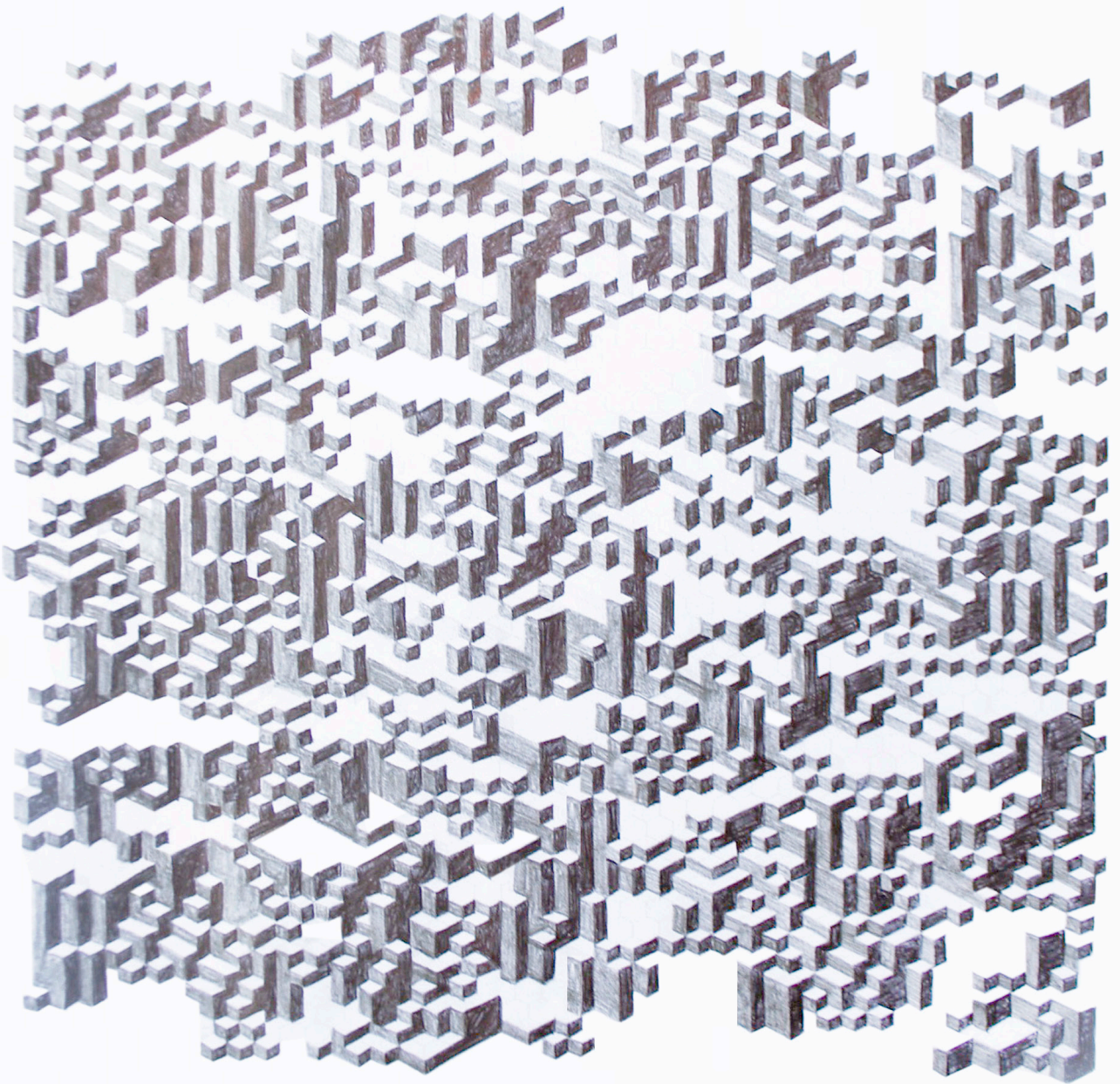
ya  
bermuda  
nama a zulu

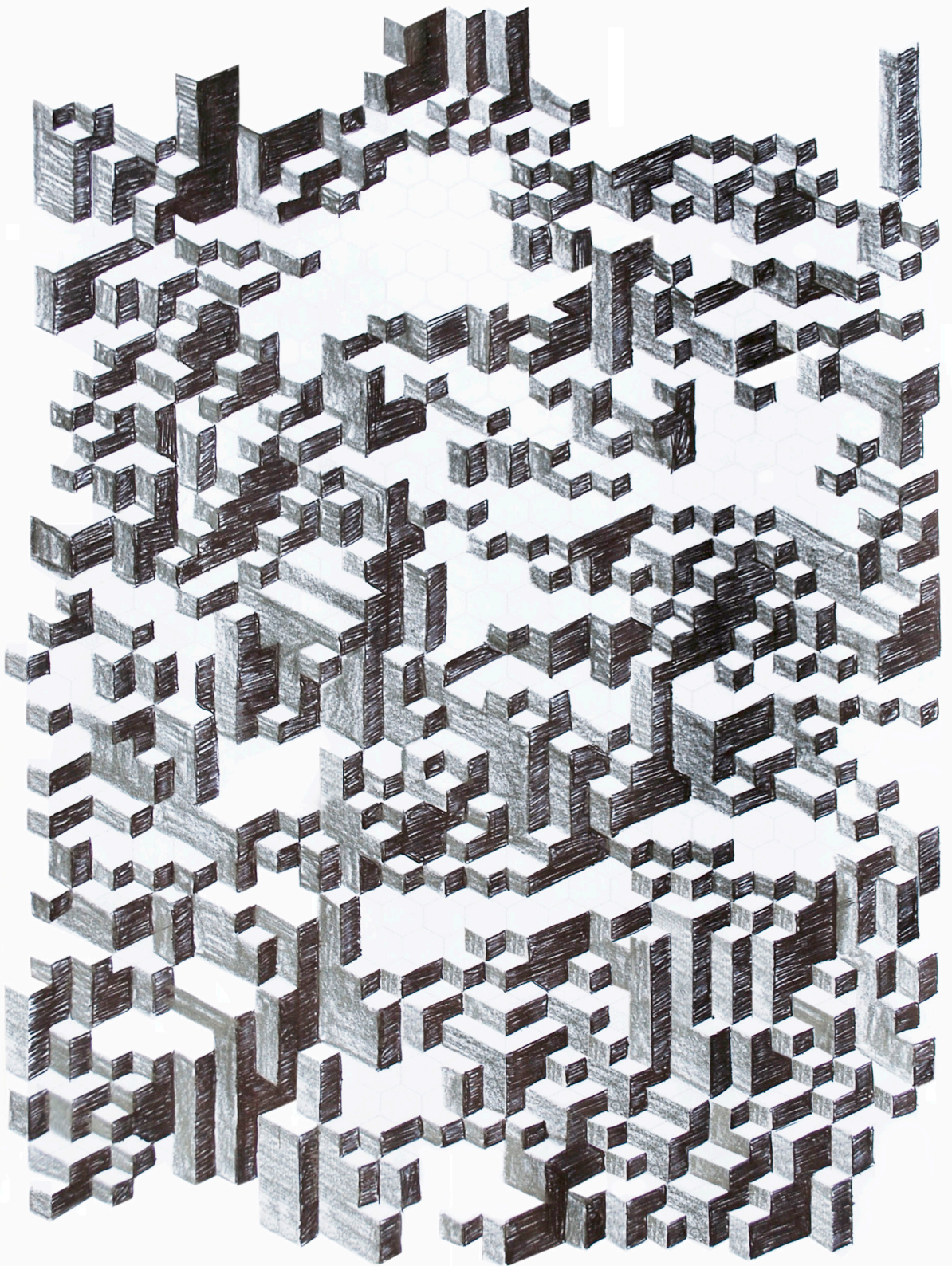


7

Estudos

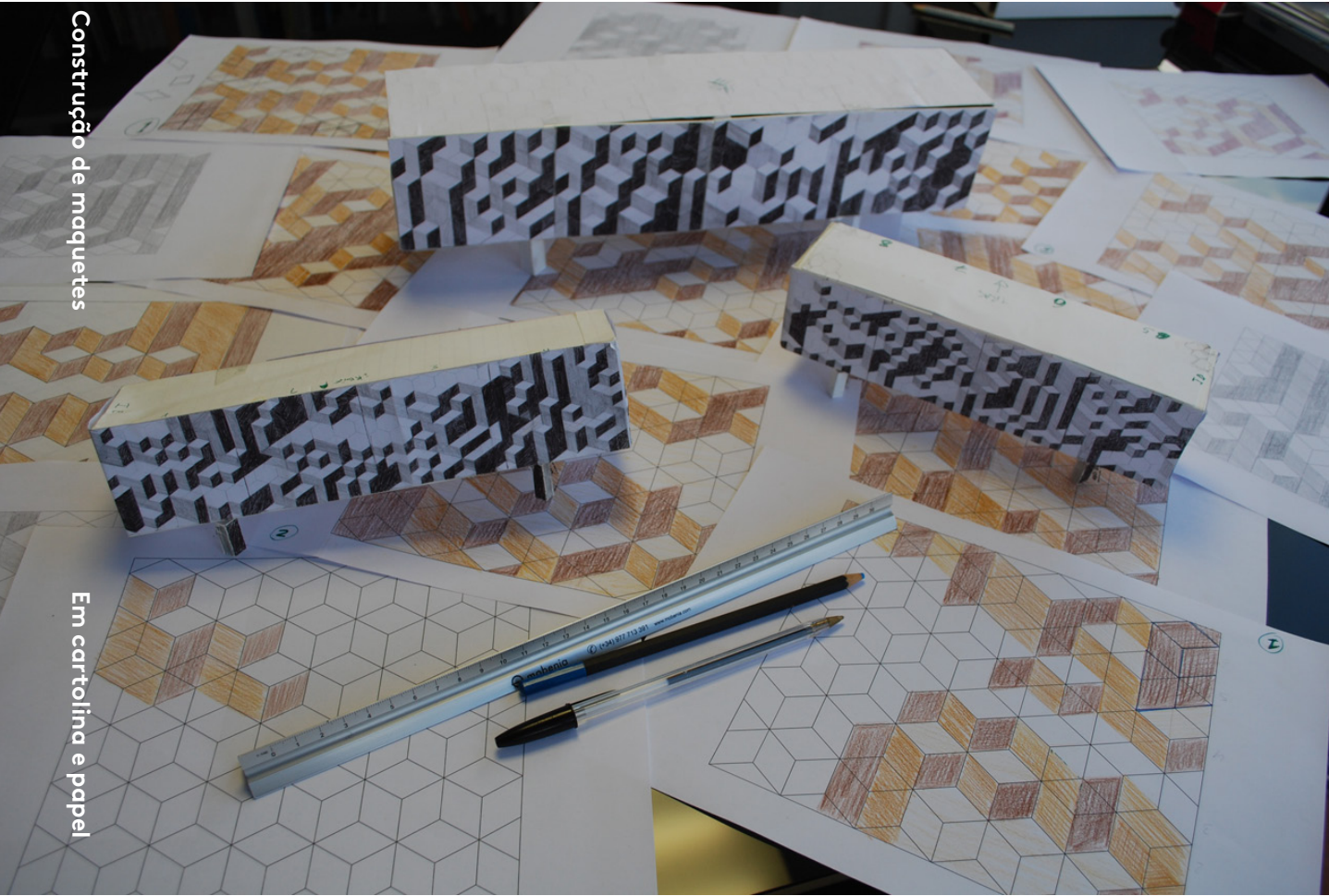
Escala

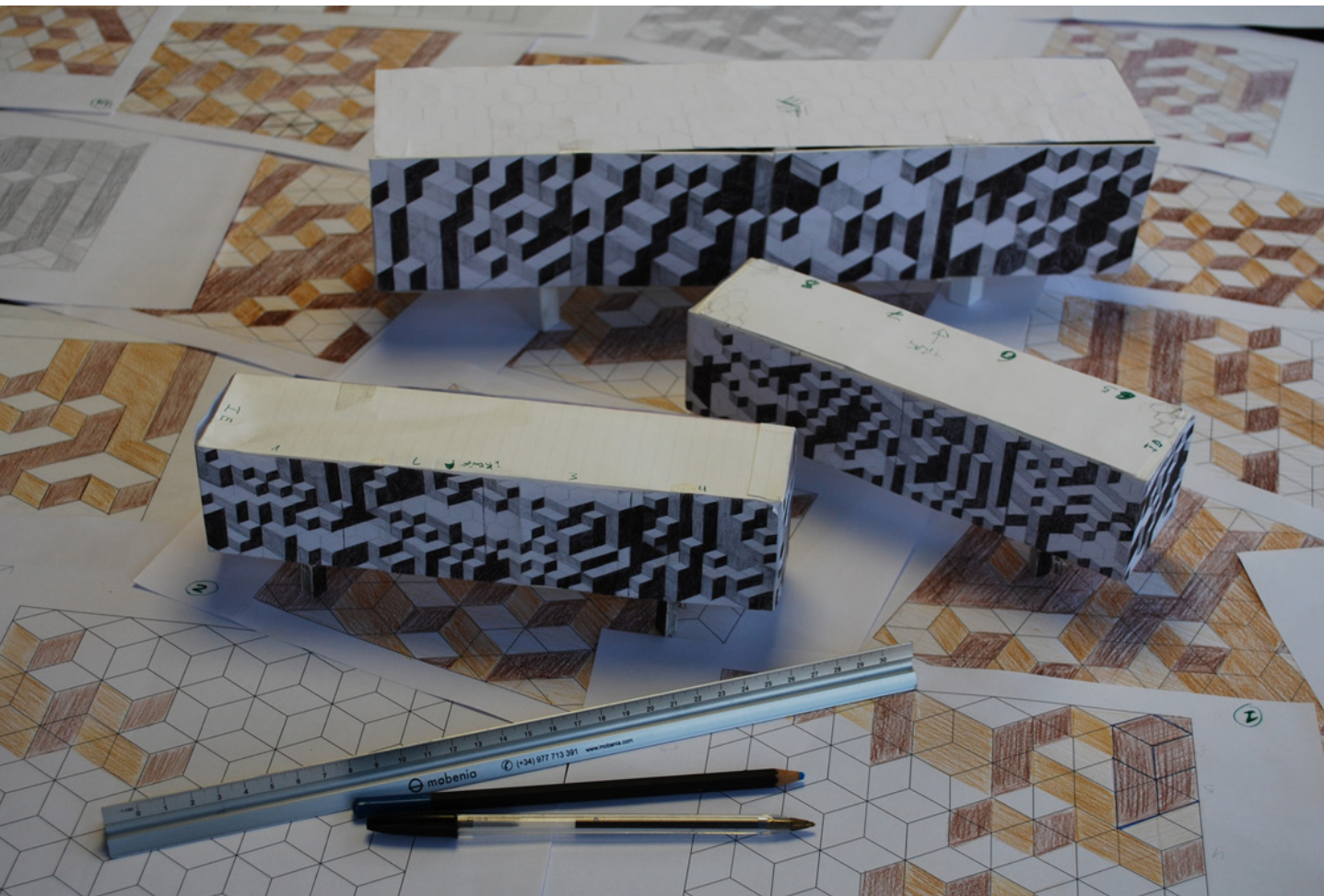




Construção de maquetes

Em cartolina e papel





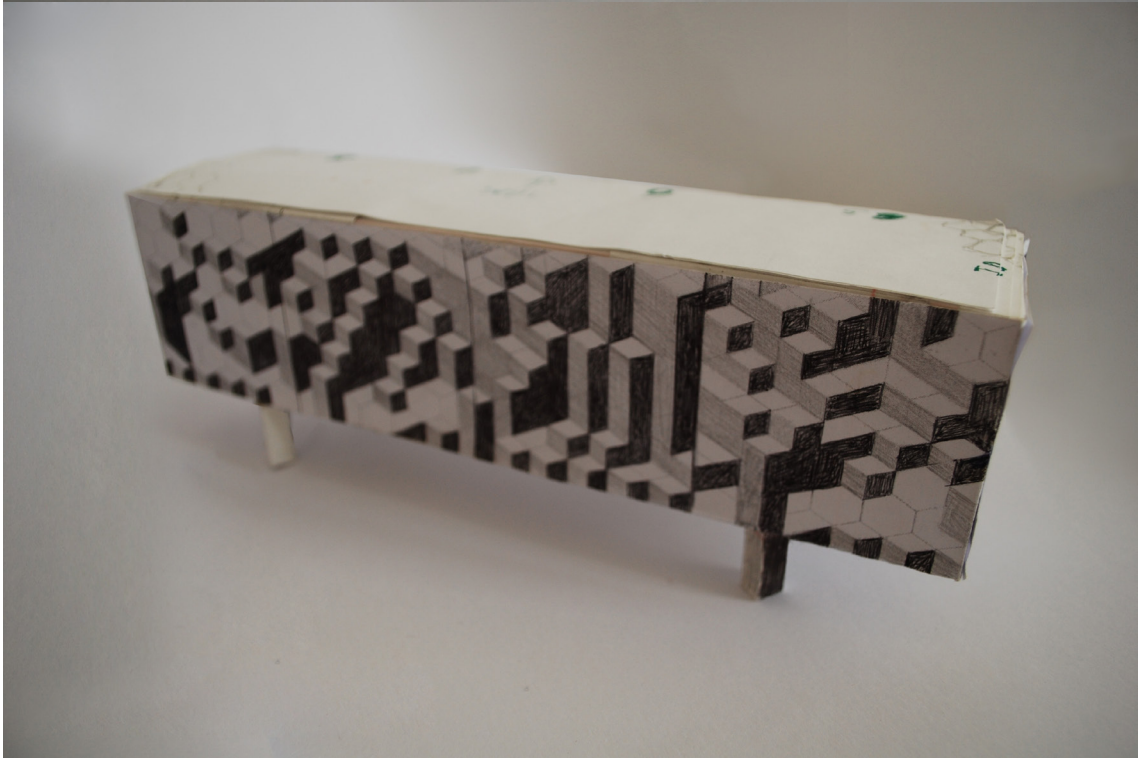
4 Leg.

A definição da escala é determinante, na medida em que esta define as proporções do volume, assim como é extremamente importante para a dimensão de cada painel "porta".

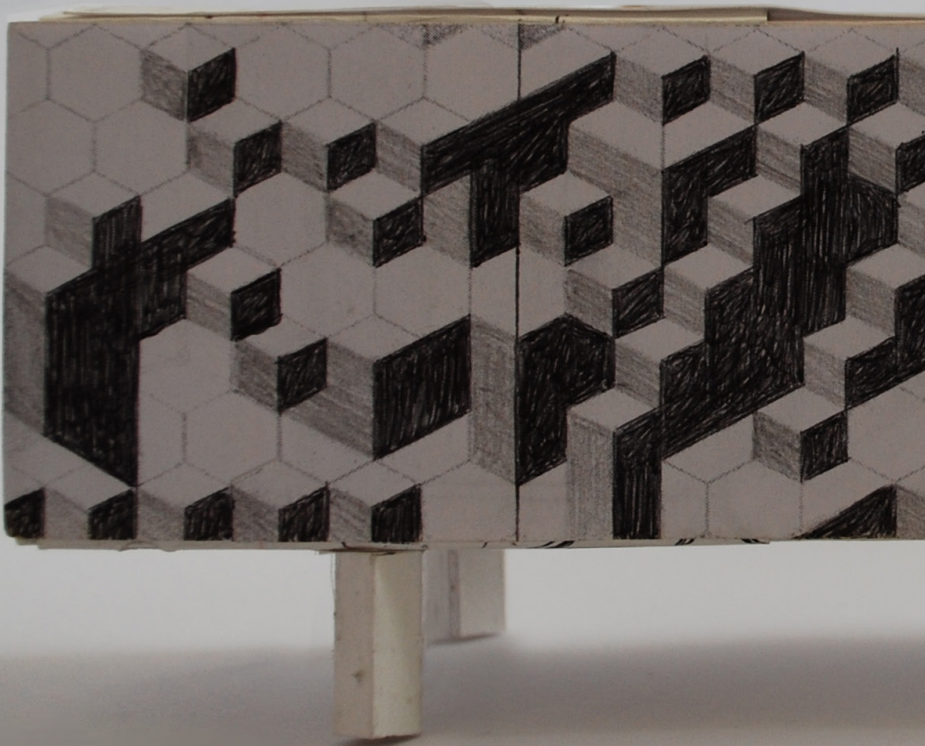
Varia<sup>s</sup> maquetes



Ensaio de escala e tamanhos de portas

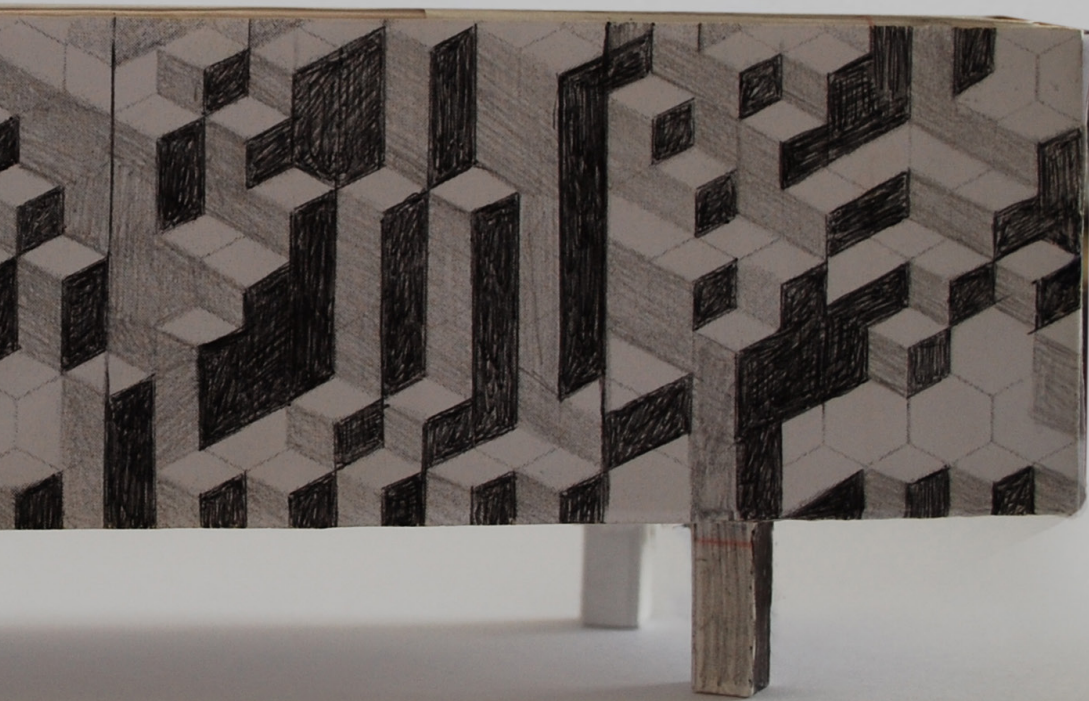




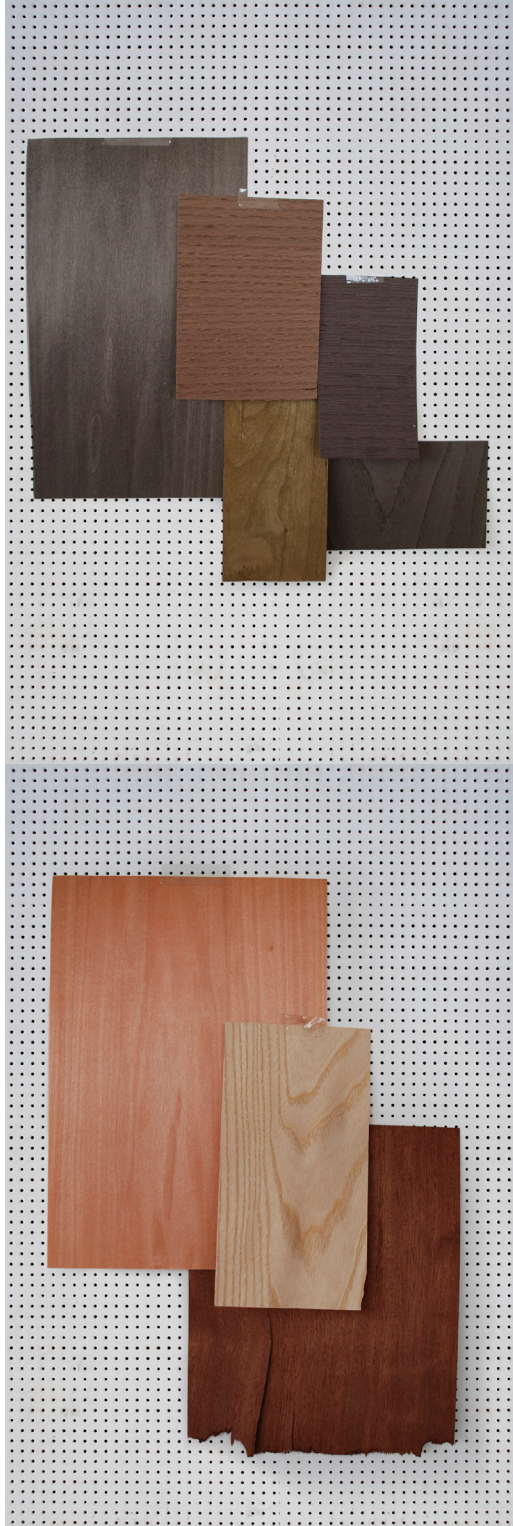


Maquetes de estudio

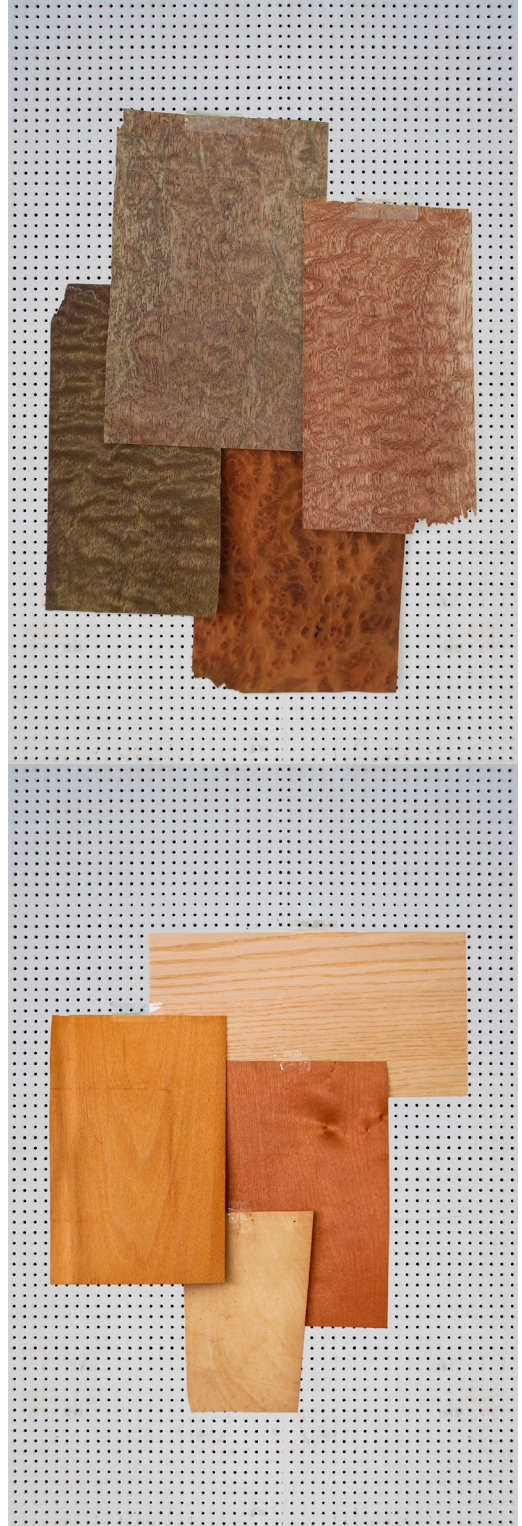
A escala 1/100

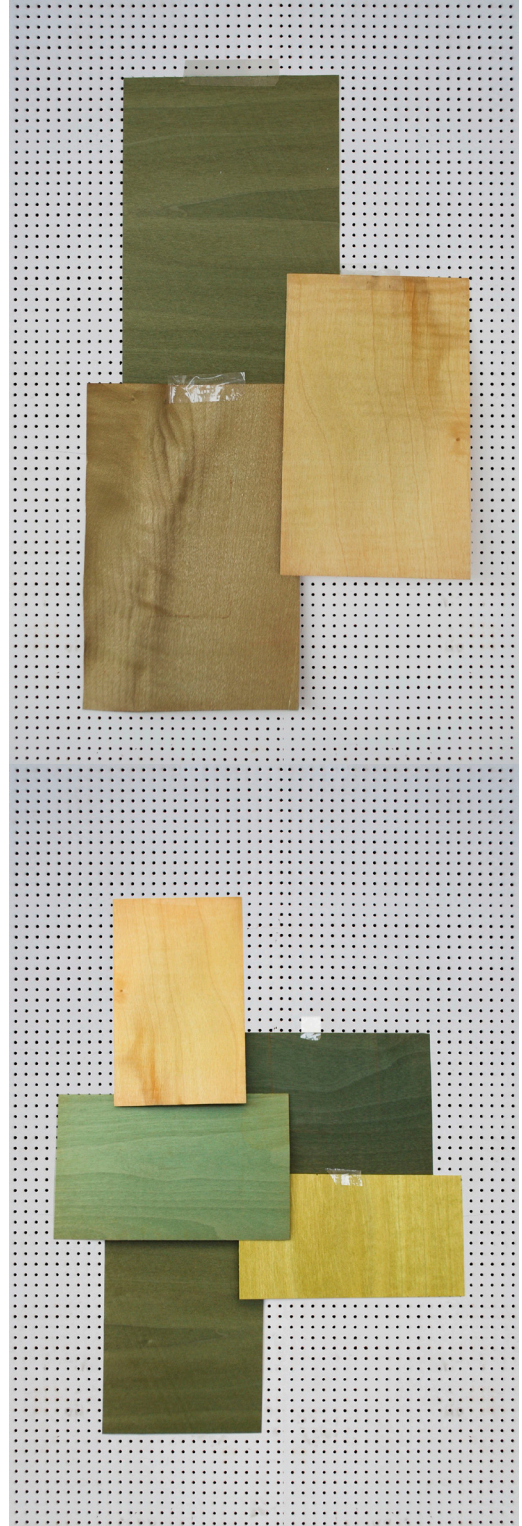
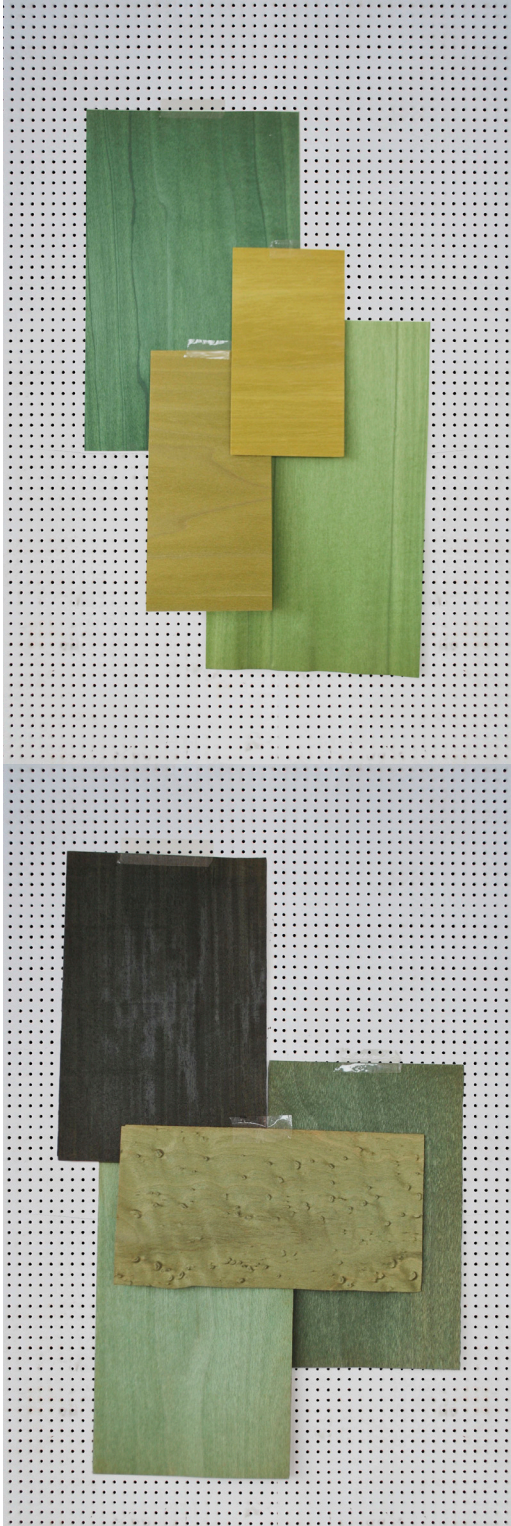


Estudos de cor

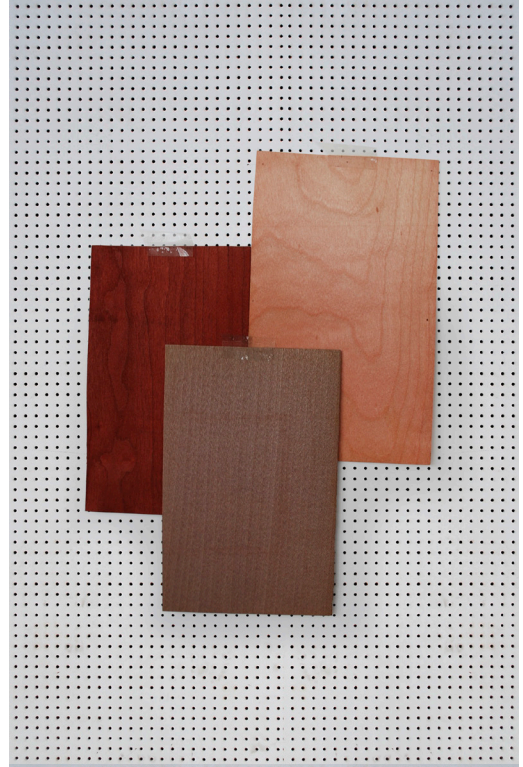
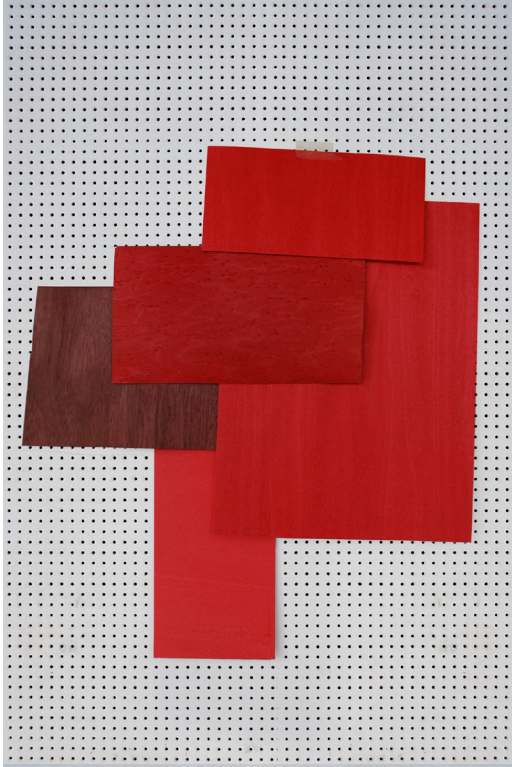


Mapa de materiais

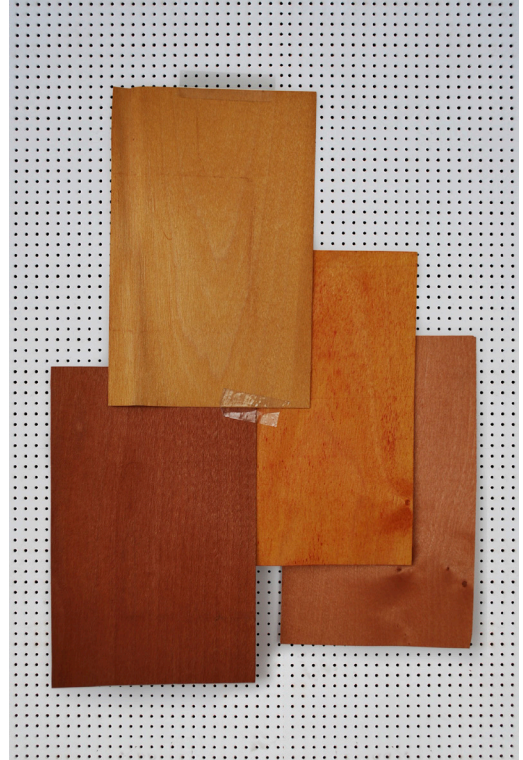


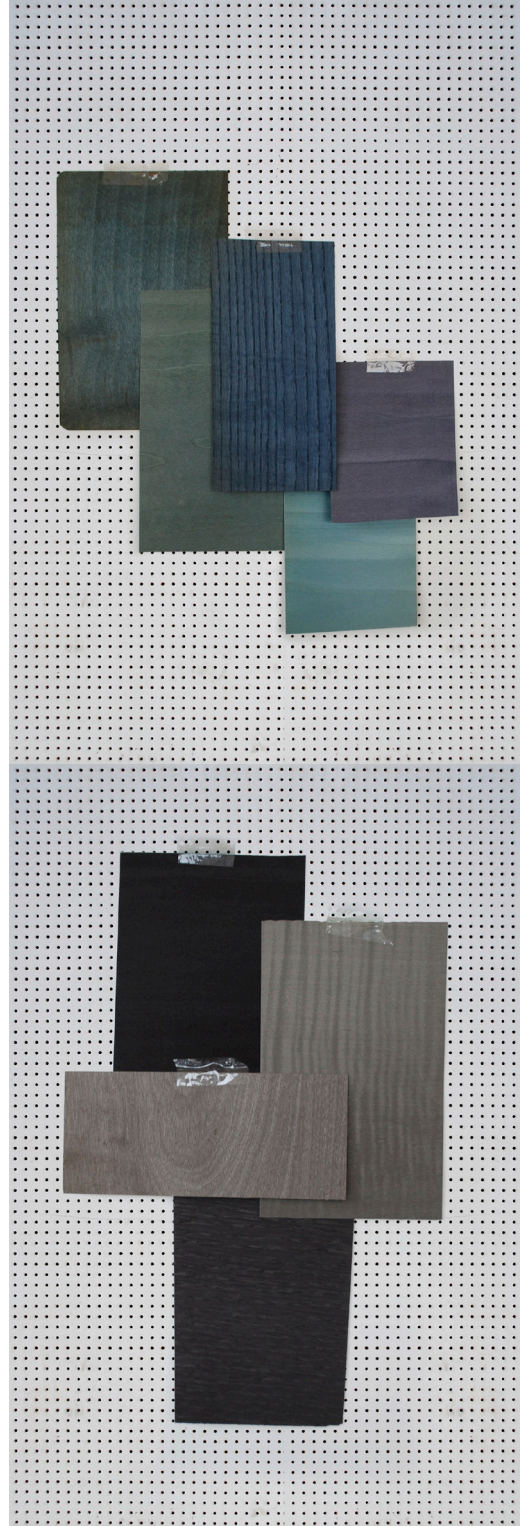
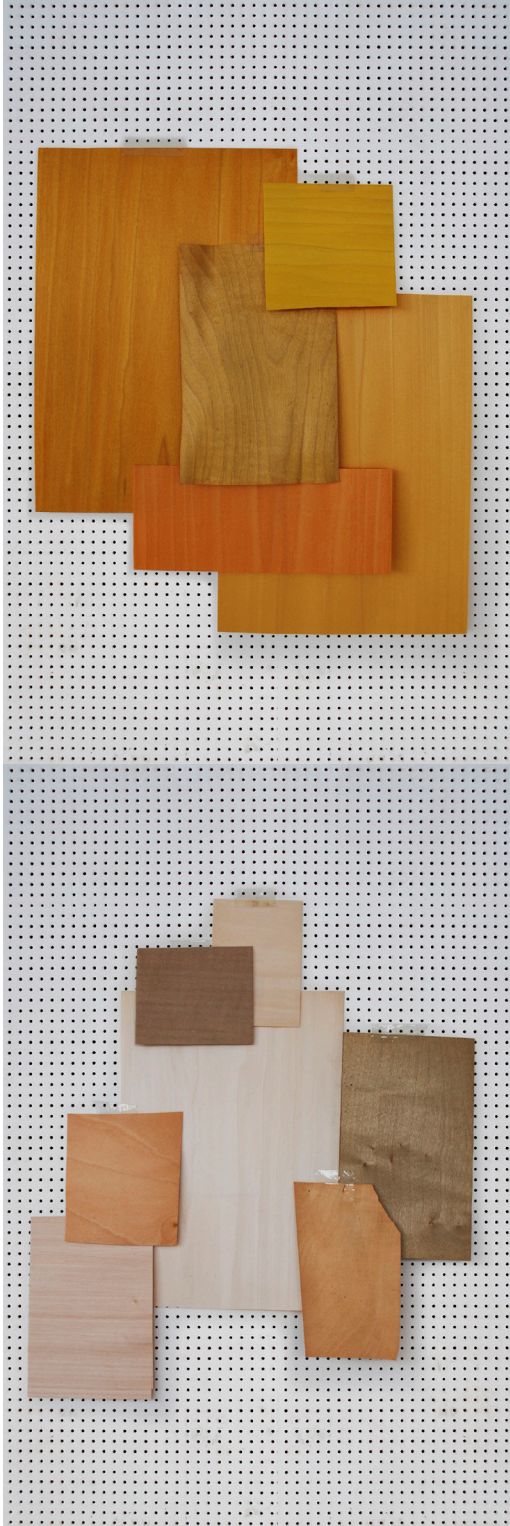


Estudos de cor / Mapa de materiais



Amostras e acabamentos

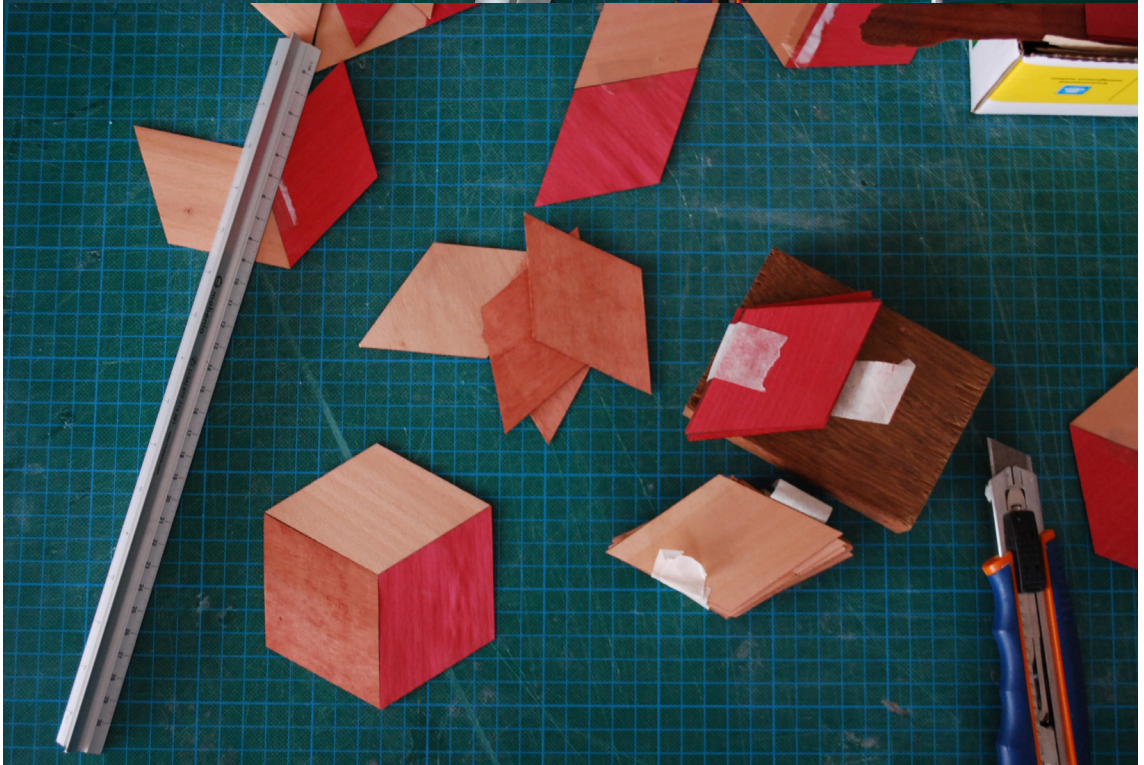




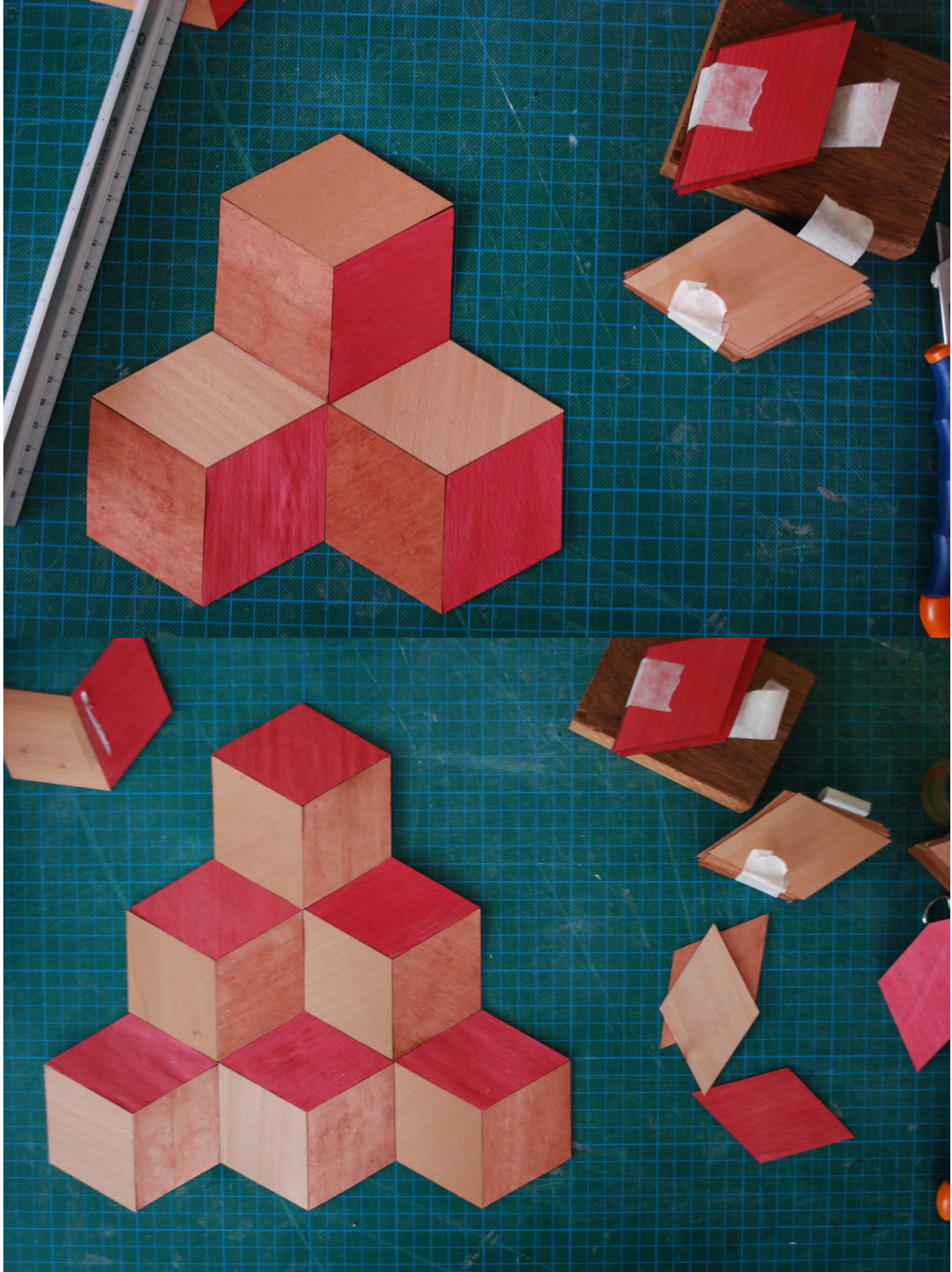
Primeiros estudos



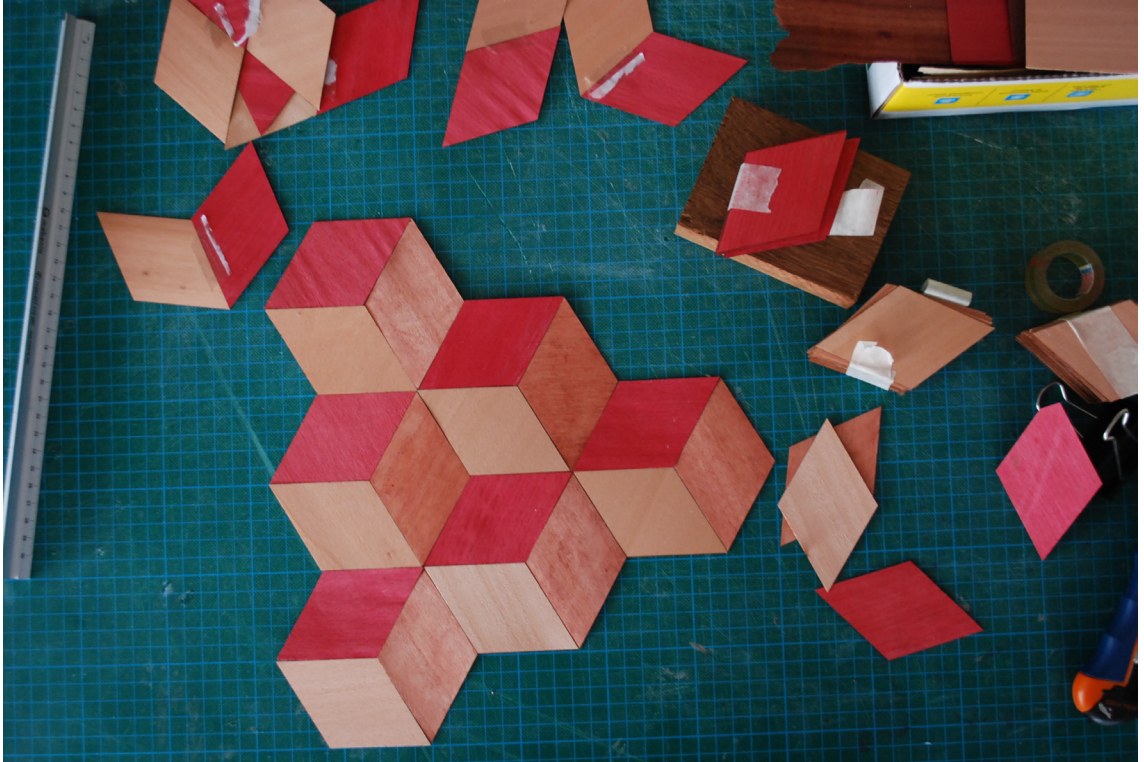
Testes Estudio



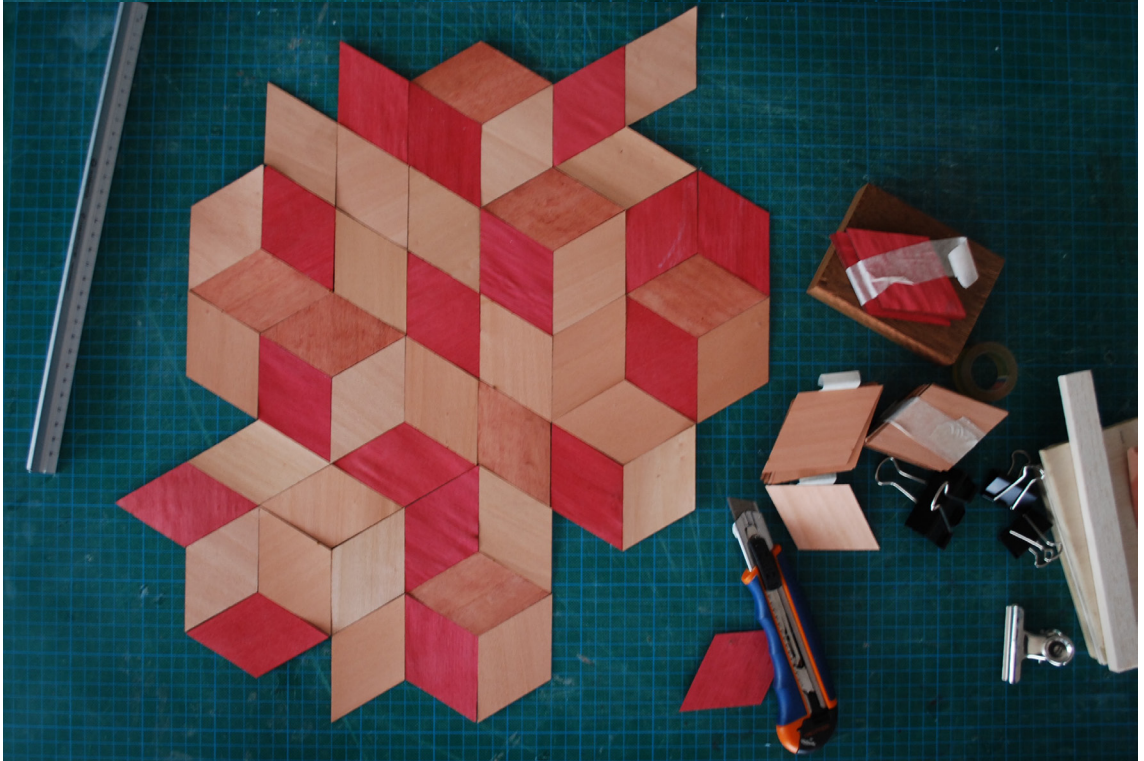
p - 41



Versões / Variantes

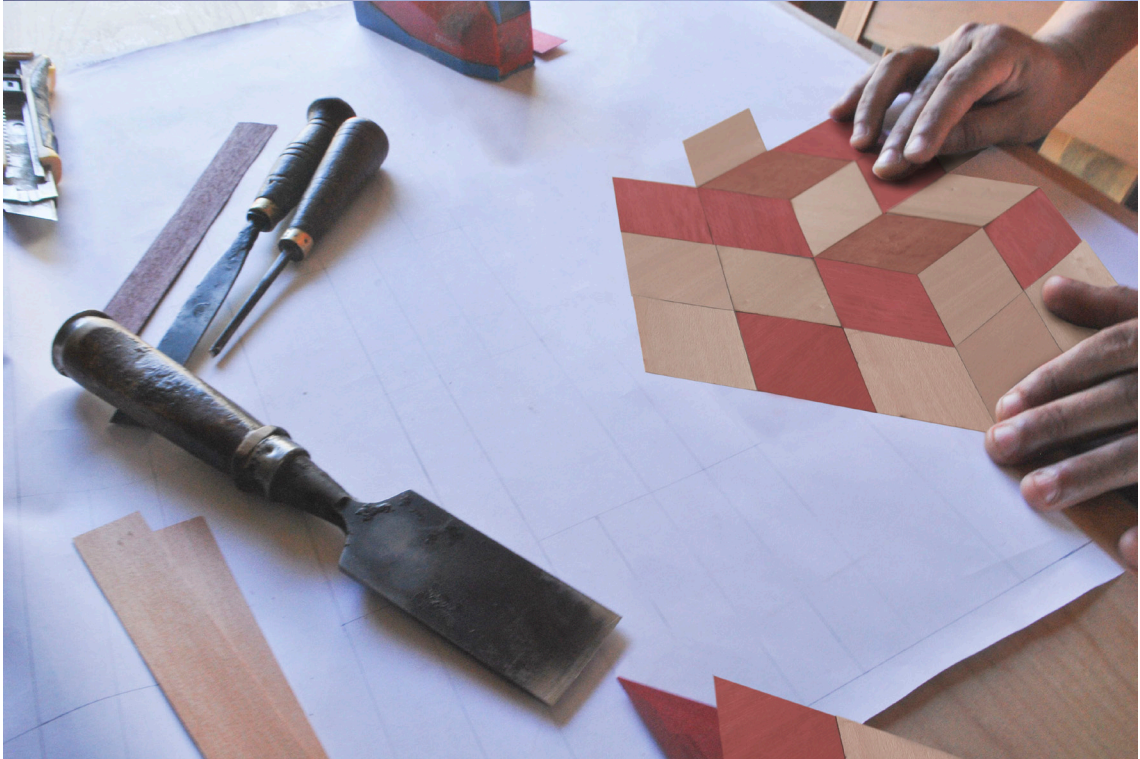


Ensaio de alternativas



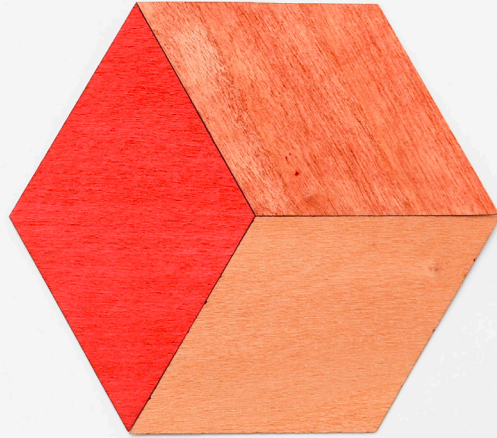


Testes e estudos com produtor

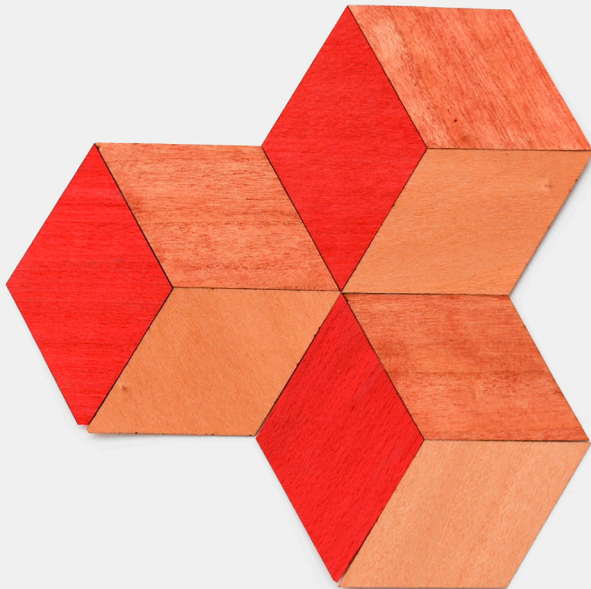


Primeiras amostras

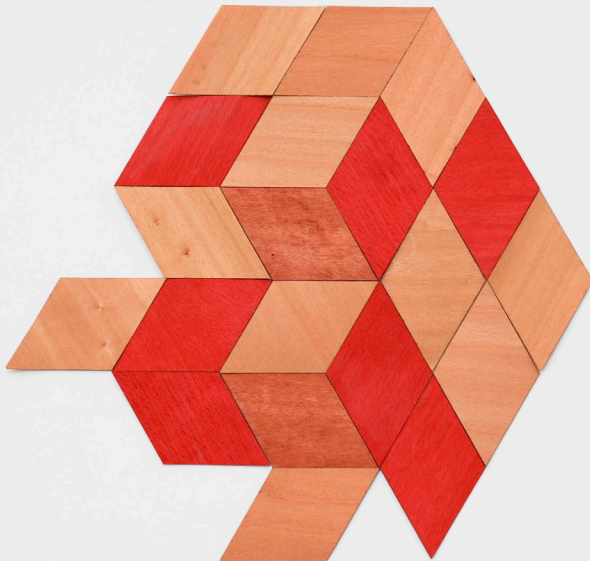
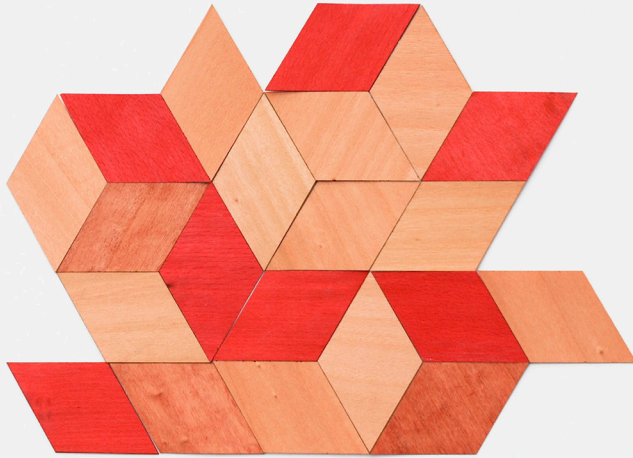
Estudos



Versões

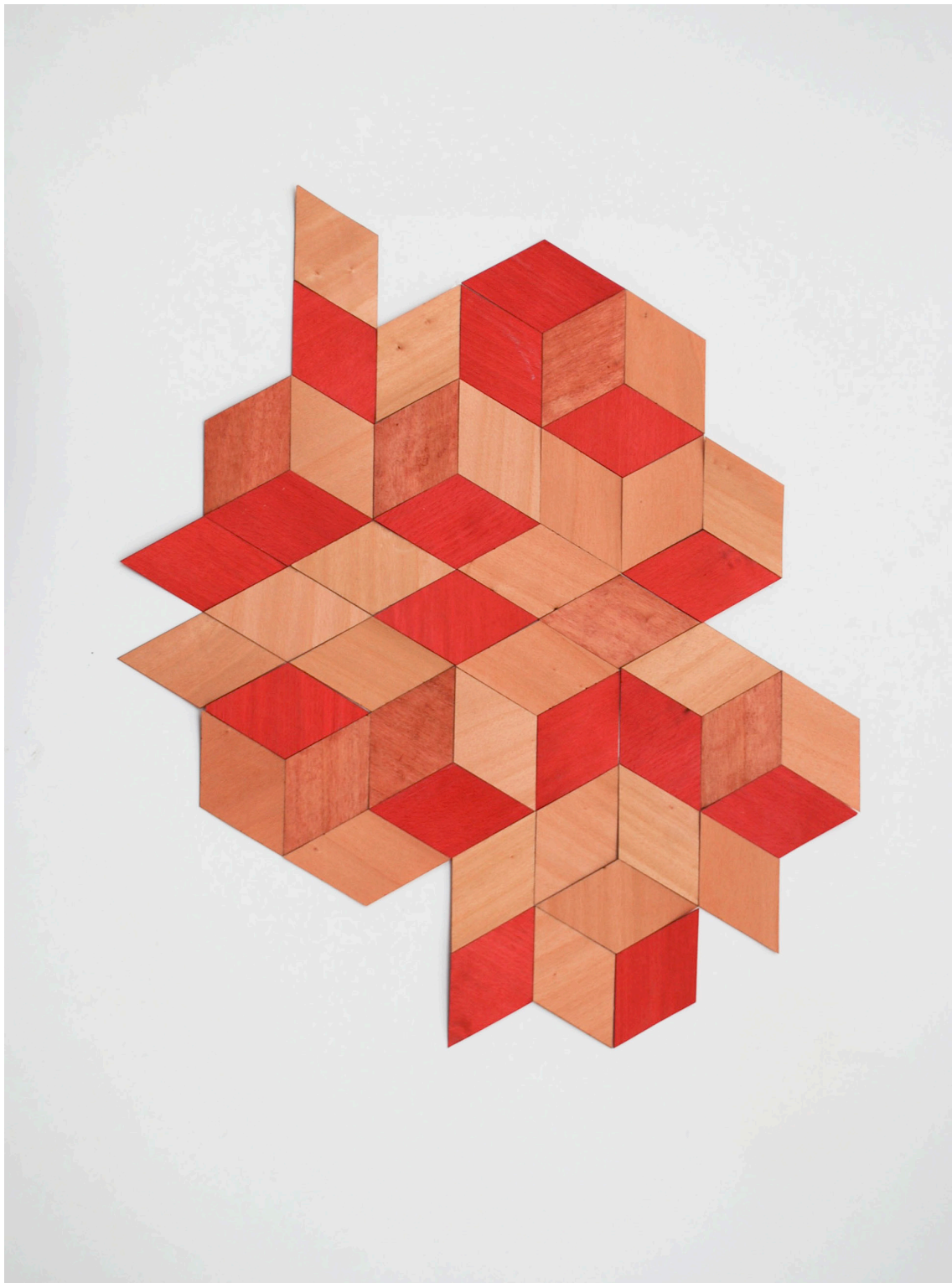


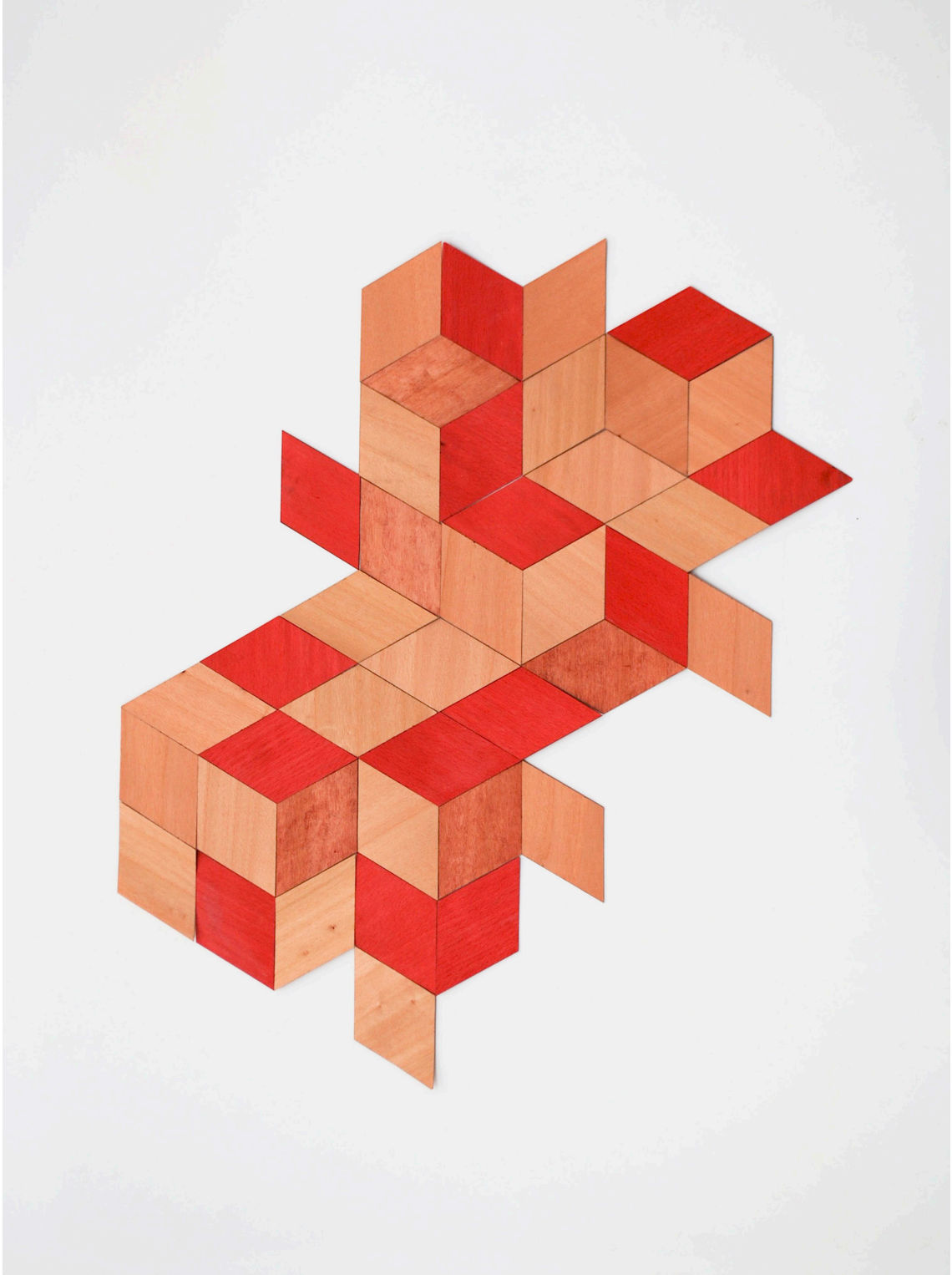
p - 45



Estudos

Versões

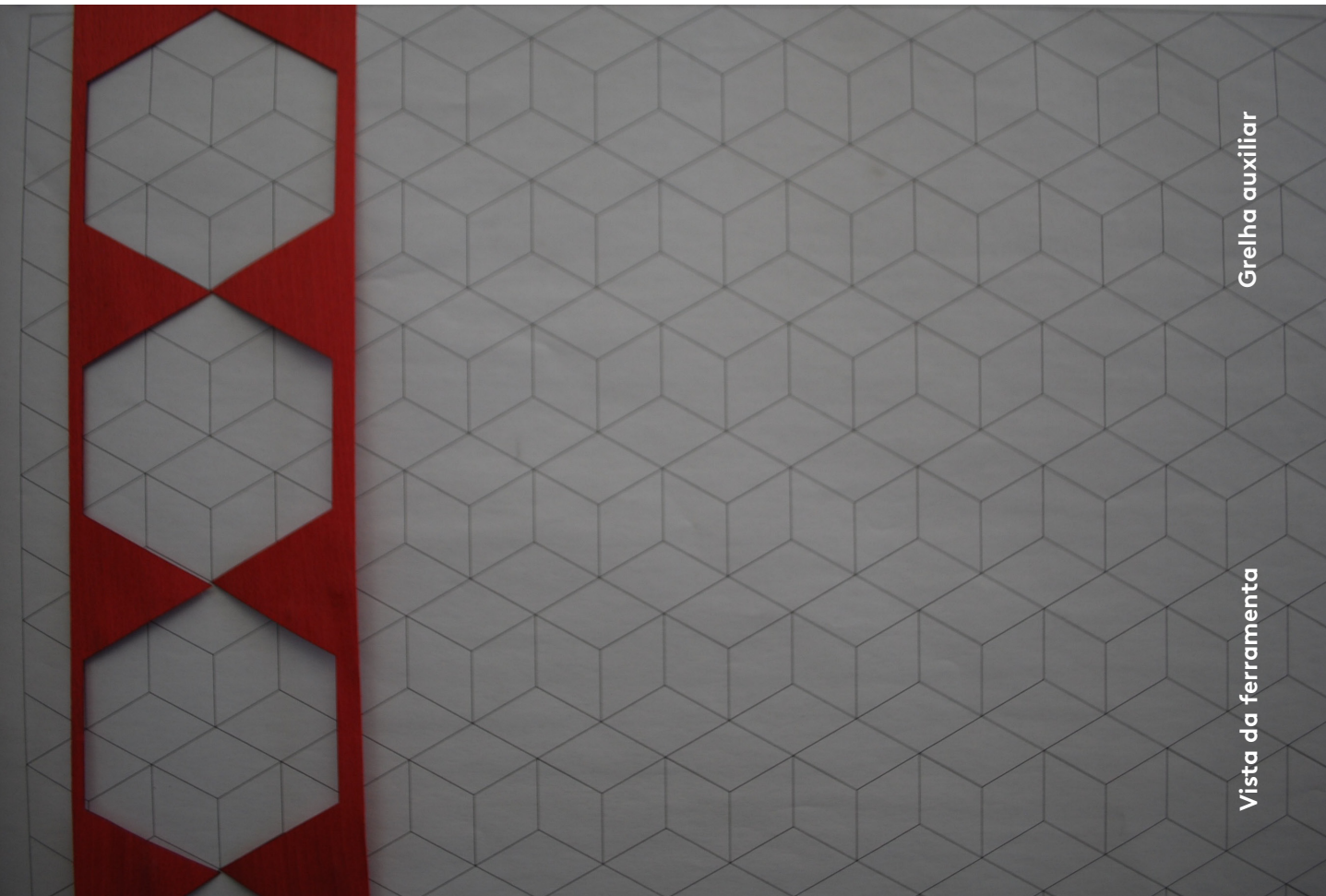






Modelação 3D

Elaboração de ferramentas

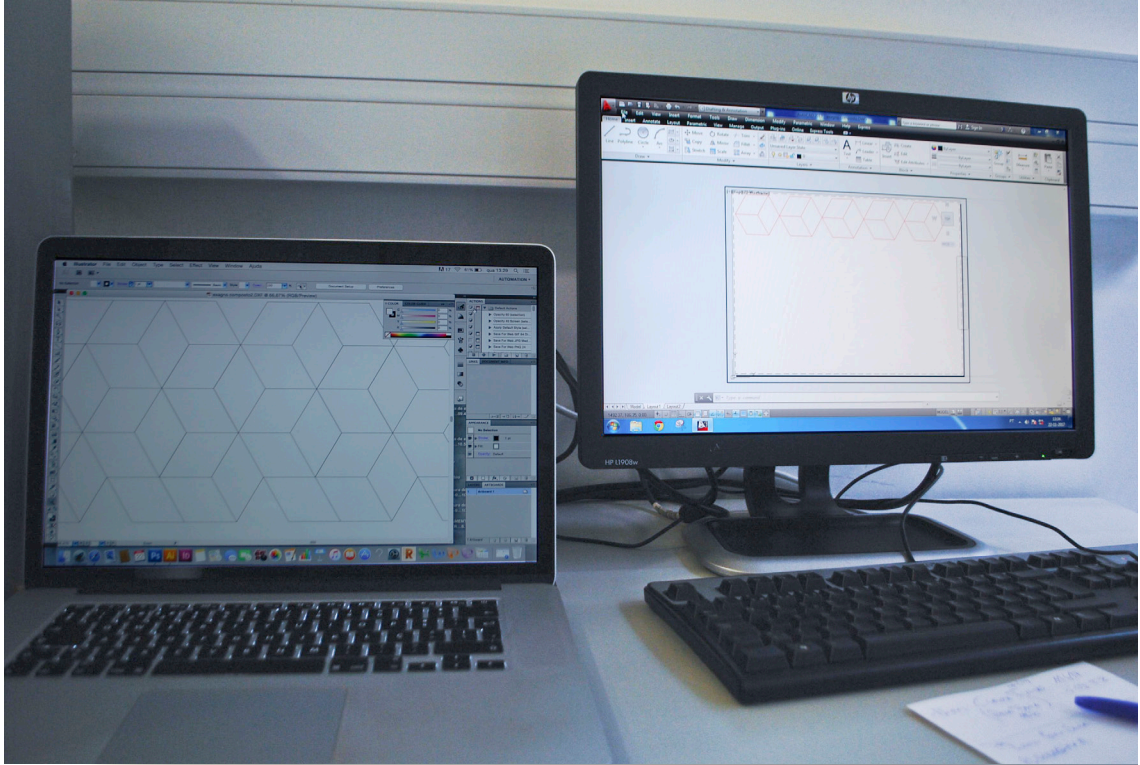


Grelha auxiliar

Vista da ferramenta

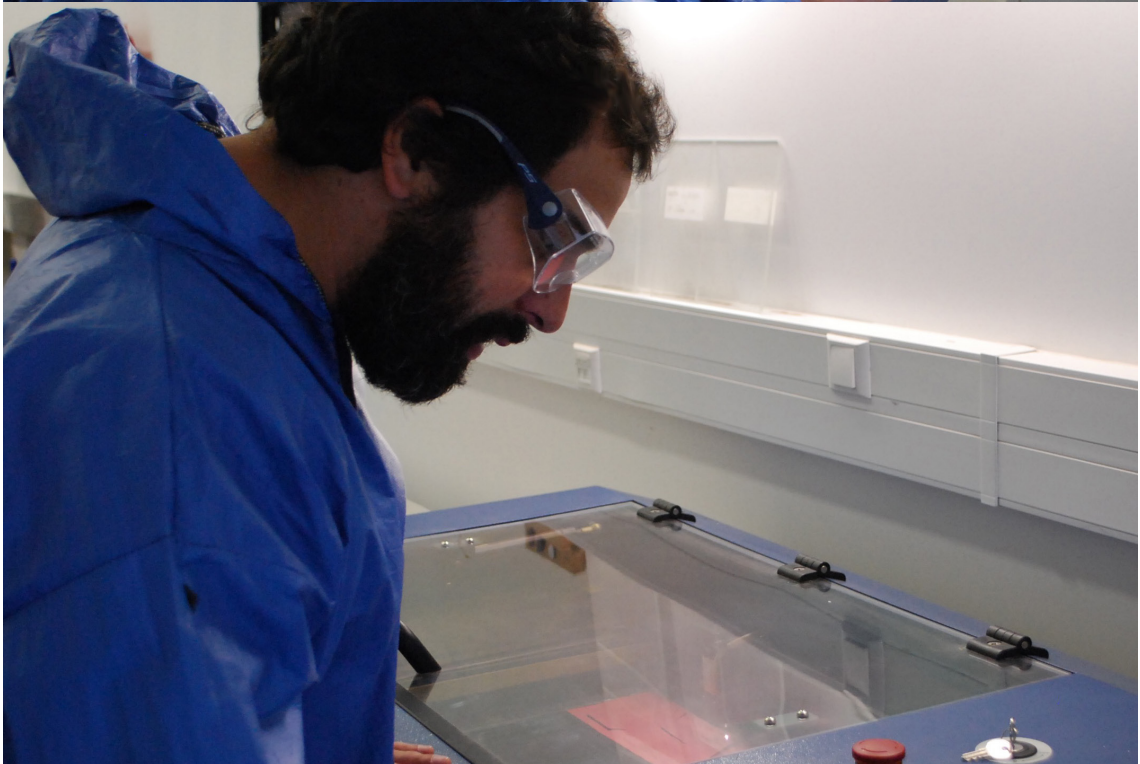
5 Leg.  
Foram elaboradas varias  
grelhas auxiliares do  
módulo central que  
está na base de todo  
o trabalho, a fim de  
auxiliar a produção de  
cada painel.

Primeiros estudos em corte laser

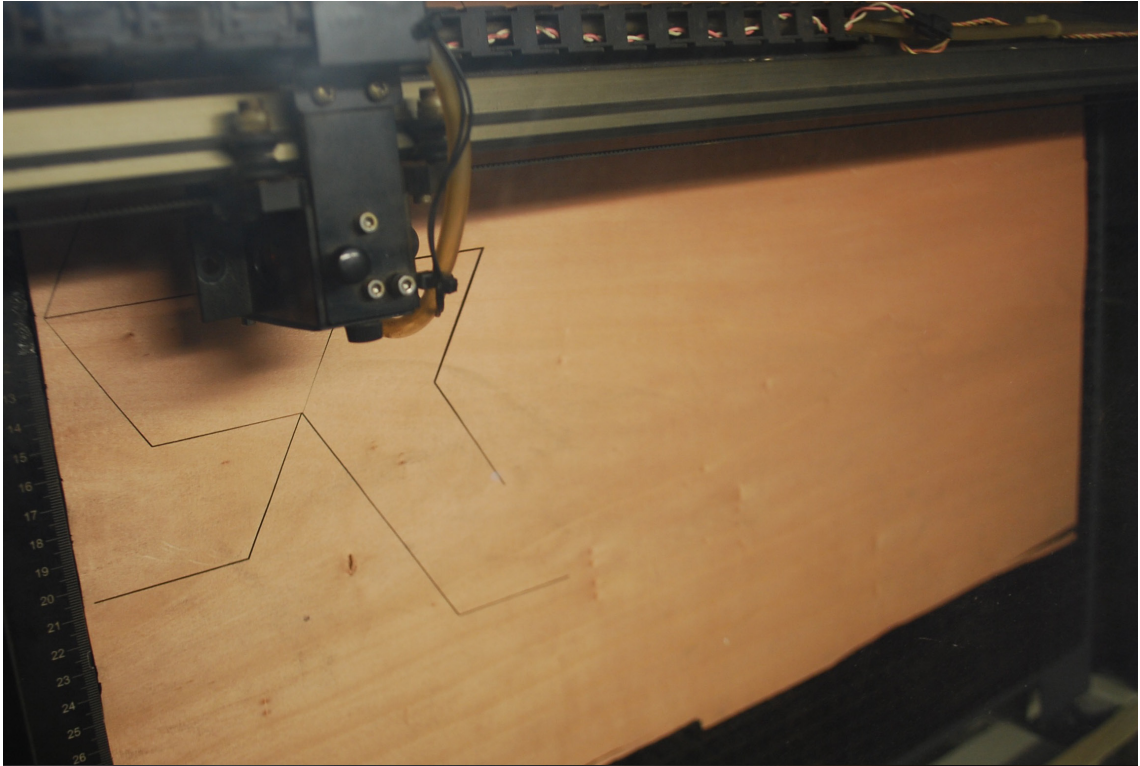


Testes e estudos

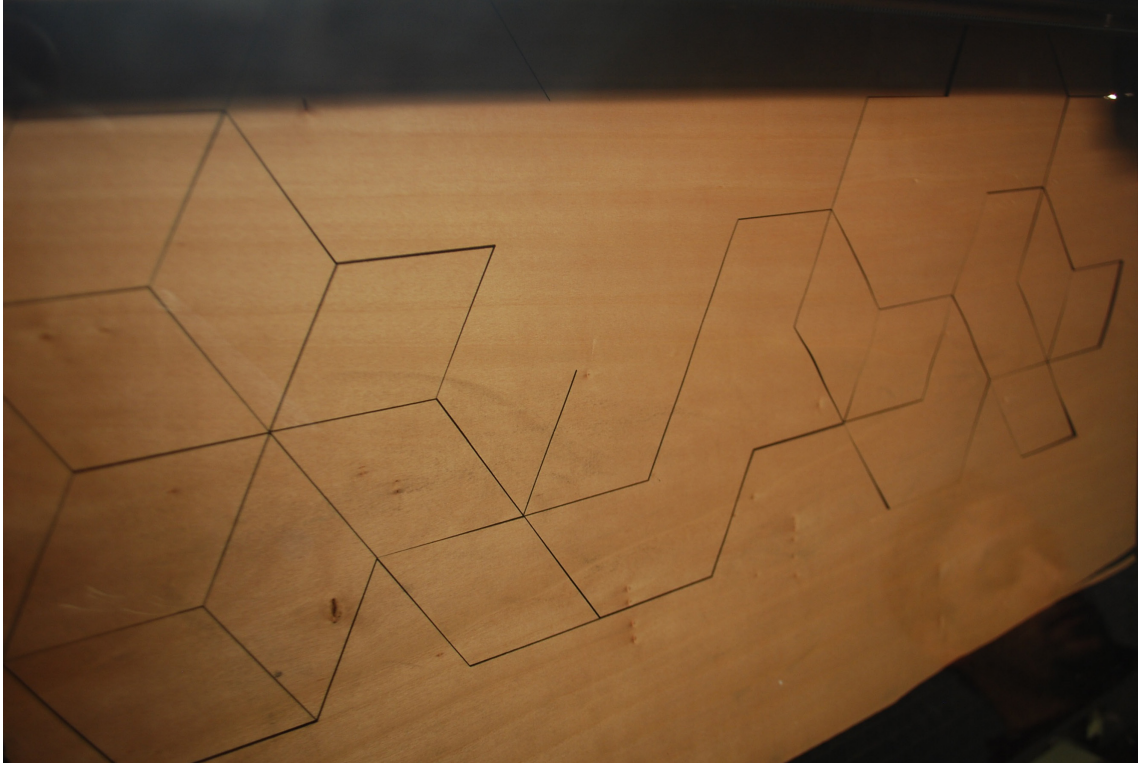


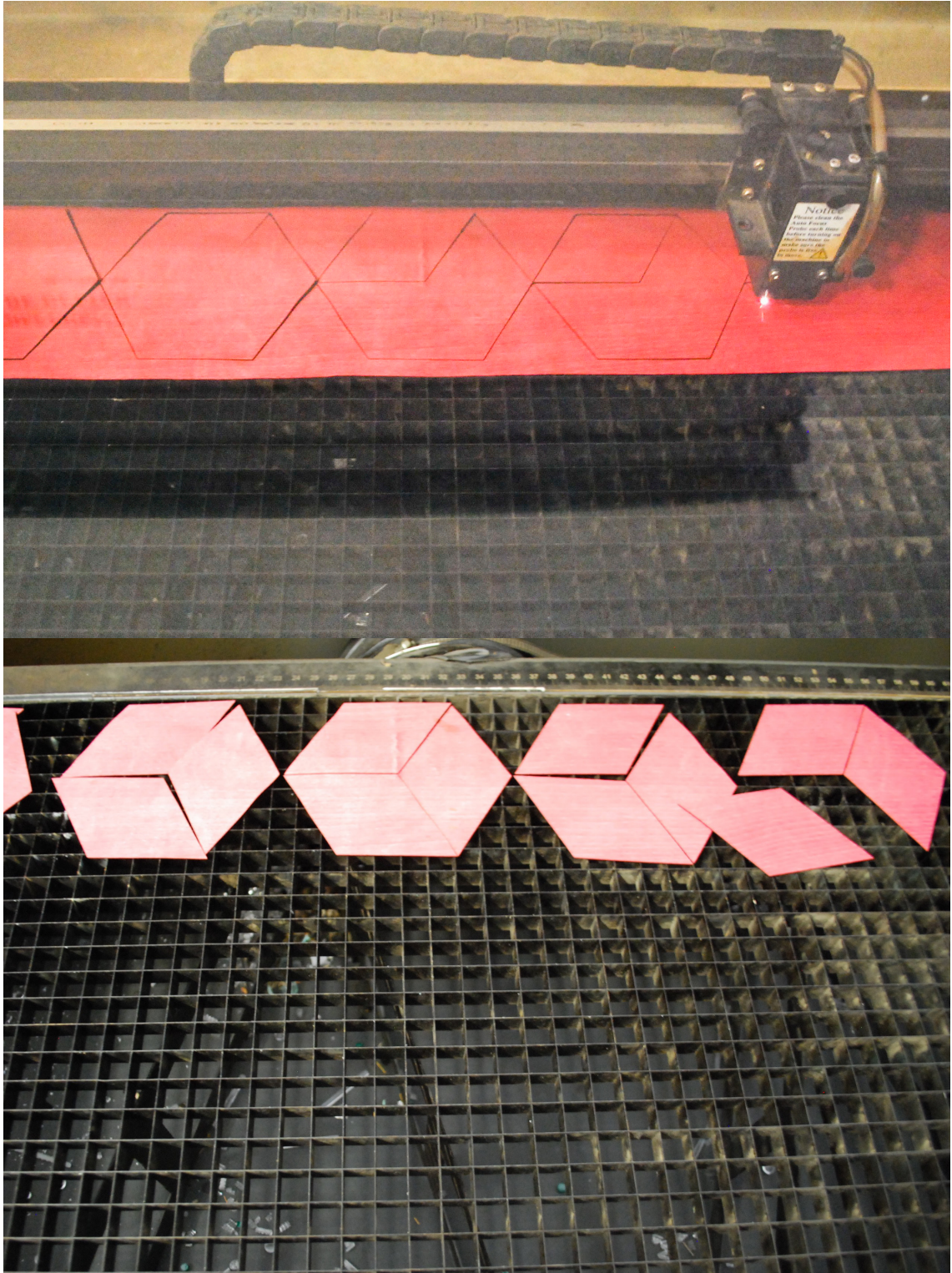


Varias imagens



Corte Laser





Painéis

Marchetaria







Produção, Corte

Esquadrejadora



Calibradora

Produção, Nivelar

6 Leg.  
Exemplo de alguns dos processos produtivos, envolvidos na execução e desenvolvimento dos protótipos.

Produção, Colagem

Orladora



p - 59



p - 60

Produção, Estufa

Preparação para pintura



p - 61



Estufa de pintura

Produção, Secagem



Produção

Montagem





Produção

Montagem



Produção

Montagem





7 Leg.  
Imagem da produção  
do Causeway, onde  
podemos verificar a uni-  
dade e continuidade do  
desenho como um todo,  
sem nunca se repetir  
em torno do volume.

Varias imagens



Sessão fotográfica

p - 69



Varias imagens



Sessão fotográfica



p - 71





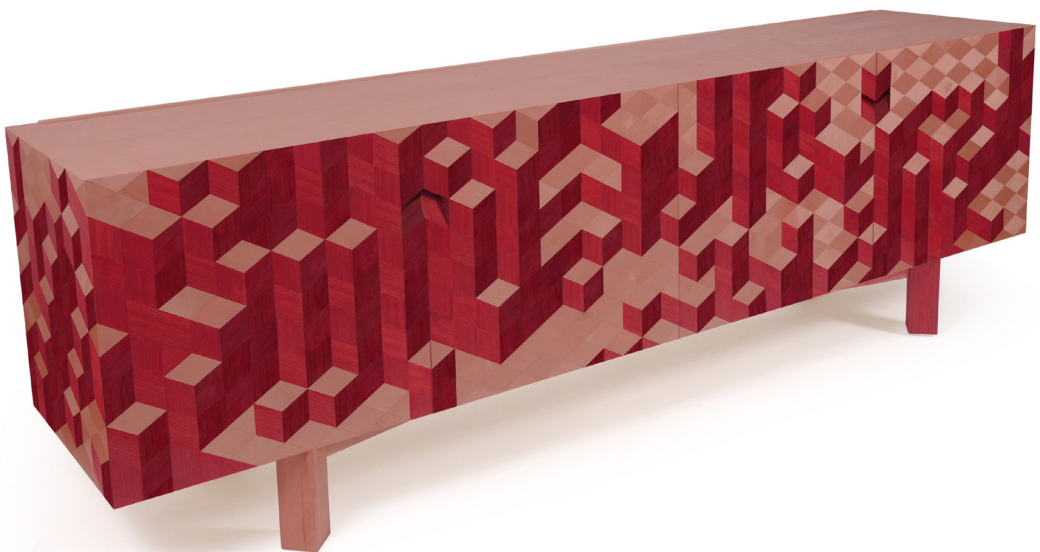
p - 73



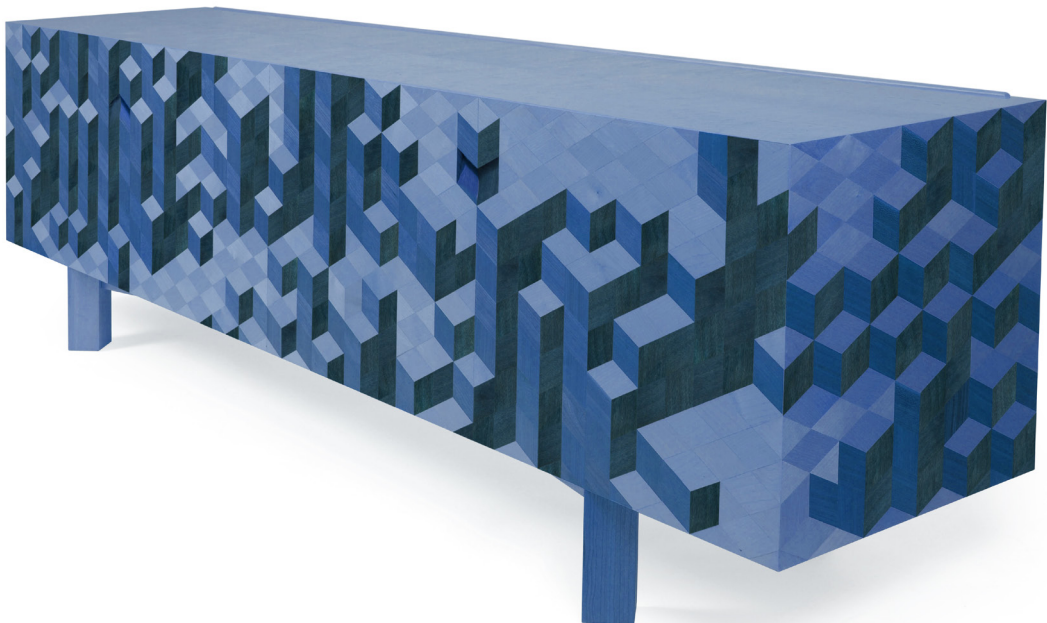
Varias imagens



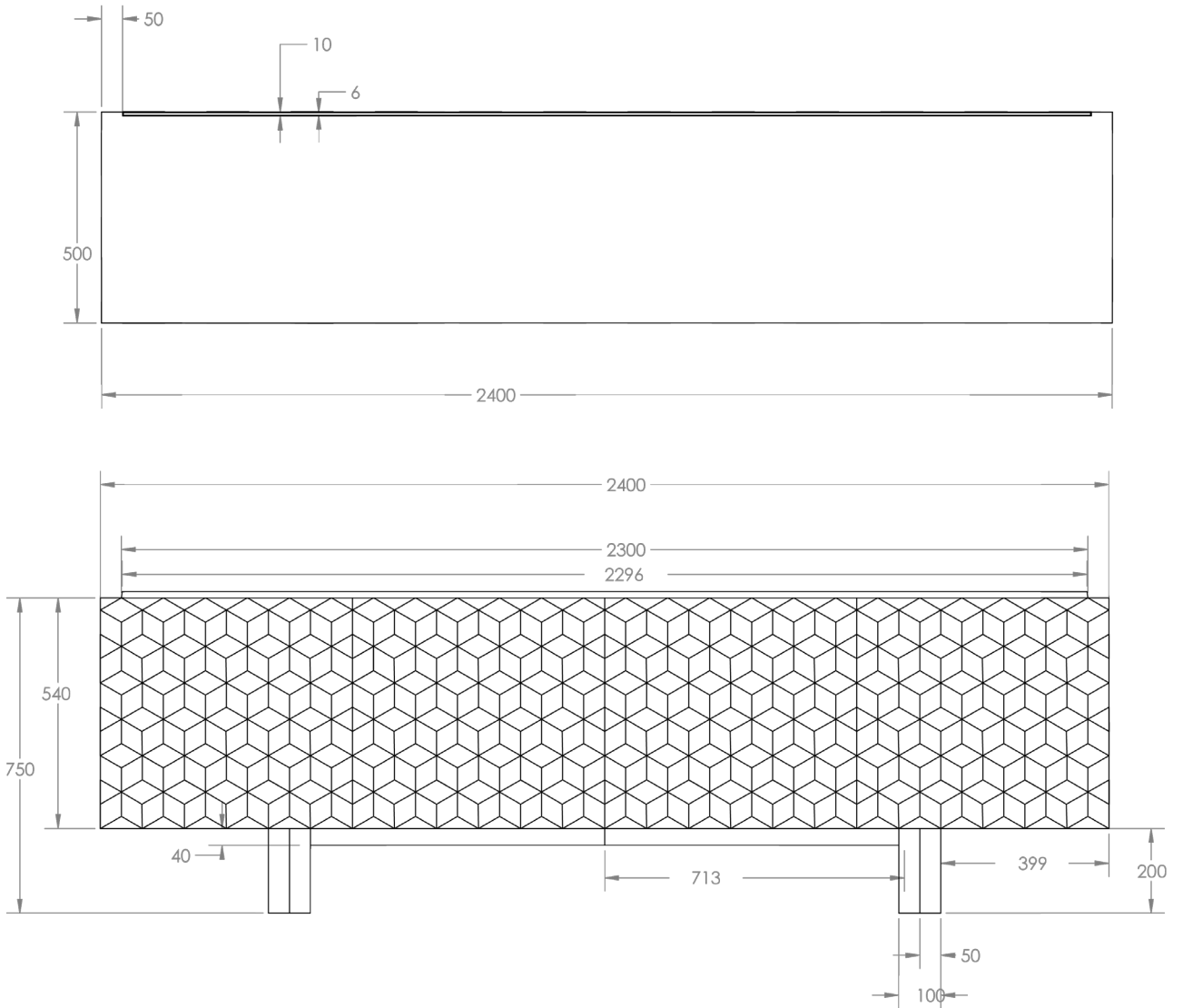
Outras versões

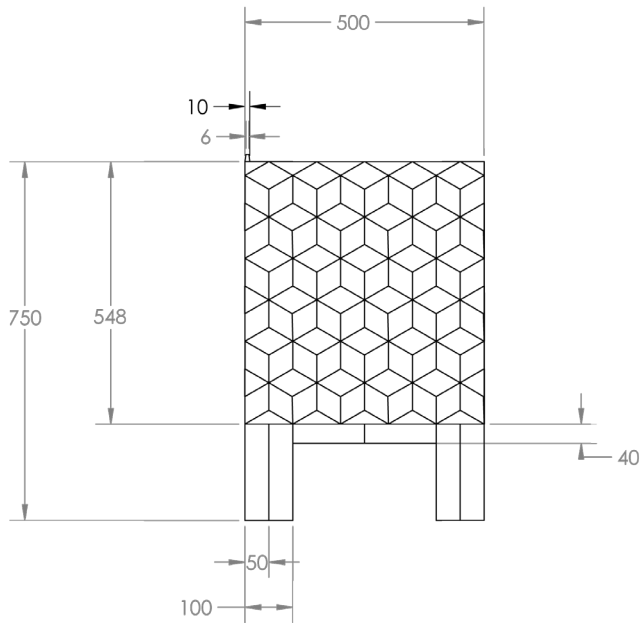
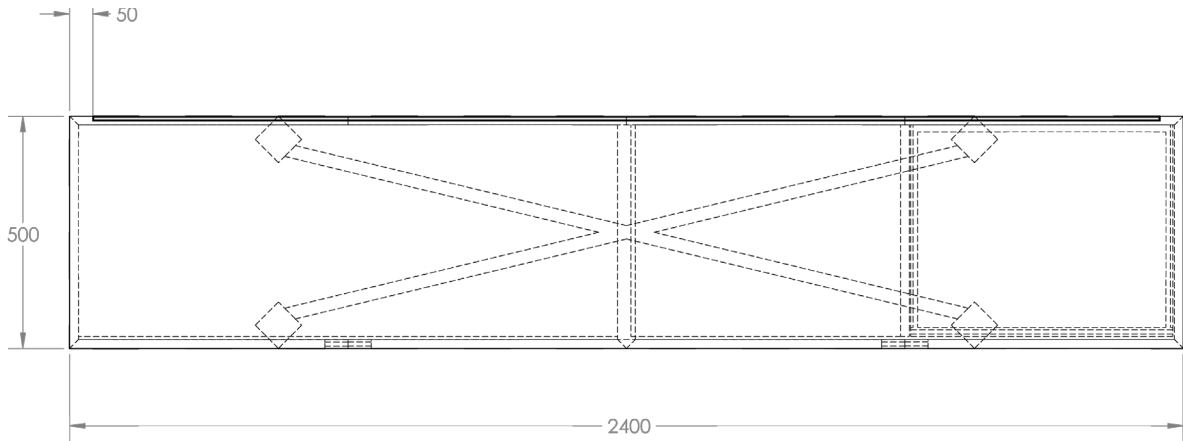


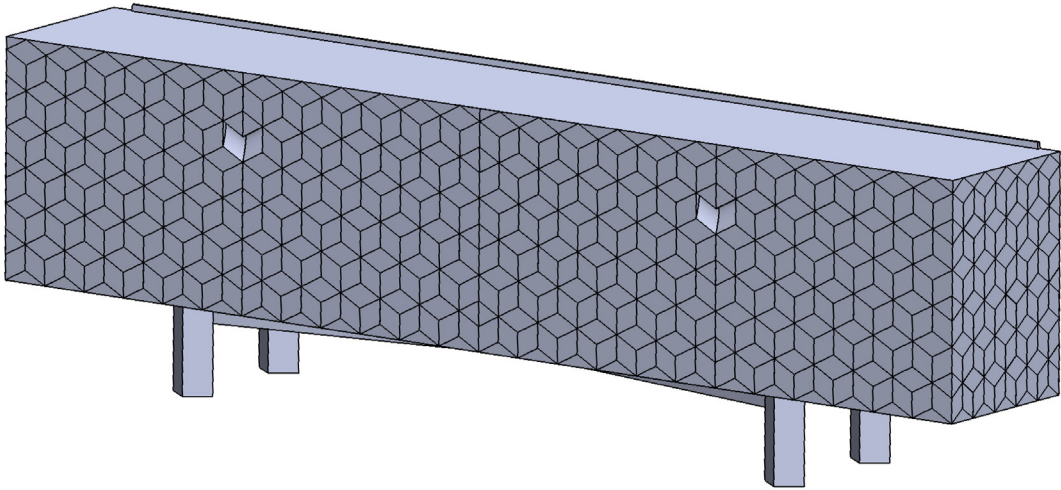
p - 75

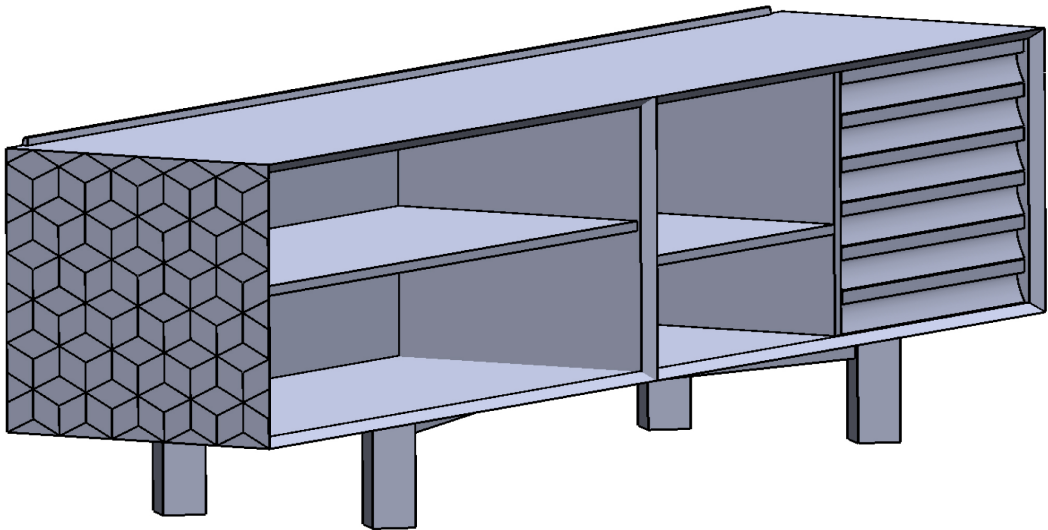


# p - 76



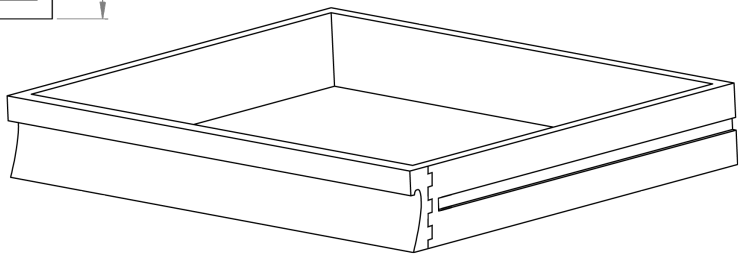
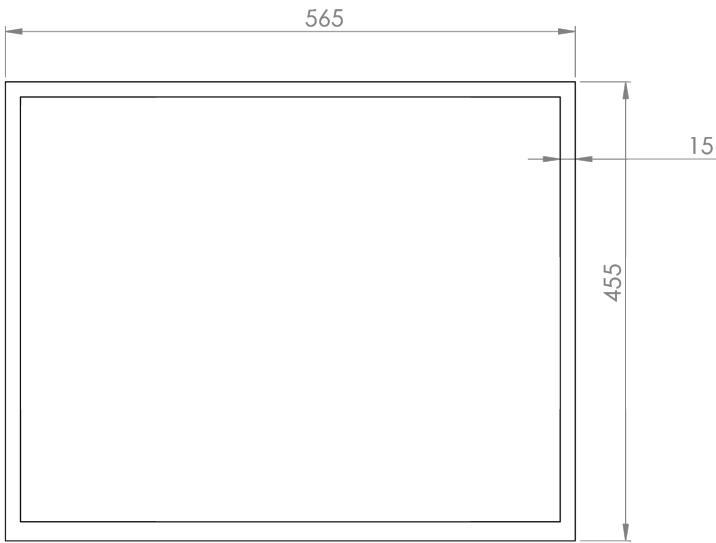
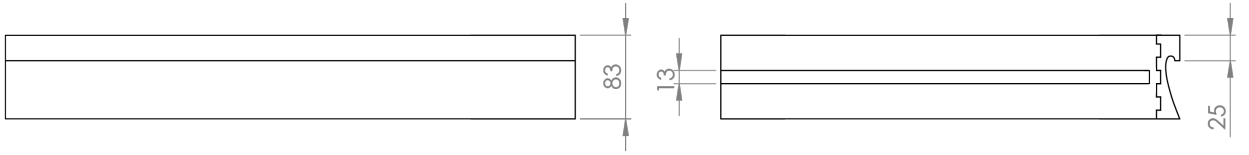




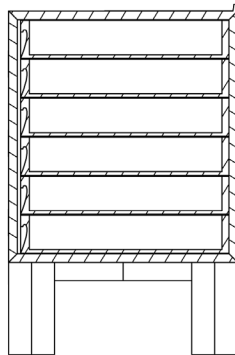
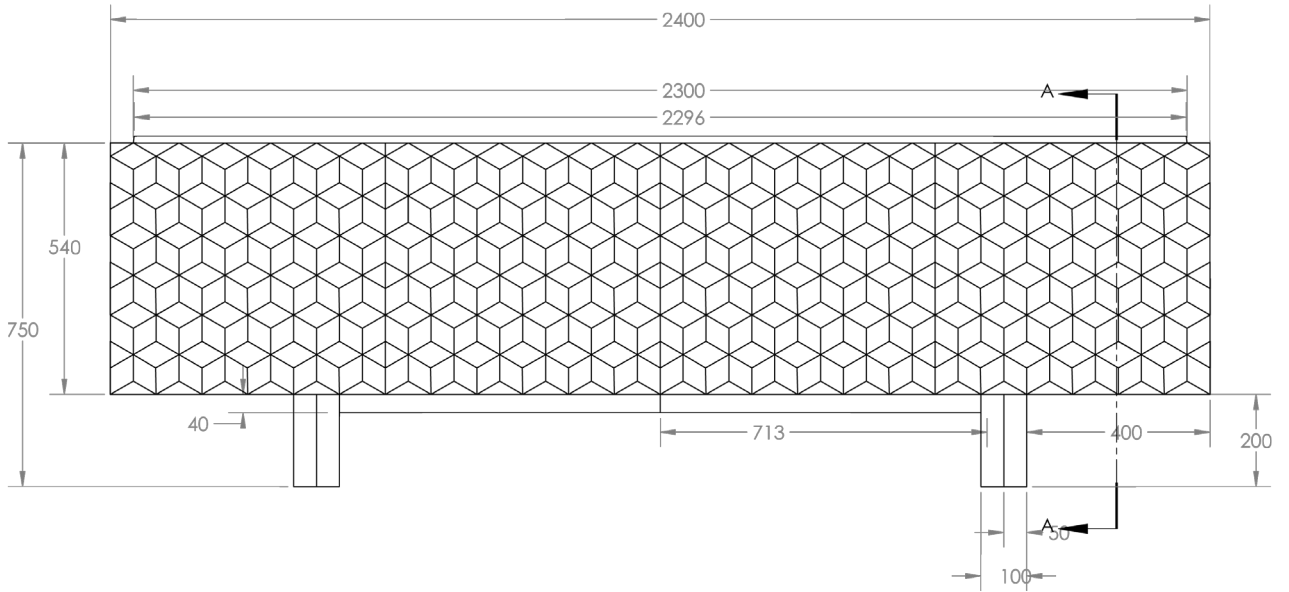


Desenhos técnicos

Para produção



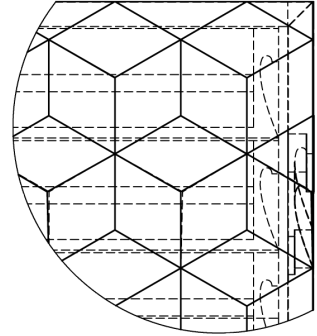
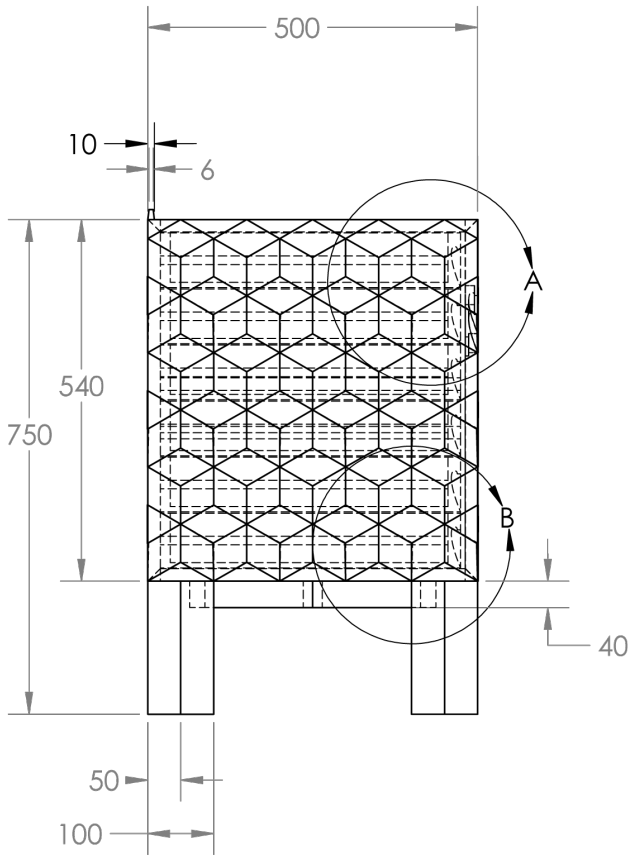
p - 81



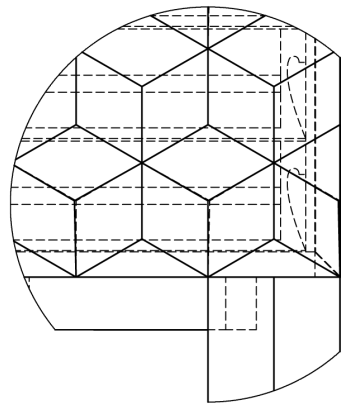
SECTION A-A  
SCALE 1 : 10

Desenhos técnicos para produção

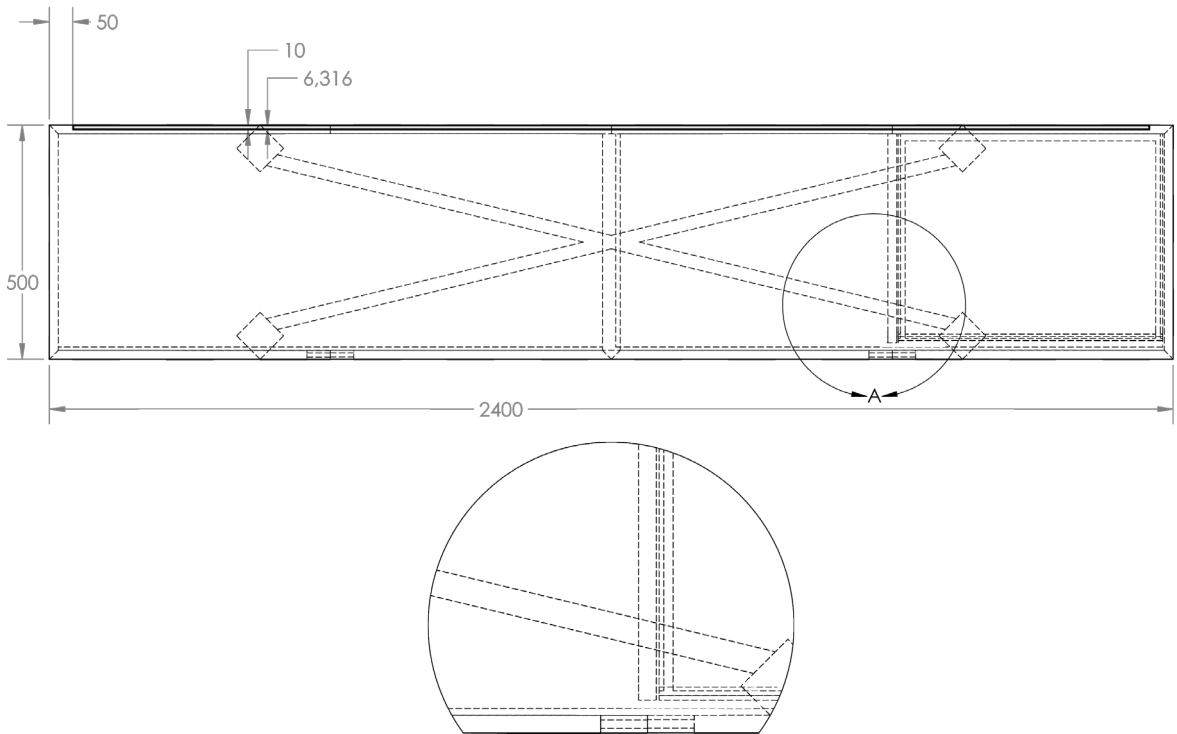
Detalhes técnicos



DETAIL A  
SCALE 1 : 5

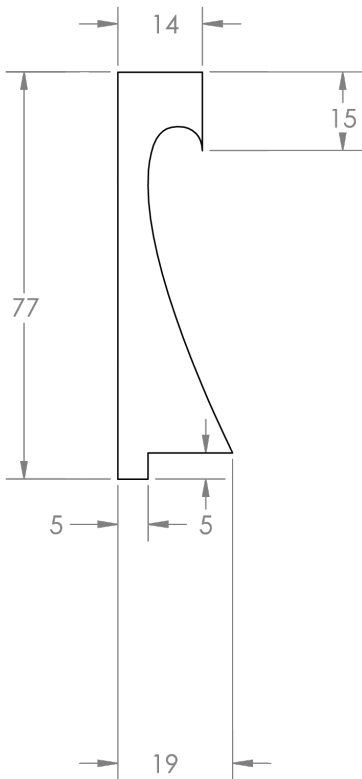


DETAIL B  
SCALE 1 : 5

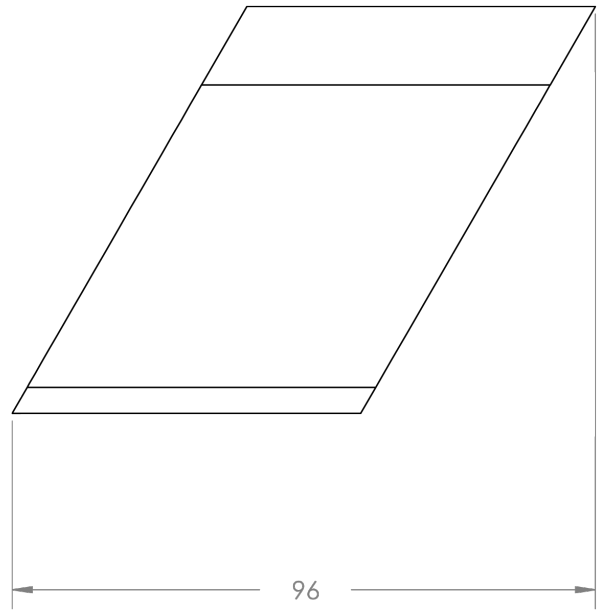


DETAIL A  
SCALE 1 : 5

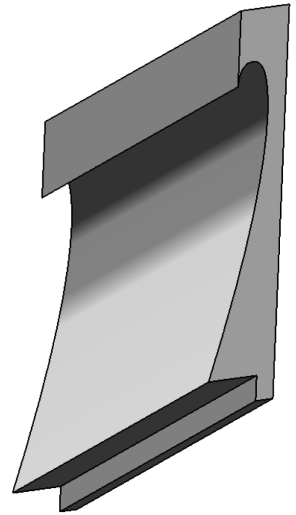
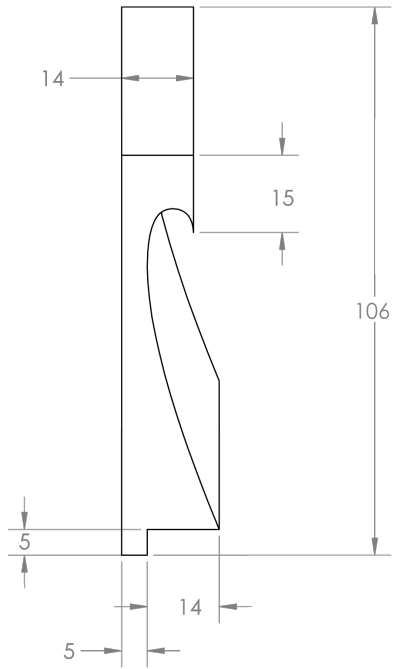
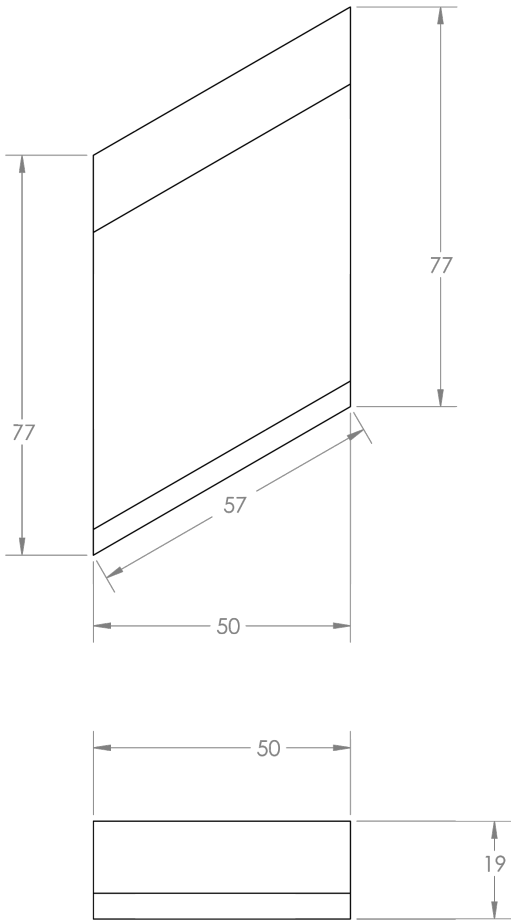
Desenhos técnicos para produção



Detalhe técnico

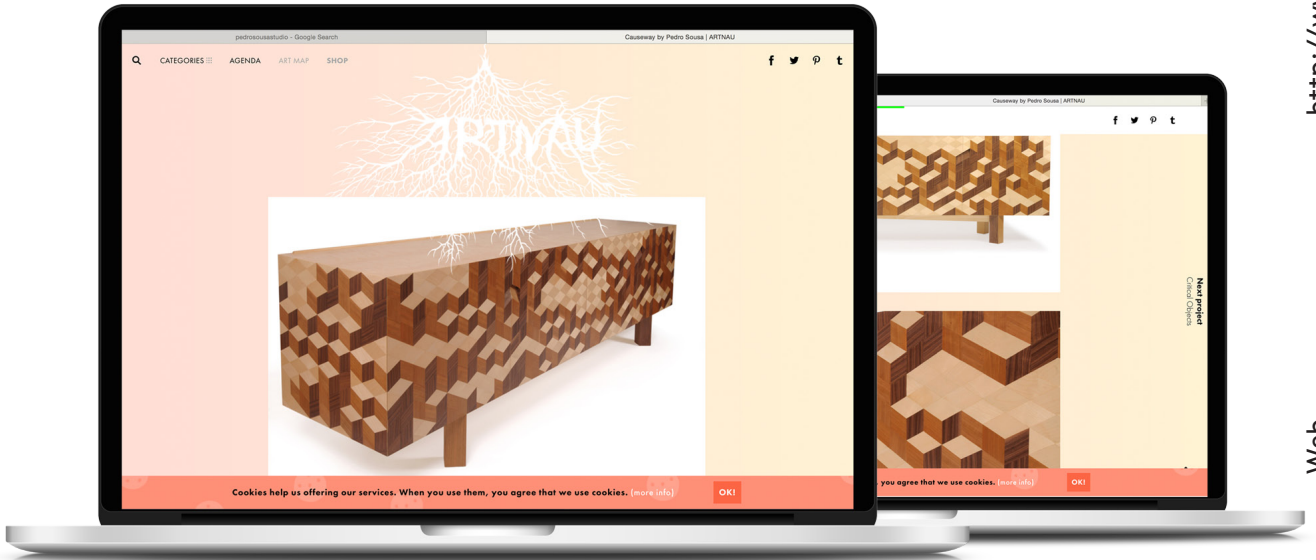


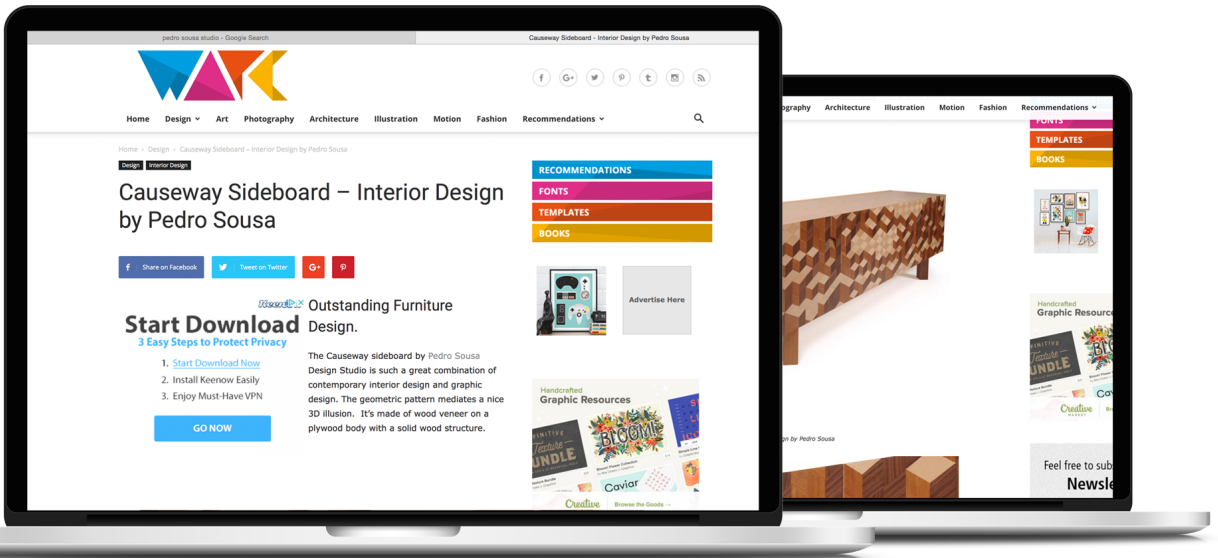
p - 85

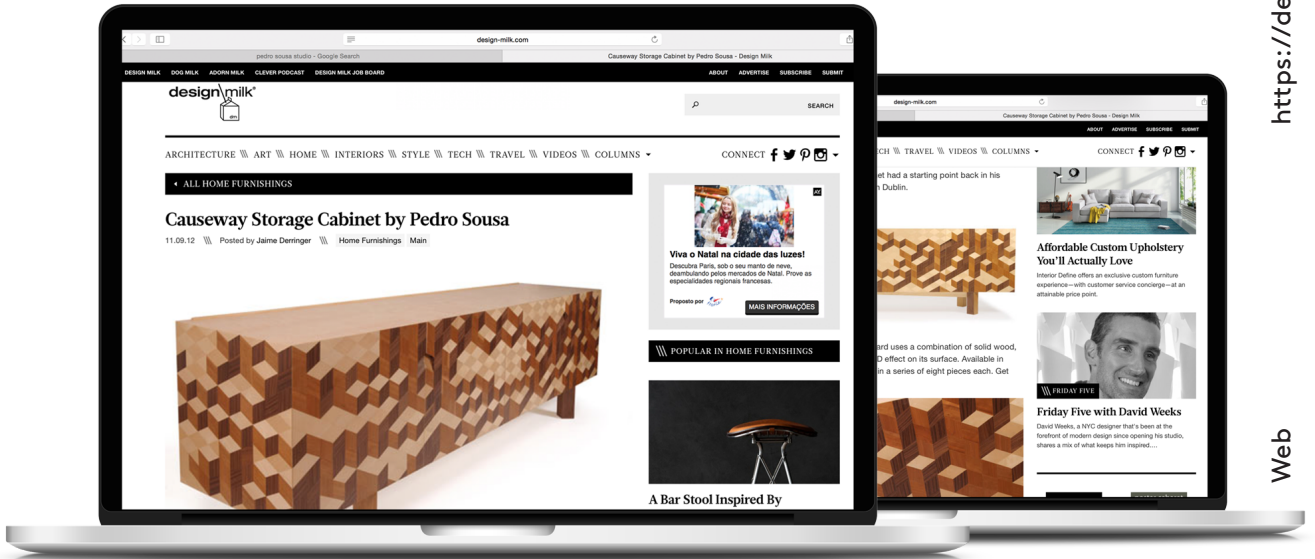


**Trabalho de natureza  
profissional.**

**Promoção**

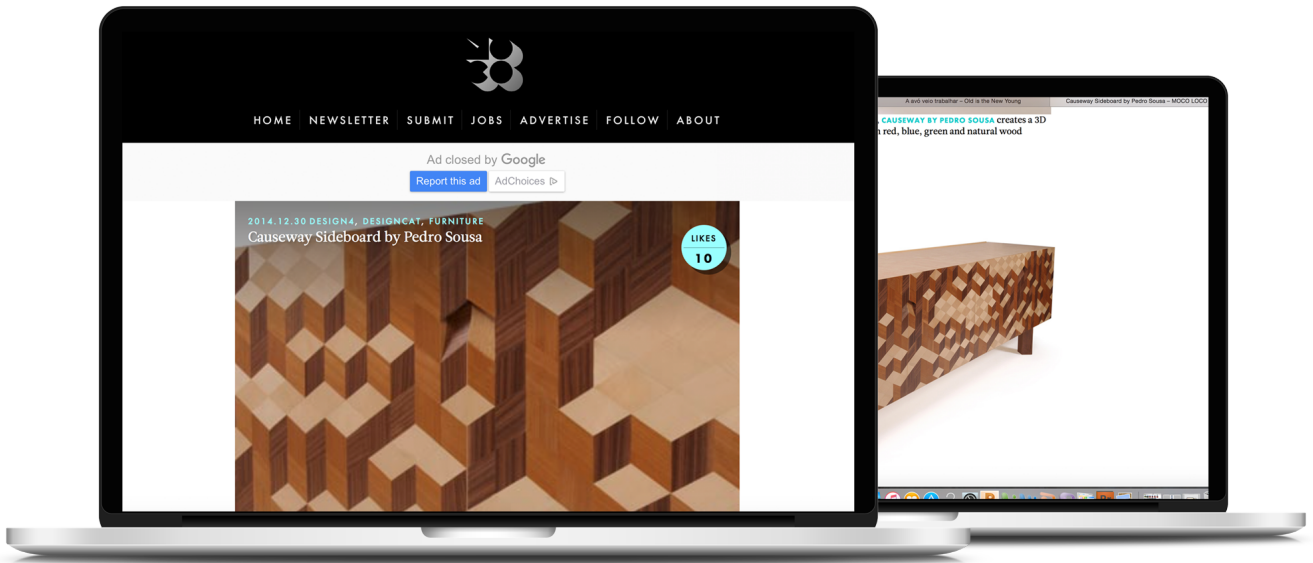






Web!

https://mocoloco.com





8 Leg. Vários exemplos de algumas das paginas web onde foi publicado o Causeway.



設計

雜誌 | 創 | 雜誌 | 001160160001  
ISSN 1609-8825 | 001160160001  
www.design160.com.tw | design160.com.tw

DESIGN 160  
Creative / Design / Branding

密藏巴黎鐵塔下的  
品牌煉金術

Branding Alchemy  
THE SECRET  
BEHIND PARIS

歐洲來襲的平面狂風 - 歐洲設計獎  
破格柏林 - DMY柏林國際設計節 / 科隆Frackentpohl Poulheim的創新哲學  
Collette x Merc x Bon Ton x Uen Commun x UCLAUDE巴黎五大設計概念店  
掌握品牌力的關鍵鑰匙 - 2011 商業設計趨勢 / 隨著地標建築, 流淚到人類仙境  
交鋒再臨 - 台北世界設計大會專題特刊 / 報導臺灣世代 - 倫敦ND所任代設計團



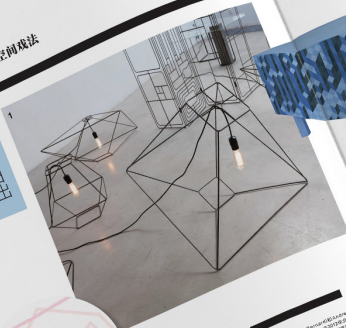
design160.com.tw



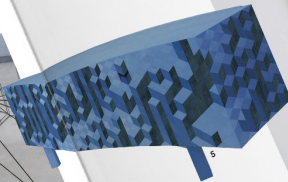
NT\$150元/小冊99元

PRODUCTS 产品 | 空间残法

设计可以重新  
构成或分割我  
们熟悉的物件  
或空间,一点  
微妙即可令白  
常用物呈现出  
一派新貌。



- 1. 几何造型**  
几何造型是设计中最基础、最核心的元素。通过点、线、面的组合，可以创造出丰富的空间感和层次感。在本案中，设计师巧妙地运用了多面体的几何造型，通过线条的穿插和面的组合，构建出一个既稳定又充满动感的空间结构。
- 2. 材质选择**  
材质的选择直接影响到作品的视觉效果和质感。本案采用了金属线条和木质块面，通过材质的对比，增强了作品的立体感和层次感。金属线条的冷峻与木质块面的温暖形成了鲜明的对比，使作品更具视觉冲击力。
- 3. 空间感**  
空间感是设计中的关键要素。通过线条的延伸和面的组合，可以有效地营造出空间的深度和广度。本案通过多面体的几何造型，巧妙地利用了空间的每一个角落，使作品在有限的空间内呈现出无限的延伸感。
- 4. 色彩搭配**  
色彩的搭配是设计中的重要一环。本案采用了红、蓝、白、木色等色彩，通过色彩的对比和调和，使作品在视觉上更加和谐统一。红色的线条和蓝色的块面在白色的背景上显得格外醒目，而木色的块面则为作品增添了一份自然的气息。



- 5. 光影效果**  
光影效果是设计中的点睛之笔。通过光源的设置，可以有效地突出作品的几何造型和材质特点。本案通过点光源的设置，使作品在光影的映衬下呈现出丰富的层次感和立体感。
- 6. 空间感**  
空间感是设计中的关键要素。通过线条的延伸和面的组合，可以有效地营造出空间的深度和广度。本案通过多面体的几何造型，巧妙地利用了空间的每一个角落，使作品在有限的空间内呈现出无限的延伸感。
- 7. 色彩搭配**  
色彩的搭配是设计中的重要一环。本案采用了红、蓝、白、木色等色彩，通过色彩的对比和调和，使作品在视觉上更加和谐统一。红色的线条和蓝色的块面在白色的背景上显得格外醒目，而木色的块面则为作品增添了一份自然的气息。
- 8. 材质选择**  
材质的选择直接影响到作品的视觉效果和质感。本案采用了金属线条和木质块面，通过材质的对比，增强了作品的立体感和层次感。金属线条的冷峻与木质块面的温暖形成了鲜明的对比，使作品更具视觉冲击力。







TeNeues

Livro





Exposição de arquivo reúne um vasto conjunto de estudos, não publicados, de António Soares figura maior da ilustração e do design português da primeira metade do século XX. Através do trabalho de António Soares somos introduzidos numa certa compreensão, mundana e cosmopolita, do modernismo em Portugal.

Curadoria: José Bártolo com Ana Isabel Omeillas  
Desenhos do espólio António Soares cedidos pela família.

# DESENHAR O MODERNISMO

28

# EDIÇÃO LIMITADA

1. **Ruby**  
Produção: KARPA, 2013  
Design: António Miranda  
Colecção: KARPA
2. **Tempo**  
Produção: KARPA, 2015  
Design: António Miranda  
Colecção: KARPA
3. **Stato**  
Produção: KARPA, 2015  
Design: António Miranda  
Colecção: KARPA
4. **Hamlet**  
Produção: ByEdition, 2015  
Design: Pedro Sousa  
Colecção: ByEdition
5. **Cometaria**  
Produção: Pedro Sousa  
Studio, 2012  
Promotor:  
Design: Pedro Sousa  
Colecção: Pedro Sousa
6. **Mesa de Apoio**  
Produção: Edição de autor,  
1992  
Promotor:  
Design: José Pedro Corti  
Colecção: Carla  
Bessa Pereira
7. **B&B**  
Produção: Metalurgia  
Lopra  
Design: Diázaro da Costa  
Colecção: Família Diázaro  
da Costa
8. **Bar das Cereais**  
Produção: Manuel Magalhães,  
1955  
Design: Maria Keil  
Colecção: Francisco Keil  
do Amaral
9. **Falshomage**  
Produção: André Tooman  
Studio, 2015  
Design: André Tooman  
Colecção: André Tooman
10. **Objetos de Objeto**  
Produção: Loja de Atalala,  
2011  
Design: Miguel Vieira  
Bastista  
Colecção: Miguel Vieira  
Bastista
11. **Corte de Oficina**  
Produção: Maria Galinha, 2009  
Design: Miguel Vieira  
Bastista  
Colecção: Miguel Vieira  
Bastista

Edição Limitada é um módulo expositivo que questiona fronteiras disciplinares do design a partir da reunião de projetos de peças únicas ou de série limitada. Este módulo apresenta trabalhos contemporâneos de designers mas, também, exemplos históricos através de peças de Maria Keil ou Pádua Ramos.

Curadoria: José Bártolo

29

# SENTAR

1. **Tweed Chair**  
Produção: Hayman, 2012  
Design: Tom Gilly  
Colecção: Tom Gilly
2. **Cut Chair**  
Produção: Blackork, 2014  
Design: Tom Gilly  
Colecção: Tom Gilly
3. **Dartington Armchair**  
Produção: Hayman, 2012  
Design: Tom Gilly  
Colecção: Tom Gilly
4. **Line**  
Produção: Ribac, 2011  
Design: Tom Gilly  
Colecção: Tom Gilly
5. **Vinco Chair**  
Produção: Curvex, 2007  
Design: Tom Gilly  
Colecção: Tom Gilly
6. **De-It**  
Produção: Curva Concept  
Design 2010  
Design: Raúl Cunha  
com Miguel Estima  
Colecção: Raúl Cunha
7. **Ovexa**  
Produção: Curvex Concept  
Design: 2013  
Design: Raúl Cunha  
Colecção: Raúl Cunha
8. **Tempo**  
Produção: Associação  
Industrial do Países  
de Ferreira, 1983  
Design: Raúl Cunha  
Colecção: Raúl Cunha
9. **2**  
Produção: Studio Ludovico,  
2014  
Design: Carlos Alves  
Ludovico  
Colecção: Studio Ludovico
10. **Caixa 02**  
Produção: IETA, 2006  
Design: IETA design  
Colecção: IETA design
11. **Ensaio a Mão de Espandido e de Diferia**  
Produção: edição de autor,  
2010  
Design: João Moura  
Colecção: Galeria Show Me

12. **Superfície**  
Produção: Mónica Sousa  
Braga, 1983  
Design: Diázaro da Costa  
Doutor: Família Diázaro  
da Costa  
Colecção: MADE – Museu  
do Design e da Moda,  
Colecção: Francisco Capelo
13. **Rubrica**  
Produção: Mónica Sousa  
Braga, 1999  
Design: Diázaro da Costa  
Colecção: Família Diázaro  
da Costa
14. **Pórtico Gali ESP2**  
Produção: Dupleix –  
Plásticos Industriais, 1972  
Design: Carmo Valente  
Colecção: Carla Bessa  
Pereira
15. **Cadeira de Braços**  
Produção: 1972-3  
Design: Eduardo Almeida Dias  
Colecção: Carlos Bessa  
Pereira
16. **Isa**  
Produção: edição de autor,  
1989  
Design: Tomás Taveira  
Colecção: Tomás Taveira
17. **Mitochondria**  
Produção: Benito e Nara,  
1955  
Design: António Garcia  
Diázaro: António Garcia  
Colecção: MOCOS – Museu  
do Design e da Moda,  
Colecção: Francisco Capelo
18. **Triton**  
Produção: KARPA, 2014  
Design: António Miranda  
Colecção: KARPA
19. **Peiter**  
Produção: ByEdition, 2015  
Design: Pedro Sousa  
Colecção: ByEdition
20. **Cometaria**  
Produção: Miguel Vieira  
Bastista, 2014  
Design: Miguel Vieira  
Bastista  
Colecção: Miguel Vieira  
Bastista
21. **Scher**  
Produção: Saal Design, 2009  
Design: Pedro Sousa  
Colecção: Saal Design
22. **Mitochondria**  
Produção: Loja Atalala, 1987  
Design: Pedro Silva Cruz  
Colecção: MOCOS – Museu  
do Design e da Moda,  
Colecção: Francisco Capelo
23. **Falshomage**  
Produção: Metalurgia da  
Lopra, 1952  
Design: Diázaro da Costa  
Doutor: Família Diázaro  
da Costa  
Colecção: MADE – Museu  
do Design e da Moda,  
Colecção: Francisco Capelo
24. **Cometaria**  
Produção: Miguel Vieira  
Bastista, 2014  
Design: Miguel Vieira  
Bastista  
Colecção: Miguel Vieira  
Bastista
25. **Carved**  
Produção: Boca do Lobo,  
2006  
Design: Pedro Sousa  
Colecção: Pedro Sousa

Privilegiando a produção contemporânea mas sem deixar de sugerir possíveis diálogos com a história, Sentar reúne cadeiras, bancos e outros objetos que proporcionam, a partir de um leque amplo de soluções, a função de sentar.

Curadoria: José Bártolo

14

15

JCDecaux

Percursos  
do Design  
Português

exd'15

DESEJO  
TENSÃO  
TRANSI-  
ÇÃO

12 nov 2015 -  
12 mar 2016  
Entrada livre

Galeria Nave da  
Câmara Municipal  
de Matosinhos

DESIRE  
TENSION  
TRANSI-  
TION

Portuguese  
Paths of  
Design

Brochura , design R2

Ex - Desejo - Tensão - Transição

9 Leg.  
Imagens do evento ExD-  
Desejo Tensão Transição  
que é da autoria do  
gabinete R2.





Vista geral da exposição

Vista geral da exposição

Casa do Design, Matosinhos 2015

Casa do Design, Matosinhos 2015

Edição Limitada é um módulo expositivo que questiona fronteiras disciplinares do design a partir da reunião de peças únicas ou de série limitada. Este módulo apresenta trabalhos contemporâneos de designers mas, também, exemplos históricos, através de peças de Maria Keil ou Póloa Ramires.

Expositores José Botelho



10 Leg.  
Imagens do evento Experimenta Design  
2015, onde foi exposto pela última vez o  
Causeway.

[1] [https://pt.wikipedia.org/wiki/Disjunção\\_prismática](https://pt.wikipedia.org/wiki/Disjunção_prismática)

*“ é a designação dada em geologia e geomorfologia às formações constituídas por grandes prismas de rocha separadas por diaclases paralelas que se formam em resultado das tensões que se geram durante o processo de arrefecimento de massas de magma ou lava. Dada a sua origem, as formações colunares resultantes ocorrem exclusivamente em rochas ígneas do tipo vulcânico e subvulcânico, sendo mais frequente nos basaltos, especialmente quando em escoadas lávicas espessas, em lagos de lava ou no material que preenche as chaminés vulcânicas. Quando o material arrefece em camadas de espessura uniforme, as diaclases formam-se perpendicularmente à superfície de arrefecimento e resultam na formação de estruturas colunares aprumadas, de lados perfeitamente paralelos e secção perfeitamente hexagonal, razão pela qual as colunas de 6 lados são as de ocorrência mais comum. Quando a espessura varia lateralmente, formam-se colunas que podem variar em direcção e em espessura e apresentar diferente número de lados, mais frequentemente de 5 a 7.”*

## Referências bibliográficas:

- Bártolo, José (2011), "Modos de produção: Notas para uma economia política do design", em DESIGN ET AL., coordenação Emilio Távora Vilar, D. Quixote, Lisboa, 2014

- Moura, Mário (2014), "Escrever sobre design na internet", em DESIGN ET AL., coordenação Emilio Távora Vilar, D. Quixote, Lisboa, 2014

- Sousa, Pedro (2011), "Sobre a nova forma como vemos a velha forma", em Artes da casa - Ambientes singulares, Instituto do Emprego e Formação Profissional, Lisboa, 2011

## Texto e Legendas:

- Pedro Sousa

## Legendas (transcrito):

Wikipédia, a enciclopédia livre, Novembro 2017, 9, 11

## Fotografia:

- Pedro Saraiva

capa, 3, 5, 7, 8, 11, 13, 15

- Pedro Sousa

19, 26, 33, 35, 41, 45, 47, 49, 55, 57, 59, 67, 71, 77

- Filipe Braga

94-95

- Ivo Oliveira Rodrigues

22-23, 25, 39, 62, 68, 72

© Copyright

Pedro Sousa, Novembro de 2017



[WWW.PEDRO SOUSASTUDIO.COM](http://WWW.PEDRO SOUSASTUDIO.COM)