

Criação

Da experimentação à experiência

O papel do Design na Experiência Gastronómica

Déborah Chaves Fontela

Setembro 2018

NOTA: As citações diretas utilizadas ao longo do trabalho não foram traduzidas, de modo a preservar o rigor da informação original.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador prof. Luís Pessanha, pela orientação e motivação.

Ao chef Henrique Sá Pessoa e chef Pedro Larcher pela disponibilidade.

À prof. Carla Lobo e à técnica Rita Frutuoso pelas conversas em oficina e pela disponibilidade.

Aos meus Pais e Irmão.

Às Marias da minha vida que me acompanharam e apoiaram.

A ti Miguel, pela motivação constante em cada fase deste projeto.

Por fim, resta-me agradecer pelo incentivo e apoio de todos os que estiveram presentes nesta jornada e a todos os que, contribuíram na construção dos projetos.

RESUMO

Neste projeto procura-se explorar a relação entre o Design e a Culinária, tendo com base uma parceria com o Atelier HSP e o chef Henrique Sá Pessoa.

O projeto estrutura-se a partir da exploração das interseções destas duas áreas do saber, da análise da sua evolução e as suas metodologias de trabalho.

Partindo da constatação da existência de uma influência do Design no mundo da Culinária foram ensaiadas diferentes abordagens colaborativas tendo como objetivo o desenvolvimento de suportes e interfaces para a refeição em contexto de restaurante.

PALAVRAS CHAVE

Design | Culinária | Criatividade | Food Design

Metodologia | Experiência | Projeto

ABSTRACT

This academic project seeks to explore the relationship between Design and Culinary, based on a partnership with Atelier HSP and Chef Henrique Sá Pessoa.

The project is structured based on the exploration of the intersections of these two areas of knowledge, the analysis of its evolution and its work methodologies.

Based on the influence of design in cooking different collaborative approaches were tested, with objective the development of supports and interfaces for the meal in a restaurant context.

KEYWORDS

Design | Culinary | Criativity | Food Design

Methodology | Experience | Project

0.1 Porquê?

1 Paralelos entre Culinária e Design

- 12 | Tecnologias passadas e presentes
- 16 | Criatividade como reator comum
- 23 | Metodologias projetuais
- 27 | Estratégias de desenvolvimento

2 Relações entre Design e Culinária

- 39 | Food Design
- 40 | Produção Material
- 46 | Eating Design & Design for Food

3 Referências

4 Desenrolar

61 | Projeto 1

95 | Projeto 2

135 | Projeto 3

5 Síntese conclusiva

163 | Proposta

166 | Conclusão

6 Anexos

167 | Desenhos técnicos

176 | Glossário

7 Bibliografia

8 Índice de figuras

PORQUÊ?

Desde cedo que mantive uma relação próxima com a culinária. Participar na confeitura de bolos e outras sobremesas era sem dúvida o mais apelativo as épocas festivas eram momentos de aprendizagem e de satisfação.

A evolução deste interesse começou a manifestar-se de várias formas: colecionar receitas, ver programas de culinária, e confeccionar/experimentar receitas que na maioria das vezes eram adaptadas.

No entanto, foi a partir do momento em que existiu a necessidade de cozinhar todas as refeições e de ter começado a estudar a disciplina de Design que comecei a estabelecer relações entre as duas.

Tanto no Design como na Culinária é necessária uma metodologia onde a criatividade é valorizada, como um condutor para a geração de novas soluções.

Centradas no Homem, as duas disciplinas já possuem vínculos relacionados com o contexto histórico, evolução de ferramentas e tecnologias e as metodologias de trabalho que permitem perspetivar futuras investigações.

A abertura e aceitação por parte dos chefs para uma relação de trabalho com designers ainda é recente. No entanto, o aparecimento de estudos sobre estas duas disciplinas, como artigos científicos, teses de doutoramento/mestrado e casos práticos, têm vindo a mostrar o potencial de colaboração entre o chef e o designer. Os resultados positivos produzidos por esta relação podem ser comunicados através dos media, criando uma maior proximidade com o cliente.

Havendo um contexto favorável para uma colaboração entre chef/designer, e tendo sido possível estabelecer uma parceria com o chef Henrique Sá Pessoa, fazia sentido propor e realizar uma investigação sobre esta relação de trabalho.

Durante a parceria foram experienciadas três metodologias de trabalho, que se diferenciam pelo nível de contacto entre chef e designer. Da aplicação dessas metodologias resultaram três projetos desenvolvidos para o Atelier HSP, um espaço criativo e de pesquisa que se procura diferenciar no setor de *Fine Dining*.

Os objetivos deste projeto são relatar a aplicação de cada metodologia, analisar os seus resultados e tirar conclusões sobre os pontos positivos e negativos da sua aplicação. Por fim, será também importante registar a opinião dos chefs relativamente à experiência de uso dos suportes desenvolvidos.

PARALELOS ENTRE CULINÁRIA E DESIGN

“(...) A good design must have a sound concept, fine ingredients, be well made. It should be functional and it should, if at all possible, be pleasant to look at. Similarly, good cooking must also have excelente ingredients and preparation and should follow a reliable recipe”.

O crítico de design Stephen Bayley, na introdução escrita para o livro “Food, Design and Culture”, descreve sucintamente as semelhanças: para além da criatividade, as disciplinas possuem também metodologias de projeto semelhantes.

O papel dos utensílios e das tecnologias, nomeadamente os relacionados com a confeção dos alimentos, é vital para o entendimento da evolução da Culinária e do Design, pois é a partir deles que conseguimos analisar algumas das intercepções que tiveram como objetivo principal o bem-estar do homem e que concorreram para o estabelecimento destas disciplinas.

Em diferentes contextos geográficos, as necessidades combinadas com a sua capacidade criativa e os recursos materiais disponíveis criaram o ambiente propício à experiência, onde os erros e sucessos possibilitaram ao homem novas formas de se alimentar, cozinhar, habitar, e viver.

Exemplo deste processo é a utilização do fogo para cozinhar pelo *Homo Erectus*, da qual existem vestígios arqueológicos datados de há pelo menos 1.5 milhões de anos. (Myhrvold, N. 2011)

A ligação milenar entre a comida, o ato de comer e a produção material, deram hoje origem a uma nova área de atuação, onde a Culinária e o Design convergem e a criatividade é vista como parte integrante do seu desenvolvimento projetual. (Wilson, B. 2013)

Alguns dos paralelos estabelecidos

Possuem um caráter cultural

Centram-se no homem e no seu bem estar

Incorporam tecnologias passadas e presentes

Valorizam a criatividade e a experimentação

Possuem metodologias de trabalho

Usam estratégias de desenvolvimento

Tecnologias passadas e presentes

“A comida não resulta apenas da junção de ingredientes. É o produto de tecnologias passadas e presentes. ”

Wilson, Bee

Ao longo da história, foram muitas as descobertas do homem. O seu habitat (Natureza) foi a causa para uma observação atenta e posteriores experiências. As consequências das mesmas ganharam forma de objetos, rituais e tecnologias que foram aprimoradas, esquecidas ou serviram de inspirações para novas soluções.

(Wilson, 2013 , pp.11-12)

Existem momentos de descoberta que se tornaram significativamente importantes na história da cultura material e da confecção de alimentos, como por exemplo a descoberta do fogo que possibilitou ao homem desenvolver novas formas de estar, comer e sobreviver, assim como consolidar comportamentos sociais.

“O homem transforma o consumo do alimento (...) em uma necessidade cultural, usando o ato de comer como um condutor para relacionamentos sociais.” (Queirós & Nishhimura, 2015 , p.952)

Posteriormente e trabalhando a par com o fogo na evolução humana, surgiu a descoberta da cerâmica que possibilitou moldar recipientes para a conservação/confecção de alimentos, armazenamento de líquidos entre outros. “A cerâmica marca um estágio tecnológico supremamente importante no desenvolvimento da cultura humana” (Wilson, 2013, p.34).



Figura 1 . Uso do barro de Bisalhães em atividades laborais

Descobertas levantam hipóteses e as necessidades culinárias foram obtendo respostas de forma artesanal e direcionada primeiramente às classes superiores. Os hábitos de mesa foram evoluindo com o aparecimento do prato individual introduzido pelo Cardeal Mazarine por volta de, 1653 em França, ainda no século XVII o uso de talheres também predominava nas classes sociais superiores mas, só com a 1ª Revolução Industrial foi possível a propagação dos hábitos de mesa.

(Queirós & Nishhimura, 2015)

Fatores como êxodo rural crescimento e construção de pequenas indústrias, em setores metálicos e cerâmicos, permitiram ao proletariado adquirir utensílios de mesa. Segundo Eric Hobsbawm, a inovação industrial noutros bens de consumo como em têxteis, alimentos, bebidas, nas cerâmicas e outros artigos domésticos, foram grandemente estimulados pelo rápido crescimento das cidades.

Já no séc. XVIII foram disseminadas as regras de etiqueta, como por exemplo o manuseamento do garfo e faca denominado de *cut and switch*.

(Vanhoenacker, 2013)

A necessidade de um recurso sintético despoletado pela Segunda Guerra Mundial, devido à dificuldade de compra de recursos naturais como a lã e a seda, resultaram na descoberta do plástico e na criação de um setor com maior crescimento e desenvolvimento a nível mundial.

(Gomes, 2005, p.16)

A partir de 1950, o plástico (polipropileno) conhecido com PP, começou a ser desenvolvido para aplicações comerciais no setor da alimentação.

(Silva, 2009, p.6)

A partir deste marco a disciplina do design criou outro laço de atividade e desenvolvimento com a culinária e a alimentação.

As descobertas foram o reflexo das dificuldades nutricionais, das necessidades, dos gostos e dos comportamentos que cada civilização teve ao longo do tempo.

Os pontos diferenciadores entre cada cultura foram ditados pelas distintas localizações geográficas, as suas condições e adversidades.

Como Stephen Bayley afirma:

“ *Taste is not universal. It is culturally and socially conditioned.* (1999, p.39) ”

CRIATIVIDADE COMO REATOR COMUM

O QUE É A CRIATIVIDADE?

Definição - CAPACIDADE DE CRIAR, DE INVENTAR;
QUALIDADE DE QUEM TEM IDEIAS ORIGINAIS;
DE QUEM É CRIATIVO.

Dicionário Priberam

Durante muitos anos, o termo criatividade foi banido pelos mais cépticos, que preferiam acreditar na ideia do “génio nato”. Também os cientistas justificavam dificuldades que os impossibilitavam de estudar a questão, mantendo a criatividade exterior às fronteiras da ciência, resultando em escassos desenvolvimentos de investigação na época.

Apenas a partir do final do séc.XIX é que começaram a ser realizados estudos. Até aqui ser criativo era uma dádiva de Deus, algo pessoal, inacessível e uma capacidade cognitiva impossível de ser desenvolvida.

Nomes como Galton Cesar Lombroso e Lange-Eichbaum (médicos, psiquiatras) começaram a desenvolver estudos e escrever artigos, tendo em conta a vida quotidiana e respetivos episódios de trabalho. *(Tschimmel, 2010, pp.76-77)*

Segundo a definição, criatividade é a capacidade de criar, de inventar, de tornar uma ideia em algo palpável. Devido à sua versatilidade de aplicação, este conceito está presente em diferentes disciplinas, onde os profissionais a usam no desenvolvimento do processo de criação, quer seja para inovar ou para resolver problemas.

MODELOS DE CRIATIVIDADE

Graham Wallas

Gottlieb Guntern

M. Csikszentmihaly

Apesar dos estudos sobre criatividade terem começado ainda nos finais do séc. XIX, só nos meados do séc.XX foram dados a conhecer ao público. *Graham Wallas*¹ foi um dos pioneiros na área, tendo lançado em 1926 o seu livro *The Art of Thought*, onde o autor “desenhou” o primeiro modelo do pensamento criativo, que viria a ser a base para muitos estudos. (Parreira, 2014, p.35)

O modelo faseado de *Graham Wallas* revela, de uma forma sucinta, as fases marcantes no processo do pensamento criativo. A simplicidade na abordagem de *Wallas* resulta num modelo que rapidamente se adequa a um vasto leque de disciplinas.

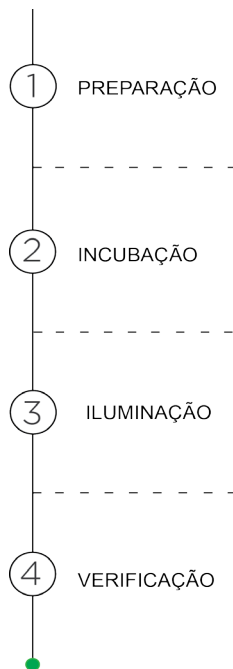


Figura 2. Esquema baseado no modelo de Graham Wallas

¹ Graham Wallas (1858-1932) foi um psicólogo social, professor, cientista e co-fundador da *London School of Economics*, ficou conhecido pelo seu contributo para o estudo sobre o comportamento humano.

Tendo-se tornado um modelo base, rapidamente se disseminou, sendo fonte de estudo. Posteriormente outros especialistas vieram a propor novos modelos fruto de novos dados entretanto recolhidos.

*Gottlieb Guntern*² também elaborou um modelo visual do processo criativo. Tal como o modelo de *Wallas*, o processo de *Guntern* também se encontra faseado em quatro estágios, no entanto, um deles é sub-dividido em sete micro-fases.

Segundo o autor “*A criatividade é a capacidade de produzir uma forma que deve satisfazer determinados critérios.*”

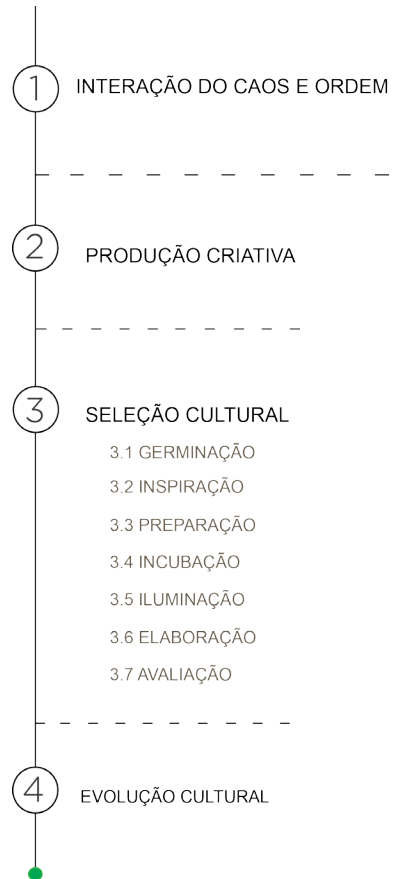


Figura 3 . Esquema baseado no modelo de Gottlieb Guntern

² Gottlieb Guntern médico psiquiatra que se dedica à investigação da criatividade. Tendo já escrito vários livros sobre o tema como por exemplo *The Spirit of creativity*.

Ao contrário dos modelos apresentados anteriormente Csikszentmihalyi defende que a criatividade não é apenas determinada pelas características de personalidade da pessoa, mas sim, pela interação de três elementos que formam em conjunto um sistema:

- Uma cultura que engloba regras simbólicas;
- O individuo que trás algo de novo para um domínio simbólico;
- Um painel de peritos que reconhecem e aprovam essa inovação.

Um resultado criativo surge, portanto, da relação entre o indivíduo e o domínio (cultura) onde existe uma transmissão de informações, posteriormente o reconhecimento por parte da sociedade como um resultado criativo e a sua integração no domínio.

“A abordagem sistémica aponta claramente para o facto da criatividade e reconhecimento social estarem inseparavelmente ligados.” (Tschimmel,2010,p.160)

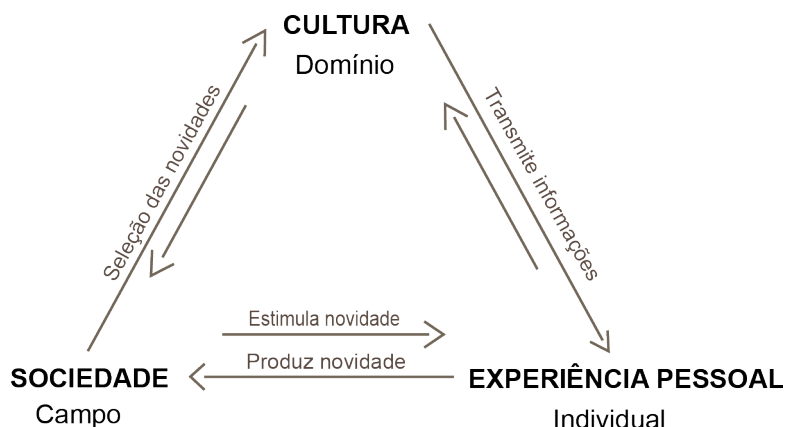


Figura 4 . Modelo esquemático baseado no modelo de Csikszentmihalyi

HEUREKA!

Palavra grega que significa “Achei!”

Exclamação de Arquimedes tornada proverbial, ao descobrir, no banho, a lei do peso específico dos corpos.

Dicionário Priberam

A IMPORTÂNCIA DA CRIATIVIDADE NA CULINÁRIA E NO DESIGN

“(...) uma sociedade, cultura ou domínio, assim como outros aspetos de uma área de trabalho (...) têm uma influência considerável sobre o pensamento criativo de um indivíduo, pelo que podem atuar como incentivo ou como fator de bloqueio de criatividade.” Tschimmel Katja

Ainda antes da disciplina se intitular de Design, já existia uma relação com a culinária/ato de comer.

Recentemente a Culinária/Fine Dining e o Design têm criado laços mais profundos, abrindo novas portas para os designers atuarem.

Tal como um designer necessita de ser criativo para dar resposta aos desafios, um chef de alta cozinha também tem de o ser. Ser-se reconhecido pelo seu trabalho é um dos objetivos. Exemplos como o Guia Michelin ou The World 50 best restaurants³, tornam o espaço digno de confiança para uma experiência única. A competição e rivalidade entre estabelecimentos/chefs despertam uma necessidade de conhecer todas as opções para serem reconhecidos como indivíduos criativos e vanguardistas. Todos os detalhes são tidos em conta. Desde o momento da reserva até à refeição em si e por fim, no empratamento e no ato de comer onde pode ser visto, saboreado e experienciado uma novidade. *(Ottenbacher & Harrington, 2007, p. 3)*

Concluimos para já que a criatividade é transversal e um fator crucial para o desenvolvimento de projeto.

“What I’ve learned over the last year is the best thing that I can do to perpetuate creativity to keep pushing forward ironacally is to let go of power.” Achatz Grant

³ Lista anual produzida pela revista britânica Restaurant onde posiciona os 50 melhores restaurantes do mundo.

METODOLOGIAS PROJETUAIS

Definição - Sequência de passos que nos levam desde a definição de um problema até à solução final.

Reconhecer a existência de um problema e solucioná-lo são os dois passos essenciais que acompanham as diversas metodologias de projeto. As restantes etapas vão sendo alteradas de forma a se adequarem às suas disciplinas de trabalho.

A necessidade de que o Design fosse reconhecido como uma profissão despoletou a ideia de que o uso de metodologias de projeto, tal como em outras áreas de trabalho, fariam a disciplina ser vista como um trabalho racional, sistemático e “científico” contribuindo para a sua credibilidade. Esta convicção foi defendida pelos elementos do movimento Design Methods Movement, originado pela Conference on Design Methods no ano de 1962 em Londres. O movimento era encabeçado por John Chris Jones, Herbert Simon, Christopher Alexander, entre outros. (Parreira, 2014, p.59)

“In organizing this Conference, our aim was clearly to bring together people of common interest and purpose, people working individually and in groups in their own special fields of the arts and the science, exploring the application of scientific methods (...) and, to break down the barriers that exist between one activity and another, attempting to discover the possible connection that link all creative activities.” Slann Peter

Desta forma entende-se que, a criação de metodologias de trabalho no Design foi influenciada por metodologias já existentes em outras áreas de trabalho. Sendo o Design multidisciplinar é possível que as metodologias usadas sejam flexíveis de acordo com as áreas em interação.

Para melhor entender a relação entre Design e Culinária, foram analisadas as suas metodologias projetuais e verificada a sua compatibilidade, partindo de dois exemplos.

O processo conhecido como duplo diamante (Double Diamond) foi criado em 2005 pela Organização britânica Design Council. Existem similaridades no processo criativo nas diferentes especialidades da área do Design. Assim sendo, a organização criou um estudo prático envolvendo departamentos de onze empresas, tendo como resultado um modelo interativo que visa o descarte e o refinamento de ideias, até identificar uma solução ideal. Como o nome o indica, o modelo é representado por dois diamantes adjacentes, cada um dividido em duas etapas, sendo uma delas de pensamento divergente e outra de pensamento convergente.

No primeiro diamante:

Descobrir- Início do projeto.

Definir- Definição, Criação de um brief

No segundo diamante :

Desenvolver- Experimentação, prototipagem das soluções criadas.

Implementar- Projeto/solução resultante é finalizado e entregue.

Este modelo ou guia de processo criativo, pode ser usado para a resolução de problemas ou criação de novos produtos/soluções, em diferentes sub-disciplinas do Design, ou outra área criativa.

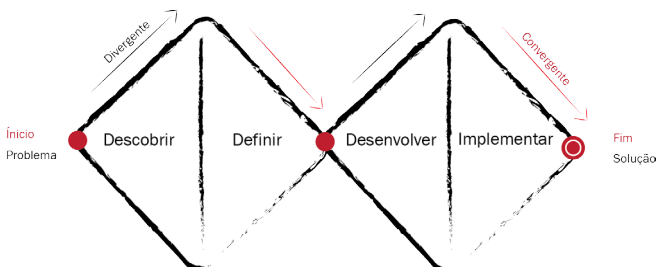


Figura 5. Esquema baseado no modelo de Duplo Diamante

Também no mundo da culinária já foram dados passos no sentido de melhor entender o processo metodológico e criativo dos chefs. Ottenbacher & Harrington, gestores do ramo hoteleiro, realizaram um estudo em 2006 de forma a comparar os processos de inovação em restaurantes com estrela Michelin. Para uma comparação proporcional, foram realizadas doze entrevistas, quatro em cada categoria, sendo de uma, duas ou três Estrelas Michelin. De forma a melhor entender a versatilidade do modelo duplo diamante e o cruzamento entre as áreas criativas, foi realizada uma adaptação do modelo de Ottenbacher & Harrington à estrutura do modelo desenhado pelo Design Council.

No primeiro diamante:

Inspiração- Considerações de produto, fontes de inspiração.
Critérios de Triagem - Intuição de chef. Análise financeira.

A meio:

Tentativa e Erro- Fase chave. Organização e treino para o produto ser constante.

No segundo Diamante:

Desenvolver Conceito – Identidade gastronómica. Storytelling
Testar/Treinar – Implementar processo produtivo. Testar o produto junto da equipa e clientes.

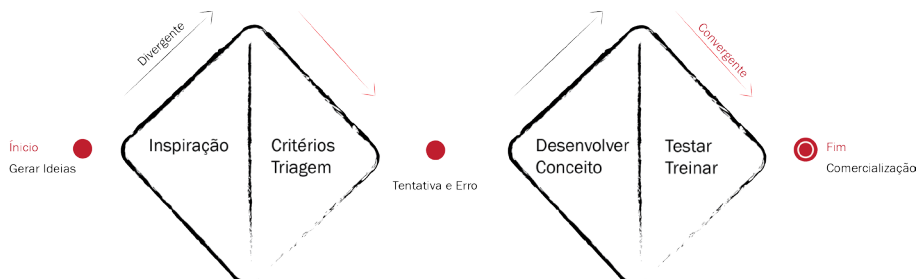


Figura 6 . Esquema baseado no modelo de Harrington e Ottenbacher

ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO

Com o propósito de criar conexões entre as duas disciplinas, foram estabelecidos paralelos entre dois projetos culinários e de design. A escolha destes exemplos deveu-se ao contexto do trabalho desenvolvido. Cada exemplo diverge a partir de um termo.

Experiência

Acto de experimentar | Ensaio | Tentativa

Quando pensamos numa experiência, temos em mente que seja algo nunca antes vivenciado, um resultado de preferência agradável. Para que seja possível, é necessário que durante o processo de criação hajam momentos de teste, pois só assim garantimos o objetivo pretendido.

A experiência passa, portanto, por dois níveis, primeiramente pelo criador que desenvolve e posteriormente para o consumidor/utilizador que experiencia. Dois projetos de autores distintos, dois contextos diferentes, porém o mesmo objetivo, parecer algo que não é.

MEAT FRUIT

Atualmente na alta cozinha, o momento de refeição ou degustação, passou a ser um momento de experiência, onde não só a comida importa. *“O que se come é tão importante quanto, quando se come, onde se come, como se come e com quem se come.”* (Carneiro, 2015)

Um exemplo claro para uma experiência seria um momento de degustação no restaurante *The Fat Duck*,⁴ onde *Heston Blumenthal*⁵ promete ao consumidor uma experiência única *“(…)over twenty years of obsessively experimenting in the kitchen, and questioning everything to create my magical restaurant dishes.”*

Meat Fruit é um dos pratos no qual o chef procura surpreender e confundir o consumidor criando um momento de suspense, invocando a teatralidade.

⁴ Restaurante classificado com 3 estrelas no Guia Michelin e integrado na lista The Worlds 50 Best Restaurants.

⁵ Heston Blumenthal, chef inglês nascido em 1966, é conhecido por ser um “alquimista” na cozinha, conduz o seu restaurante The Fat Duck.

STONE FOAM STOOL

Um dos sentidos mais usado pelo ser humano é a visão, pelo que, por vezes o facto de confiar neste sentido pode acabar por ser equivocado.

Stone foam stool⁶ foi um projeto realizado, em 2015, pelo designer Matthijs Kok. Percepção, interação e contradição são alguns dos termos que definem este banco.

O designer pretende que o usuário, num primeiro olhar seja enganado pela visão. *“A stool with a hard look, wich is unexpectedly soft”*

Uma percepção duvidosa, que só com uma interação pode aperceber-se que passa tudo por uma contradição.

⁶ Vídeo do projeto na sua produção. <https://www.matthijskok.nl/?project=stone-foam-stool>



Figura 7 . Meat Fruit de Heston Blumenthal



Figura 8 . Stone foam stool de Mattheijs Kok

Performance (palavra inglesa)

Manifestação artística | Forma de expressão

De duas formas distintas, porém, análogas, os projetos apresentados têm como objetivo um momento de refeição. Apesar de acontecerem em contextos diferentes, o carácter performativo e a utilização de alimentos são pontos chave para a finalização e categorização do projeto.

De ter também em conta que em ambos os projetos há um protagonista e uma plateia.

PLATLESS DESERT

Grant Achatz⁷ propõe numa das suas mais célebres sobremesas “*platless dessert*” um momento único de performance onde o alimento é o material.

Como o nome refere, a sobremesa não tem um suporte móvel, acabando por ser criada no momento à mesa.

O chef ritmadamente vai executando a sobremesa com preparados cuidadosamente categorizados e medidos, demonstrando que existe um esquema, uma sequência visual que o “autor” pretende, porém, uma fluidez nos movimentos tornando cada repetição única.

Esta dinâmica propõe uma nova forma de experienciar a culinária, abrindo também novas portas para a disciplina do Design.

⁷ Grant Achatz, chefe americano nascido em 1974, dono do famoso restaurante Alinea situado em Chicago.

FOOD TOOLS

Decorrida na Viena Design Week em 2011, Food Tools é categorizada como uma Food Design Performance.

Localizada numa espécie de atelier, o objetivo da *performance* passa por preparar uma refeição completa, assim como o *tableware* envolvido (pratos, copos, talheres), usando ferramentas e maquinaria de um artesão, tendo como materiais vegetais frescos, queijo, massa de pão, entre outros alimentos. Considerada uma performance fascinante mas também repulsiva, a maioria da plateia preferiu assistir e não provar a refeição preparada por Honey&Bunny⁸ e Tom Hanslmaier.

⁸ Mais sobre Honey&Bunny em <https://www.honeyandbunny.com/>.

Projeto de interesse <https://www.youtube.com/watch?v=oe-LAINCECa4&t=1s>



Figura 9 . Platless Desert por Grant Achatz



Figura 10 . Food tools por Honey and Bunny

SÍNTESE

A capacidade mais importante de que um designer pode levar para o seu trabalho é a de reconhecer, isolar, definir e solucionar problemas (*Papanek.V,1985,p.151*). Estas são algumas das etapas que fazem parte do modelo Double Diamond, mas também de tantos outros métodos, tal como a metodologia proposta por *Bruno Munari* no seu livro “*Das Coisas Nascem Coisas*” ou a proposta criada por *Mike Baxter* no livro “*Projeto de Produto*”.

A relação entre Design e Culinária é potenciada pelo facto de ambas serem territórios multidisciplinares e atividades criativas com metodologias afins.

Recentemente (2018) a designer *Francesca Zampollo* propôs uma nova metodologia denominada de “*The Food Design Thinking Methodology*”. A metodologia foi adaptada ao processo de *Design Thinking*, tendo como objetivo a resolução de problemas sobre alimentos e ao ato de comer, sendo direcionada a food designers, chefs, empresas alimentares entre outros.

Com esta visão é reforçada a ideia de uma analogia entre metodologias projetuais e a possibilidade de colaboração entre as duas áreas.

RELAÇÕES ENTRE DESIGN E CULINÁRIA

Recentemente a proximidade entre estas duas disciplinas deu origem a uma nova vertente no campo do design, onde a comida pode passar a ser usada como matéria prima para a realização do trabalho e o ato de comer estudado e recriado para oferecer novas experiências.

A esta nova vertente deu-se o nome de Food Design. O uso desta designação iniciou-se na década de 90, com um dos pioneiros na utilização da terminologia o designer espanhol Marti Guixé.⁹

⁹ Designer espanhol nascido em 1964 é uma referência na área do Food Design.
Ver em <http://www.guixe.com/>

FOOD DESIGN

Apesar de ser uma área de atuação recente, o Food Design já possui uma comunidade alargada.

Marti Guixé, sendo um dos pioneiros admite o seu interesse pela comida como matéria *“I am only interested in food, as I consider it is a mass consumption product and I like the fact that is a product that disappears and is transformed into energy”*.

Ainda na década de 90, o designer expõe alguns projetos como *Tapas Pasta* ou *3D snack* na galeria H20 em Barcelona.

No entanto antes da década de 90 já existia uma relação entre o Design e o mundo culinário. Como exemplo o surgimento de parcerias com designers para a produção de novas soluções em diferentes contextos.

Na década de 60 os designers Charles e Ray Eames projetaram a cadeira armchair após um pedido de um cliente dono de um restaurante.

Já na década de 80 empresas da indústria alimentar procuraram trabalhar em parceria com designers de forma a obterem uma nova forma e desenho para os seus produtos.

Podemos concluir com estes exemplos que, ainda antes da existência do termo Food Design, já havia uma ligação óbvia entre a disciplina do Design e da Culinária. A designação serviu para abrir mentes, promovendo um estudo mais profundo para a sua evolução.

PRODUÇÃO MATERIAL

Savoy vase 1932



Figura 11 . Vaso Savoy desenhado por Alvar Aalto para a marca Iittala¹⁰

O vaso desenhado por Alvar Aalto nasceu de uma proposta feita pelo restaurante de luxo Savoy para que, o arquiteto e designer desenhasse peças de mobiliário e decoração.

Inspirado nos lagos finlandeses, o vaso Savoy começou a ser produzido de forma artesanal em vidro com recurso a moldes de madeira.

A sua forma assimétrica e possibilidade de cores tornaram este objeto um ícone da marca Iittala e do design Escandinavo Moderno.

¹⁰ Arquiteto e designer finlandês pioneiro do Modernismo. Foi casado com Aino Aalto, tendo sido durante algumas décadas um dos casais de arquitetos e designers mais importantes.

Aino plate 1932



Figura 12 . Prato Aino desenhado por Aino Aalto para a marca Iittala¹¹

Desenvolvido em 1932 o prato faz parte de uma linha denominada de Bolgeblick. A inspiração para esta linha partiu do apelido do seu marido Aalto que significa ondas, as linhas circulares que a diferenciam resultam do momento de embate de uma pedra com a superfície da água. Este é apenas um dos exemplos onde o momento da refeição é pensado, resultando uma coleção de diferentes suportes/superfícies. Oitenta anos depois continua a ser produzida pela empresa Iittala.

¹¹ Marca de design finlandesa especializada em objetos domésticos e utensílios de cozinha.

Macinapepe 1988



Figura 13 . Pimenteiro desenhado por Massimo Ghini¹² para Twerghi by Alessi

Pimenteiro desenhado por Massimo Ghini para o catálogo Twerghi by Alessi no final da década de 80'. A produção coincide com o fim do grupo Memphis, no qual o designer se encontrava integrado a convite de Ettore Sottsass. Apesar de não apresentar cores fortes e formas chocantes o pimenteiro exibe influências do grupo com a combinação de materiais, acabamentos e com a ruptura da forma tradicional.

¹² Arquiteto e designer italiano
Mais informações sobre o designer e o seu trabalho em <http://www.iosaghini.it/about/mig/>

Armchair “La Fonda” 1961



Figura 14 . Cadeira desenhada por Charles e Ray Eames ¹³

A cadeira Armchair, nasceu de um pedido feito a Charles e Ray Eames com o propósito de integração no restaurante *La Fonda Del Sol*. Os requisitos propostos foram preponderantes para o modelo proposto pelos designers. O encosto baixo, com a mesma altura do tampo da mesa, resulta numa cadeira elegante produzida em fibra de vidro e alumínio.

¹³ Casal de designers norte americano que ficou conhecido pelas suas contribuições em design de mobiliário e arquitetura no séc XX.

Marille 1983

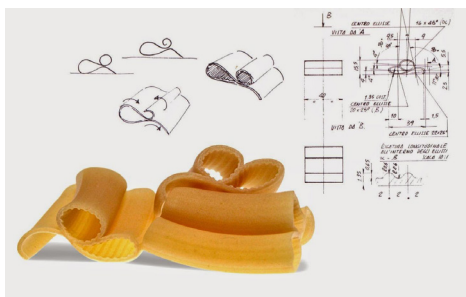


Figura 15 . Massa desenhada por Giorgetto Giugiaro para a marca Voiello ¹⁴

Mandala 1987

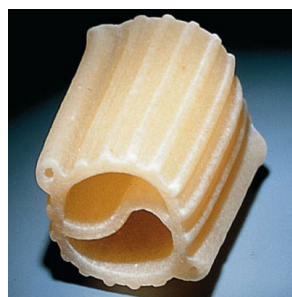


Figura 16 . Massa desenhada por Philippe Starck ¹⁵ para a marca Panzani

Tanto num caso como no outro, houve insucesso. O período de produção das duas foi curto devido aos pontos negativos, os chefs apontavam para um maior tempo de cozedura, assim como uma dificuldade em atingir o ponto *al dente*. Estes fatores associados à existência de tipos de massa que já cumpriam os requisitos, não permitiram a continuação da produção. Apesar de serem considerados falhanços a nível projetual, estes erros proporcionaram aprendizagem. Os dois designers mostram abordagens distintas, desde uma abordagem mais mecânica a uma mais conceptual. O facto de aceitarem o desafio de “desenhar comida”, ajudou a estabelecer o contacto entre designers e a culinária.

¹⁴ Designer de automóveis italiano.

¹⁵ Designer de produto
Mais informações sobre o designer e o seu trabalho em <https://www.starck.com/>

No campo educacional/pesquisa Francesca Zampollo¹⁶, é uma das profissionais que se dedica apenas ao estudo do Food Design. Para além dos estudos aplicados nesta área, da criação da revista internacional sobre food design, Francesca criou a escola Online de Food Design. Durante a sua carreira, criou categorias e subcategorias que permitem definir e mostrar a amplitude do Food Design.

¹⁶ Designer investigadora na área de Food Design.
Ver mais em <http://francesca-zampollo.com/>

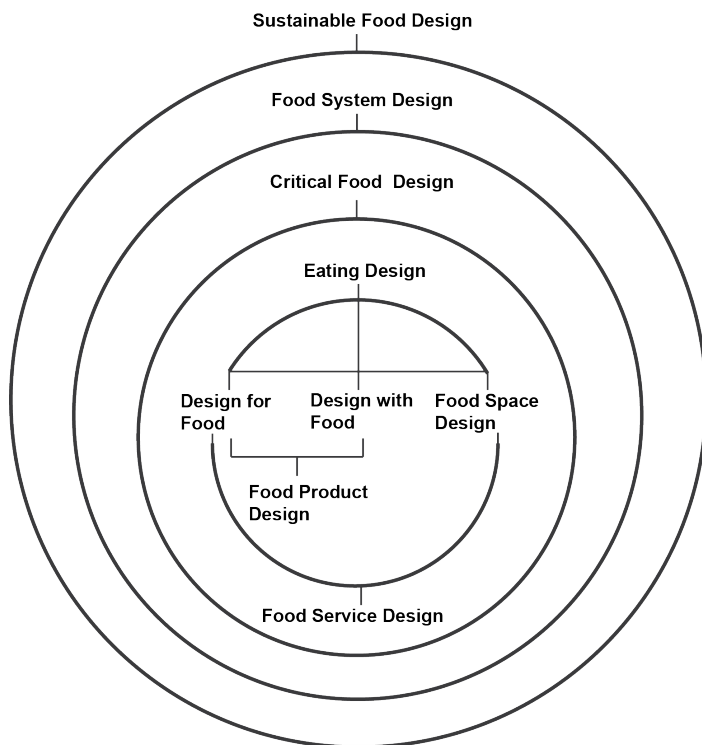


Figura 17 . Esquema baseado na categorização de Francesca Zampollo "What is food Design 2.0"

“
Food Design is, simply, the connection between food and Design. Food Design is the design process that leads to innovation on products, services or systems for food and eating: from production, procurement, preservation, and transportation, to preparation, presentation, consumption, and disposal.”

Francesca Zampollo

EATING DESIGN

O termo Eating Design é uma das categorias presentes no esquema de Francesca Zampollo, sendo também a que se cruza com mais categorias.

Esta centra-se na projeção de experiências do ato de comer.

Marije Vogelzang é uma das referências que atualmente trabalha nesta área. Segundo a designer, a comida é o material mais importante do mundo. No entanto este não é o alvo do trabalho mas sim o ato de comer proporcionando experiências únicas. *“(...)I think food is already perfectly designed by nature. I like to work from the verb of eating.”*

No projeto Grazing City Scapes¹⁷, a designer explora novas sensações captadas pela área da boca. Durante o evento não é possível utilizar as mãos para comer, a boca terá de ir em busca do alimento que está disposto em diferentes alturas (sobre copos). Analogia que Marije faz com uma vista panorâmica da cidade repleta de prédios. Segundo Marije, este tipo de eventos permite uma interdisciplinaridade, mostrando que há mais para além da cozinha.



Figura 18 . Grazing City Scapes - Marije Vogelzang - 2016

¹⁷ Mais informações sobre o projeto em http://marijevogelzang.nl/portfolio_page/grazing-city-scapes/

DESIGN FOR FOOD

Design for food é umas das categorias presentes no esquema de Francesca Zampollo, que tem como objetivo projetar para a comida com fim a prepará-la, cozinhá-la, contê-la, transportá-la e servi-la.

Sendo abrangente no seu espectro de projeto, acaba por interagir com outras categorias presentes no esquema, Eating Design, Food Product Design e Design With Food.

No *El Celler de Can Roca*¹⁸ já existe uma relação próxima com o(s) designer(s) para a criação de pratos que transportam e servem a comida de forma inovadora e original.

Inspirado num prato catalão “*pa amb tomata*” o designer Andreu Carulla¹⁹ desenvolveu o suporte *Plat de Pa*, exclusivo para o restaurante *El Celler de Can Roca*. Sendo o pão o protagonista da receita de inspiração, o designer criou um molde feito através de um pão fatiado, originando em “fatias de pão” em alumínio.



Figura 19 . Processo de Molde do prato Plat de Pa



Figura 20 .Plat de Pa exclusivo para El Celler de Can Roca

¹⁸ Restaurante que integra a lista The Worlds 50 Best Restaurants à uma década, estando posicionado em 2º lugar.

¹⁹ Mais informações sobre o designer e o seu trabalho em <http://www.andreu-carulla.com/work/>

REFERÊNCIAS

Crutial Detail - Alínea

Luki Huber - El Bulli

Pat Parker - Atelier Crenn

Vista Alegre

Malga

Caulino

“
He didn't ask for a plate or knife or spoon, instead he said that they had culinary concepts that were really hard to serve and needed solutions”

(Kastner, M. 2012)

Um caso prático da aproximação das duas disciplinas é a parceria entre o chefe Grant Achatz e o designer Martin Kastner.

No atelier Crutial Detail os trabalhos são exclusivos e respondem à procura e necessidades do cliente. Segundo Martin Kastner os trabalhos devem seguir, não um estilo de “autor” mas a essência do trabalho do cliente, de forma à solução se adequar na íntegra ao ambiente.

O objeto “Antiplate” foi desenhado para dar excelência ao amuse bouche apresentado e é constituído por duas peças: uma a colher que vai ser levada à boca, e a outra o suporte de cerâmica designado como antiplate.

A colher pousa elegantemente na superfície cerâmica, desafiando a estabilidade.

Neste projeto podemos ver uma nova forma de transportar, servir e apresentar o amouse bouche, que para além de desafiar os conceitos de apresentar a comida, também desafia o chefe a manter o rigor e estabilidade entre o suporte e o am+use bouche.

²⁰ Mais projetos do atelier em <https://crutialdetail.com/>

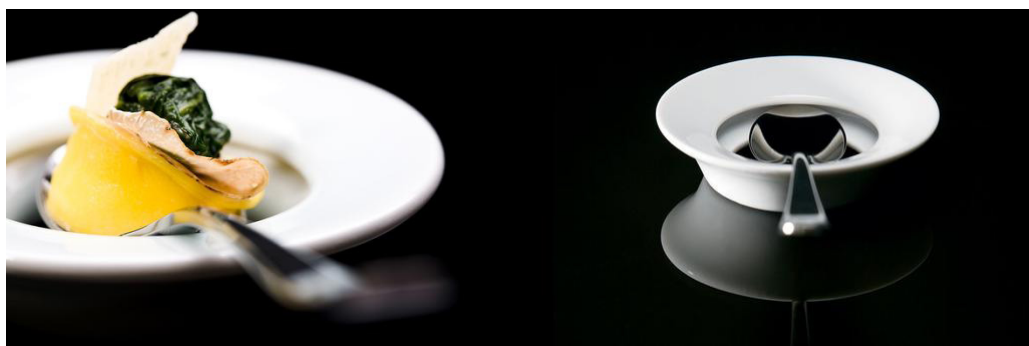


Figura 21 . Antiplate - Crutial Detail

Também Luki Huber ²¹ trabalhou em parceria entre 2002 e 2005, com a equipa criativa do restaurante El Bulli, dirigido por Ferran Adrià, ²² na conceção não só de suportes de apresentação, mas também em instrumentos de cozinha.

²¹

Luki Huber- Designer industrial, nascido na Suíça em 1973, para além da parceria com o El Bulli, também já trabalhou com a Lékúé. Paralelamente, criou uma ferramenta que ajuda a melhorar o trabalho em equipa

Mais projetos do atelier em www.lukihuber.com



Figura 22 . El Bulli APA 3

O projeto APA 3 foi desenvolvido para um aprimoramento na técnica da esferificação este método permite mais rapidez e eficácia na produção do “falso” caviar de melão.

²²

Ferran Adrià – Cozinheiro catalão nascido em 1962, conhecido no mundo da culinária pela inovação em gastronomia molecular, tendo sido eleito 5 vezes como o melhor chefe do mundo.



Figura 23 . El Bulli APA 3 apresentação

“The visuals must trigger something in your mind, condition you to what you experience. It’s not just putting food on a plate. It’s Also storytelling”

(Crenn.D, 2016)

O conceito por de trás do trabalho da chef Dominique Crenn, consta em memórias.

Ao contrário de outros espaços, o cliente não recebe um menu, mas um poema. Cada prato conta uma história transmitida inicialmente no poema escrito pela chef que, para além de descrever as memórias, acaba por descrever elementos que estão presentes em cada prato. No caso da icónica sobremesa *“Walk in the forest”*, Dominique pretende remeter os clientes às excursões que fazia em criança com o seu pai e irmão pela floresta.

Para além das sensações transmitidas pelos sabores e texturas dos elementos, também o empratamento se considera de grande importância no resultado final, onde a delicadeza se revela numa paleta cromática, de acordo com as suas recordações.

O suporte para o empratamento da sobremesa foi produzido pela ceramista Pat Parker, que após entender os objetivos visuais pretendidos pela chef, pode projetar um suporte feito à medida, onde a relação suporte/receita é evidenciada.

“Walking deep in the woods, as the earth might have something to spare”



Figura 24 . Walk in the forest - Atelier Crenn

²³ Com apoio de um audiovisual

Chef's Table - 2ª temporada episódio 3
ver em Netflix

Em Portugal também já existem casos de sucesso na relação entre chef's e a disciplina de design. A Vista Alegre em parceria com alguns chef's nacionais e internacionais, desenvolvem suportes que refletem os seus desejos de uso e apresentação nos seus estabelecimentos.



Figura 25 . Step - Vista Alegre e chef Rui Paula

Já a envolvimento do chef durante o processo de projeto permite resultados satisfatórios para ambos *“Cada um dos chefs tem 100% de participação e envolvimento no projeto, e nada avança sem a aprovação deles.”* A equipa de design garante o envolvimento enviando desenhos técnicos, modelações virtuais e uma impressão 3D. O objetivo deste projeto passa por criar suportes marcantes e diferenciadores tanto no seu aspeto estético como na sua funcionalidade.

Todos os anos aliam-se a mestres da cozinha, produzindo um ou mais suportes novos que se juntam aos restantes, originando numa coleção denominada de chefs' collection.

Em conversa com Richard Williams, designer responsável pelo projeto Chef's Collection acerca da metodologia de trabalho e conseqüente resultado o mesmo afirma que cada projeto é único, sendo que cada chef se inspira de forma diferente *“Muitas vezes o chef tem um tema único, como por exemplo: uma santola, tatuagens (...) lendas (...)”*. (comunicação pessoal, 22 de Agosto, 2018)



Figura 26 . Couvert - Vista Alegre e chef Vítor Sobral

“ Há chefs que conhecem o processo de produção, ou parte dele. (...) o que às vezes é bom porque há facilidade em perceber o que é possível fazer, e o que não é. ”

(Filipe, M. 2018)



Figura 27 . Malga - Colaboração especial com o chef Tiago Santos

Um projeto mais recente (2015) mas que tem crescido exponencialmente é o Atelier Malga, criado pela designer Mariana Filipe que se dedica à criação de tableware, na maioria resultante de parcerias com chefs.

Em conversa, a designer admite que o interesse por suportes alternativos tem aumentado,

“Sim, cada vez mais os chefs

procuram pratos diferentes, que não encontram no mercado.”.

Mariana Filipe descreve o seu processo de projeto *“Normalmente o processo começa por o cliente dizer o que necessita, em termos de suporte e peço sempre algumas imagens de referência para ter noção das formas e decorações que o cliente gosta.”*, *“faço protótipos das peças, tendo em conta aquilo que o cliente pediu.”*

Durante o processo projetual alguns chefs gostam de estar envolvidos e fazer escolhas, no entanto, quando não estão por dentro do funcionamento de produção acabam por aguardar e escolher a partir dos protótipos propostos pela designer. *“No final o cliente é que decide se gosta ou não das propostas (...)”*

(comunicação pessoal, 13 de Julho, 2018)



Figura 28 . Peças suspensas de Catia Pessoa e Maud Téphany para Bairro do Avillez

Caulino Ceramics, é um atelier fundado por Cátia Pessoa.

No seu repertório é possível encontrar peças de tableware desenhadas para/com alguns dos melhores chefs nacionais. Mas são os projetos de interior para restaurantes como *Belcanto*, ou *Cantinho do Avillez*, que se destacam.

Estes exemplos de projeto, entram numa das categorias do esquema de Zampollo, o Food Space Design.

“ Our eyes, minds and palates have now to turn to the plate and understand the many influences that serving can exert on the perception of a dish ”

(Deroy,O. 2014)

DESENROLAR

O empratamento deveria ser visto não como uma característica meramente decorativa, mas sim como uma das partes multisensoriais da experiência gastronómica. (*Deroy & Michel, 2014*)

Neste projeto procuro desenvolver suportes alternativos, tentando explorar diversos processos/materiais e conjugá-los, não só entre si, como também com o espaço envolvente (Atelier HSP) de forma a oferecer uma nova experiência de uso por parte do chef e do cliente.

Como já referenciado na página *Porquê?* O projeto encontra-se dividido, tendo como resultado três propostas, sendo que cada uma será desenvolvida a partir de uma metodologia distinta.

As metodologias usadas diferenciam-se no contacto com o chef e como tal os projetos apresentados encontram-se pela sua ordem cronológica de desenvolvimento.

A primeira metodologia visa a que a designer conheça o chef, as suas ambições e o espaço, acabando por ser informada sobre o tipo de refeição e as propriedades que pretende. Durante o processo de trabalho foram realizadas reuniões presenciais.

Na segunda metodologia, já conhecendo o trabalho de Henrique Sá Pessoa, é proposto que a designer trabalhe autonomamente, o objetivo é que o chef proponha novas receitas para o suporte.

Por fim a última metodologia proposta, onde existe uma colaboração entre chef e a designer para a criação de um suporte conjunto. Durante o processo foi realizada uma reunião que culminou no desenho do suporte.

PRIMEIRA ABORDAGEM

08-06-17

Entrevista ao chef Daniel Costa, braço direito de Henrique Sá Pessoa no restaurante ALMA e a Telmo Moutinho atual chef de pastelaria.

As perguntas centravam-se na maioria sobre o processo de criação na cozinha, a importância da criatividade e a relação de design e da culinária.

O objetivo desta entrevista passava por procurar uma parceria com o chef Henrique e a sua equipa de forma a poder concretizar a proposta de tese.

Após explicados os objetivos do projeto, o chef Daniel pediu o envio de um portfólio digital, tendo sido selecionados trabalhos relativos à temática de Food Design.

25-07-17

Esta reunião foi realizada já com a presença de Henrique Sá Pessoa.

Neste encontro foi possível conversar sobre a temática de investigação. No decorrer da conversa o chef falou sobre o seu novo espaço “Atelier Henrique Sá Pessoa”, sendo caracterizado como um local de experimentação e criação de novos pratos, propondo-me o desenho de novos suportes para as suas criações.

16-08-17

Reunião no Alma com o chef Henrique, tendo sido acompanhada pelo meu orientador Luís Pessanha.

Este encontro possibilitou o esclarecimento do projeto e da parceria.

05-10-17

Conversa com o chef Henrique no Alma sobre as três vertentes de projeto, onde foi pedido ao chef que pensasse em linhas guia de forma a desenvolver a proposta – (Sob proposta do chef a designer propõe um suporte).



Figura 29 . Na cozinha Alma

PROJETO 1

Sob proposta do chef a designer propõe um suporte

A proposta 1 consiste no desenvolvimento de um suporte sob proposta genérica de uma receita por parte do chef Henrique Sá Pessoa.

De uma forma geral fui desafiada pelo chef a desenhar um prato para conter peixe e/ou marisco, assim como, um caldo.

Foram tidos em consideração alguns pontos expostos pelo chef como: o diâmetro ou comprimento máximo do suporte, fácil limpeza e arrumação.

Para finalizar foi tido em conta o ambiente em que o suporte iria ser integrado, sendo ele o novo espaço Atelier Henrique Sá Pessoa.

Foi feita uma visita ao atelier com a gestora do espaço Sílvia Martinez, para um levantamento fotográfico para melhor entender o ambiente envolvente.

METODOLOGIA

Esquema desenvolvido que representa o processo de projeto. Do lado esquerdo os passos dados em colaboração (chef/orientador) do lado direito os passos desenvolvidos a solo pela designer.

Ponto de Partida

Prato para peixe e ou marisco para conter caldo

Inspiração

Conversa com chef Henrique
Visita ao espaço Atelier HSP
Visita ao Alma



Resultados

Ideias - Propostas de suportes
Esboços - Desenhos Técnicos
Modelação 3D
Testes
Modelação em roda de oleiro
Vidrados

Primeira Validação

Debata presencial sobre questões técnicas e funcionais
Conclusões



Desenvolvimento da proposta Processo de produção

Novas propostas
Testes de acabamento
Produção do projeto

Validação

Análise dos produtos levados
Conversa sobre progressos com auxílio de fotografias



Testes de empratamento

Experiências de empratamento
Produção da receita final



O chef usa



Experiência

O comensal experimenta

ELEMENTOS DE INSPIRAÇÃO

Sendo o desafio um suporte para uma receita de peixe e/ou marisco para conter caldo, rapidamente a conexão é feita com o mar e a grande zona costeira que pertence ao nosso país. Desta forma, a busca pela inspiração partiu de elementos marítimos como: fósseis do mar (amonites, echinoidea), areais/rochedos e ondas, mas também de palavras relacionadas como a regra da espiral dourada, os sons e o sabor a sal.

O desenho do exterior do suporte acabou por partir de linhas presentes neste tipo de fósseis (amonites) e também no “rigor orgânico” presente na espiral dourada, já no interior pretendeu-se manter a delicadeza na área de empratamento, com um volume que permite reter caldo.

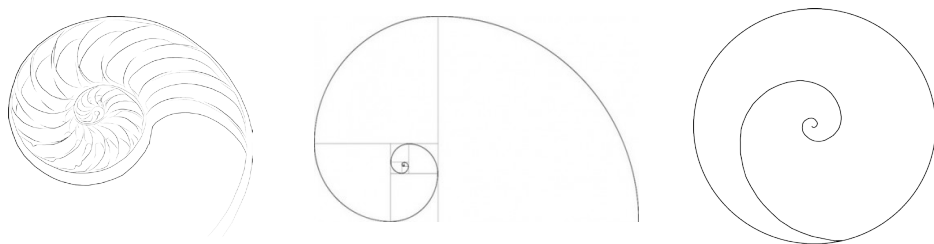


Figura 31 . Vetorizações de elementos de inspiração marítima



Figura 32 . Vetorizações do primeiro desenho do suporte, exterior e interior

A IDEIA

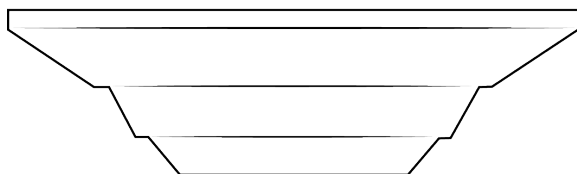
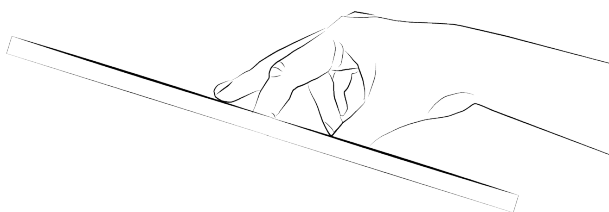
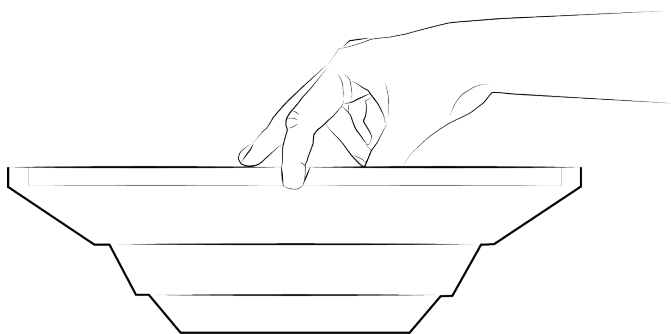
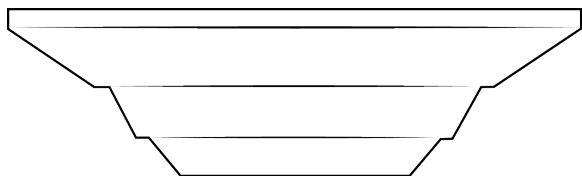


Figura 33 . Vetorizações da ideia e da sua maneira de uso

29-11-17

Primeira visita ao Atelier com a gestora do espaço Silvia Martinez, onde foi feito um levantamento fotográfico.

Esta visita permitiu perceber a envolvimento do espaço, como a paleta de cores escura e a escolha de materiais com acabamentos mais toscos, onde a imagem industrial se mescla com apontamentos naturais (madeiras, estofos de pele). Quanto à iluminação no espaço de refeição, esta é direcionada por três candeeiros com possibilidade de dois tipos de intensidade.



Figura 34 . Fotografias do atelier



Figura 35 . Fotografias do atelier

01-12-17

Reunião no Alma com o chef Henrique onde foi possível assistir ao empratamento de algumas das suas receitas, bem como ver alguns dos suportes utilizados no Alma.

Foram apresentadas algumas sugestões relativas à primeira proposta de trabalho, sendo que o chef se interessou pela sugestão de um suporte cerâmico de duas peças.



Figura 36 . Registo fotográfico de suportes no Alma



Figura 37 . Registo fotográfico do primeiro modelo executado na roda de oleiro

De forma a criar uma narrativa (storytelling), foi sugerido uma segunda peça para complementar a história e a experiência: uma tampa.

O propósito desta peça passa por criar um momento de suspense, mas também de descoberta dando uso a outro sentido (olfato). O furo presente na peça permite que sejam libertados aromas oferecendo uma tentativa de revelação do interior.

Esteticamente, a sua textura rochosa, complementa a simplicidade do suporte inferior.

Foram criadas diferentes experiências, com e sem furo, com mais, menos ou nenhuma textura, de forma a perceber as potencialidades e permitir ao chef a escolha da opção mais interessante a nível funcional e estético.



Figura 38 . Pormenor da textura da primeira tampa



Figura 39 . Vista de cima - tampa sobre prato vidrados



Figura 40 . Execução do molde em gesso no torno

20-03-18

Reunião no Atelier com a presença do chef Henrique e do chef Daniel. Neste encontro foi apresentado um protótipo que possibilitou a discussão sobre questões estéticas e funcionais das peças.

O vidrado aplicado no protótipo (branco brilhante) foi considerado muito forte. Para futuros testes proposto o uso de vidrado transparente brilhante e transparente mate.

Relativamente à tampa, a textura criada a partir do contacto de uma pedra (apanhada no mar) com a cerâmica, foi considerada visualmente interessante. O problema identificado constava na distância interior entre a tampa e o prato. Foi proposto a possibilidade de criar altura na tampa de forma a resolver o problema e outras experiências de contacto com a tampa.



Figura 41 . Registo fotográfico da primeira peça resultante do primeiro molde

Durante a reunião, foi proposto a criação de novas alternativas de forma a colmatar os problemas da primeira experiência. Desta forma foi explorada a possibilidade de integração de um elemento marítimo (resolvendo a forma de pegar) mas, também a exploração de texturas.

Os fósseis marítimos foram uma das inspirações para o desenvolvimento do prato. Assim sendo, recorri a um ouriço do mar (carapaça sem espinhos) a partir do qual foi feito um molde em gesso; após a devida secagem procedeu-se ao enchimento do molde por via líquida. Para a obtenção de um resultado positivo na “colagem” do ouriço à tampa, esta também foi produzida por via líquida (com gotejamento regular) sob uma placa de gesso.

Esta experiência permitiu perceber um resultado visual de interesse, (arrastamento do líquido similar a ondas) conduzindo a uma nova experiência onde o gotejamento foi feito de forma irregular para a obtenção de uma textura suave.



Figura 42 . Registro fotográfico ouriço saído do molde



Figura 43 . Registo fotográfico execução de molde e pormenores

17-05-18

Reunião com a presença do chef Henrique e do chef Pedro Larcher que sob comando de Henrique lidera experiências no atelier.

Itens levados para discussão:

- Experiências de vidrados (transparente brilhante e mate) sendo que o brilhante, foi o escolhido pelo chef.
- Experiências de novas tampas. O interesse pela textura na primeira tampa manteve-se.
- Primeiro prato vindo do molde final, com acabamento de vidro transparente brilhante.
- Durante a reunião, foram fechadas as últimas decisões (relativas à tampa e vidrados) para que fosse possível a produção do prato e respetiva tampa.



Tampa com gotejamento regular



Tampa com gotejamento irregular

Figura 44 . Registo fotográfico - Experiências de novas tampas

** As peças permaneceram no atelier para experiências.*



Figura 45 . À conversa com chef Pedro sobre a receita e o suporte

PROCESSO DE PRODUÇÃO

Nas próximas páginas será possível observar o processo de produção de forma resumida, a partir de fotografias e de textos explicativos.

Trabalho executado na oficina de cerâmica na ESAD.CR, com o auxílio da técnica Rita Frutuoso.



1.
Modelação do prato realizada em 3D
Modelo produzido em madeira através de CNC



2.
1º etapa para produção do molde - cofragem
Colocação de uma cinta com o perímetro necessário.
Aplicação de barro na peça e na cinta para impedir vasamento do gesso.
Ensaboar a superfície antes da aplicação do gesso



9.
Após 4 semanas de secagem do molde na estufa foi possível realizar os furos de enchimento e de saída de ar.
Colocação de duas mangueiras nos furos
Enchimento de molde através de uma mangueira com barbotina de faiança



6.
Após o enchimento concluído o molde necessita de 60 minutos de secagem.
Terminado o tempo, são retiradas as mangueiras, a cinta e a parte exterior do molde cuidadosamente.
Restauro do frete com barbotina e auxílio de um pincel.



3.
2ª etapa para produção do molde
Realização de malhetes
Divisão do molde em duas secções para uma melhor extração da peça.
Ensaboar a superfície antes da aplicação do gesso



4.
3ª etapa para produção do molde
Realização de malhetes
Preenchimento total com gesso da última secção exterior do molde



7.
Abertura das restantes partes do molde e extração da peça.
Restauro de algumas fendas com barbotina e auxílio de um pincel.



8.
Uma semana após do enchimento é possível passar aos acabamentos
Com uma lixa, retirar grumos e arestas vivas.
Passar com uma esponja húmida para retirar o pó.
Deixar secar na estante até poder chacoitar.



1. Centrar a primeira lastra circular. Alisar a superfície com faca de serra, dedos e teques. Dar a forma com os teques.



2. Colocação de barro para prender a lastra à roda. (Previne movimento da mesma) Criar fissuras no local de colagem. Com o auxílio de um pincel, preenche-se as fissuras com lambagem.



5. Por fim, dão-se os últimos acabamentos, nas arestas e no furo. De forma delicada, as mãos passam a ser a ferramenta necessária para a conclusão da etapa.



6. Após a colagem total das lastras a peça esteve a secar durante 12 horas dentro de um saco. O tempo de secagem permitiu endurecer a peça para passar para o passo seguinte.



3.
É centrada a 2ª lastra e pressionada para o excesso de lambugem sair, assim como, bolhas de ar.
Com as ferramentas dá-se a forma.
Por fim, criam-se fissuras para a colagem da última lastra



4.
É centrada a 3ª e última peça da tampa.
Pressiona-se para retirar o excesso de lambugem e as bolhas de ar.
Dá-se a forma pretendida.



7.
Para tornar a peça mais leve, mas, também para lhe oferecer um melhor desenho de interior, foi retirado excesso de material.
Centrar a peça na roda de oleiro.
Com o auxílio de teques retirar o excesso.



8.
Vista interior da tampa



9.
Para finalizar o acabamento e dado o interesse e gosto pela textura por parte dos chef's, foi replicada a textura
Aplicação de textura com o auxílio de uma pedra



10.
Vista de cima da tampa com acabamentos finalizados
Após o processo de secagem de aproximadamente 2 semanas a peça pode ser chacoalhada.

Registo Fotográfico

Processo de confeção

Empratamento



Figura 48 . Processo de confecção e empratamento





Figura 49 . Modo de abertura do prato





Linguiça,

Bacalhau assado posteriormente
queimado
com maçarico,

Creme de gema composto por
manteiga noisette e gemas,

Caldo bacalhau,

Rebentos de coentros.

Figura 51 - Registo fotográfico do empratamento



PROJETO 2

Sob proposta da designer o chef cria uma receita

A proposta 2 consiste num suporte desenvolvido pela designer sem influência direta do chef. O objetivo será perceber a capacidade criativa do chef e como irá utilizar o suporte, tendo de criar uma ou mais receitas que se adequem ao mesmo. Não ter pontos a seguir por parte do chef foi considerado um ponto positivo, pois existia a oportunidade de o suporte ser provocativo/fora do convencional. Apesar da liberdade existente nesta proposta, foi mantido o fator de integração no espaço.

METODOLOGIA

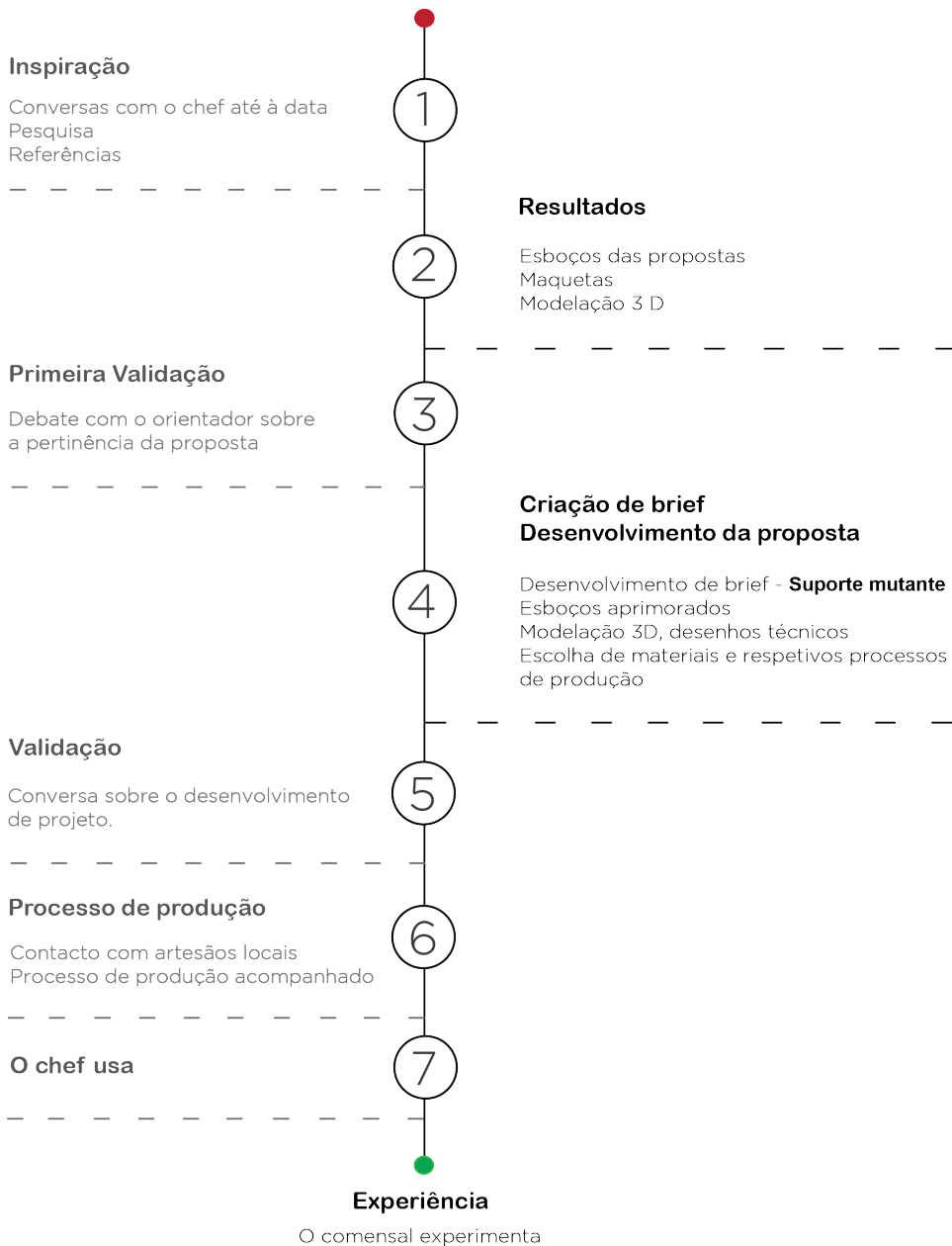
Esquema desenvolvido que representa o processo de projeto.

Do lado esquerdo os passos dados em colaboração (orientador/artesãos) do lado direito os passos desenvolvidos a solo pela designer.

A ordem dos projetos pode ter influenciado a forma como esta metodologia se desencadeou.

Ponto de Partida

A designer propõe um suporte e o chef cria uma receita.



ELEMENTOS DE INSPIRAÇÃO

A escolha de um suporte por parte do chef é feita através de dois critérios, a sua funcionalidade (fundo, raso, ou outro) e o sentido estético (cor, forma, textura ou outro).

A necessidade de alternar os suportes durante o curso de refeição, sugeriu a possibilidade de criação de um suporte cuja característica principal seria a sua capacidade de se modificar esteticamente e funcionalmente.

Desta forma, a busca pela inspiração partiu de palavras relacionadas com modificação (mutação) e novidade (criatividade).

O desenho das peças, a escolha de materiais e as diferentes formas de combinação, oferecem diferentes possibilidades de uso e de empratamento.



Figura 53 . Vetorizações do primeiro e segundo desenho do suporte

Materiais e Forma

Nesta proposta existiu uma vontade de explorar outros materiais e técnicas, assim como, uma nova abordagem na produção, onde procurei por artesãos e outros profissionais para a produção das peças.

Numa das reuniões ainda relativa ao primeiro projeto com o chef Henrique, foi demonstrado o interesse pela textura das peças chacotadas sem acabamento. Visto que era impossível adequar o primeiro projeto ao gosto visual*, decidi tornar este o objetivo para o segundo projeto, onde proponho um suporte produzido em barro preto de Bisalhães²¹ com um perfil inspirado nas malgas tradicionais portuguesas e uma coleção de peças produzidas em diversos materiais e formas.

*Sendo o suporte desenhado para conter caldo e outros alimentos, era obrigatório ser vidrado para um uso mais higiénico e também para a manutenção da mesma.

21

Um pouco mais de informações sobre o barro de bisalhães em <https://www.facebook.com/olaria-bisalhaes.pt/>

BASE

A escolha do material e a sua forma deveram-se a diversos fatores, desde o gosto inacabado/robusto por parte do chef, às qualidades técnicas, (resistência e durabilidade) mas também ao fator estético (cor negra) que oferece novas oportunidades de contraste com alimentos e com a iluminação no espaço, podendo ser direta, indireta ou difusa.

É possível cozinhar diretamente na base (no forno), empratar sobre a base e combiná-la com as peças desenvolvidas que possuem diferentes qualidades técnicas e estéticas de forma a oferecer uma nova experiência de uso ao chef, e uma nova experiência gastronômica ao consumidor.

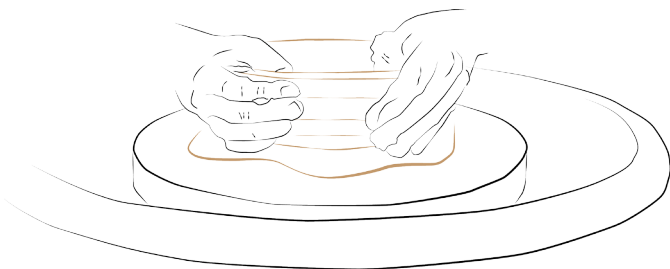


Figura 54 a) . Vetorizações processo de produção na roda de oleiro

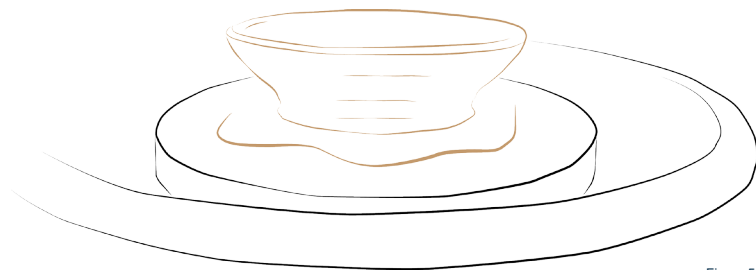


Figura 54 b). Antes e Depois da cozedura



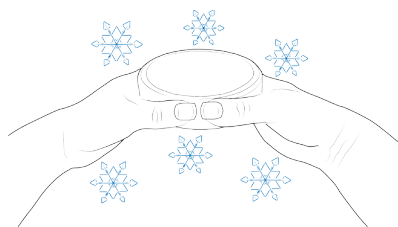
TEMPERATURA

Um dos empratamentos mais difícil é o que possui elementos frios como gelados, sorvetes ou outros. Devido à sua fragilidade o empratamento deve ser rápido para que, aquando da sua chegada à mesa, ainda possua a imagem pretendida pelo chef.

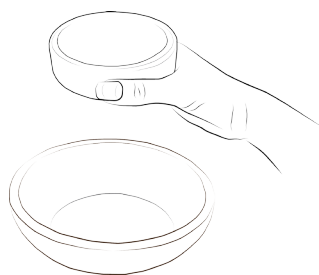
Para colmatar esta dificuldade, surgiu o propósito de criação de uma peça que, permitisse um atraso no processo de descongelamento. Devido à sua propriedade térmica, o mármore é uma das pedras de eleição usadas em bancadas de cozinha no ramo da restauração. Existindo já uma conexão entre este material e o mundo da cozinha, decidi optar por este tipo de pedra.

A cor da superfície foi escolhida devido à necessidade que os chef's têm de ter superfícies brancas para empratamento, mas, também pelo interesse no contraste criado entre a superfície branca e a base negra.

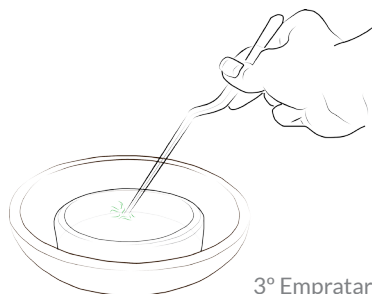
A superfície possui uma ligeira concavidade o que permite um melhor manuseamento aquando uso de colher.



1º Levam a peça ao congelador durante duas horas



2º Centram a peça na base



3º Empratar

Figura 55 a) . Modo de uso

Figura 55 b). Fotografia de produto



DE LADO A LADO

De lado a lado, resulta numa superfície plana de vidro circunscrita ao suporte. A ideia surgiu com a possibilidade de interação entre dois planos paralelos.

Sem regras, o chef pode usá-la de forma mais conveniente no momento, como primeiro exemplo, o plano inferior pode ser usado de forma decorativa com um arranjo de pedras, areia, flores ou outros e o plano superior composto pela receita.

Uma segunda possibilidade é o uso dos dois planos como momentos de refeição distintos.

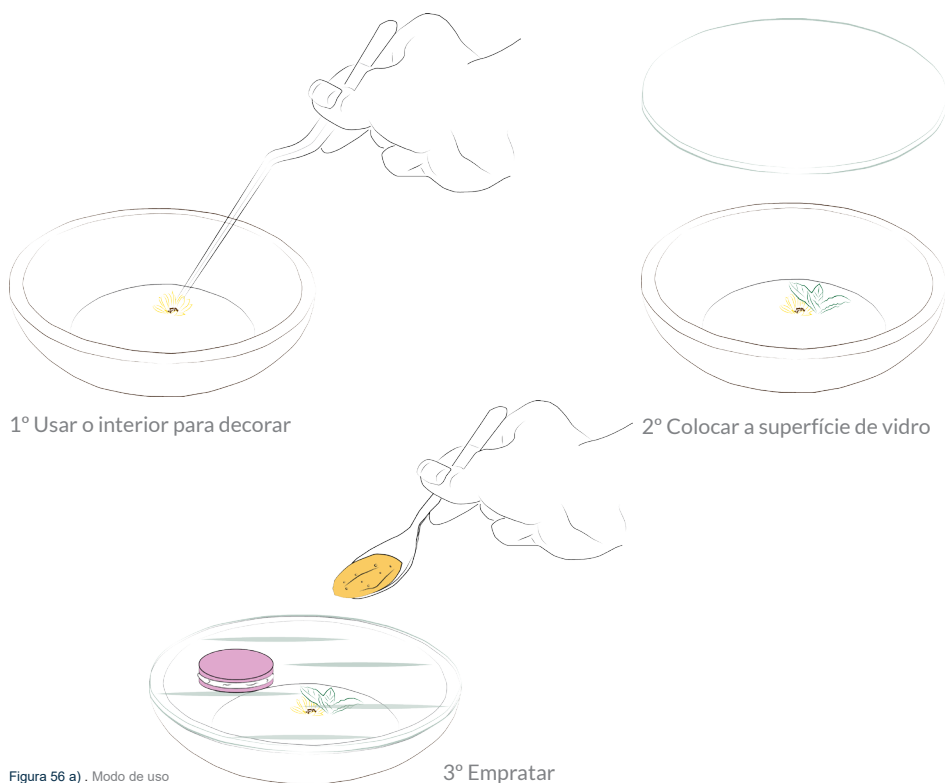


Figura 56 a) . Modo de uso



Figura 56 b) . Fotografia de produto

TRAVESSA

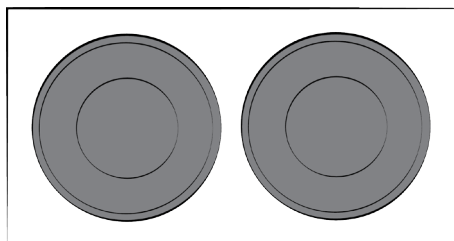
De forma a possibilitar uma nova forma de empratamento, mas também de apresentação e uso pelo utilizador, foi recriado um veículo tradicional na mesa portuguesa, a travessa.

Produzida em madeira Kambala, pelas suas propriedades técnicas como a resistência à água, mas também pela sua cor e traços pronunciados, esta travessa permite levar à mesa as bases de barro de Bisalhães com, ou sem superfícies para um uso mais tradicional.

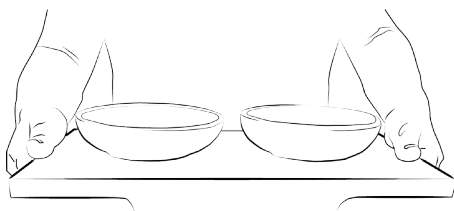
O acabamento para proteção da madeira foi dado com azeite.



1º Manter o tabuleiro limpo e hidratado



2º Colocar as bases sozinhas ou combinadas com outras peças



3º Levar à mesa

Figura 57 a). Modo de uso

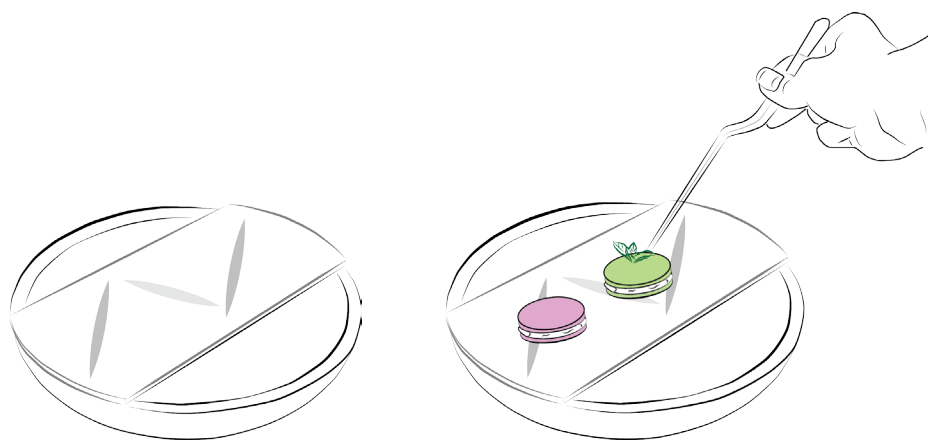


Figura 57 b). Fotografia de produto

ESPELHADO

A forma circular foi e é até agora, o formato mais usado tanto na cozinha doméstica como no setor da restauração. No entanto, em alguns casos específicos os chefs procuram outras formas de apresentação. “According to Yang [25], “When selecting tableware, a law of opposites is employed. If the food is round in shape, then a square or long, narrow flat dish is used”.” (Spence & Fiszman,2014)

Para possibilitar o contraste das formas entre o tableware e os alimentos foi desenvolvida uma superfície lisa e retangular, circunscrita ao suporte. Produzida em espelho para contrastar com o suporte mais robusto e tornar na totalidade a peça mais elegante, tem ainda a capacidade de espelhamento do meio envolvente, dando a conhecer o espaço de um outro ponto de vista.



1º Estudar a posição do prato ou o ambiente para obter reflectos de interesse

2º Empratar de forma conveniente.



Figura 58 b). Fotografia de produto

Registo Fotográfico

De Lado a Lado

Processo de confeção

Empratamento



Figura 59 . Processo de confeção e empratamento







Figura 60 . Processo de confeitão e empratamento



Atum panado e frito,

Puré de beringela,

Puré de pimentos assados,

Maionese de soja,

Rebentos de mizuna.



Registo Fotográfico

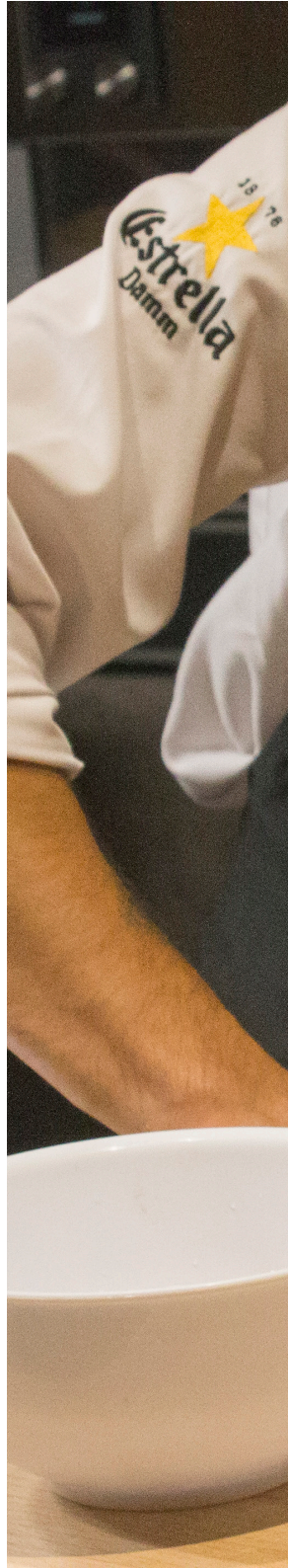
Temperatura

Processo de confeção

Empratamento



Figura 62 . Processo de confeção e empratamento





Inicialmente o ceviche iria ser empratado na superfície Espelhado no entanto, após um teste no empratamento verificou-se uma reação do ceviche que, ao ser pressionado dentro do aro acabou por derramar sucos da marinada sujando a superfície.

Não gostando da imagem descuidada, o chef Pedro decidiu trocar a superfície escolhendo o Temperatura, a ligeira concavidade na peça permitiu que os líquidos ficassem retidos de forma despercebida. O facto de a superfície estar fresca é um ponto vantajoso visto que o ceviche é um prato servido fresco.

Figura 63 . Processo de confeção e empratamento







Atum & Robalo,

Cebola & malagueta picada,

Sumo de limão,

Maionese de soja,

Paprika.



PROJETO 3

Desenvolvimento conjunto do suporte para uma nova sobremesa

A terceira e última proposta consiste no desenvolvimento conjunto de um suporte para uma nova criação. Foi pedido ao chef a criação de uma nova receita conectada ao último momento da refeição, uma sobremesa.

O conceito LEVEZA surgiu dos elementos da receita e da sua integração no suporte desenhado.

Este projeto foi desenvolvido com o chef Pedro Larcher

METODOLOGIA

Esquema desenvolvido que representa o processo de projeto.

Do lado esquerdo os passos dados em colaboração (orientador/artesão) do lado direito os passos desenvolvidos a solo pela designer.

Ponto de Partida

Desenvolvimento conjunto de um suporte para uma nova sobremesa

Inspiração

Reunião com o chef Pedro Larcher
Receita proposta pelo chef
Rascunho do empratamento

1

Resultados

Esboço da proposta
Modelação 3 D
Pesquisa de materiais
Maqueta

2

Validação

Conversa com orientador sobre o desenvolvimento de projeto

3

Desenvolvimento da proposta

Desenhos técnicos
Desenho do molde
Escolha de material

4

Processo de produção

Protótipo
Produção da proposta em aço inox

5

O chef usa

6

Experiência

O comensal experimenta

03-07-18

Reunião com o chef Pedro Larcher para o desenvolvimento de um suporte específico para uma das suas novas criações.

Durante a conversa foram discutidos os elementos da sobremesa, cores, textura e possíveis empratamentos.

O desenho do suporte e possíveis materiais surgiram durante o diálogo, no entanto ficou esclarecido, de ambas as partes, que podiam surgir complicações na produção/confeção podendo resultar em novas soluções/afinações.



Figura 66 . Fotografia em reunião com o chef Pedro



Figura 67 . Registro fotográfico sobre a reunião

Ainda sobre a reunião...

O chef mostrou-se apreensivo. Era possível sentir alguma tensão durante a conversa, talvez por ainda não termos tido grande contacto até ao momento, ou por não se sentir à vontade a conversar com uma pessoa com formação numa área que não a culinária.

O rumo desta conversa foi mudando a partir do momento em que o chef foi mostrando alguns exemplos (o prato *5 ages of Parmegiano*²⁴ e o *The Sound of the Sea*²⁵) e se apercebeu que eu tinha algum conhecimento, assim como interesse pela área.

A relação com o chef foi complicada inicialmente, mas existiu uma evolução o que tornou possível todo o restante processo.

De realçar que o primeiro projeto foi desenvolvido na companhia do chef Henrique Sá Pessoa, no entanto, devido aos seus compromissos, decidiu passar o restante projeto para a responsabilidade do chef Pedro que se encontrava a trabalhar no Atelier a tempo inteiro e tinha mais disponibilidade.

²⁴ Prato do restaurante Osteria, considerado este ano o melhor do mundo segundo a lista 50th Best Restaurants.
Ver em <https://www.youtube.com/watch?v=LO4ZX-syl6AU>

²⁵ Prato do restaurante The Fat Duck.
Ver mais em http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/berkshire/6562519.stm

ELEMENTOS DE INSPIRAÇÃO

A reunião com o chef Pedro foi o catalisador para a criação deste suporte. No entanto, os próprios elementos da receita criada pelo chef transmitiram o conceito de leveza. Composta por oito elementos, a sobremesa possui várias texturas e sabores, mas é descrita pelo chef como uma sobremesa ligeira. O desenho do suporte partiu da composição da sobremesa que foi esboçada numa superfície cerâmica, já a escolha do material metálico deveu-se ao conceito de leveza presente na descrição da sobremesa.

Elementos da sobremesa

Tartelete:

Massa areada
Creme de laranja
Ganache de Chocolate 70%

Elementos restantes:

Falso Crumble - raspas de chocolate e morangos desidratados
Gelado de Laranja
Gel de Morango
Morangos Desidratados
Sponge Cake de Laranja
Telha de Chocolate 70%
Rebentos de Mizuna

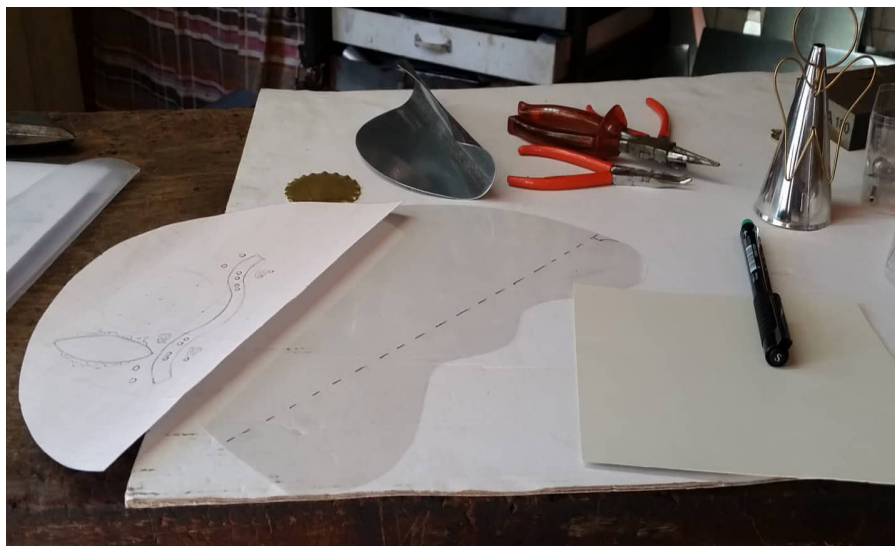


Figura 68 . Primeira experiência no Latoeiro

À esquerda, algumas fotografias relativas à primeira conversa com o latoeiro Rui Santos e a experiência executada.

Abaixo, o primeiro modelo produzido em alumínio.

Este projeto encontrava-se até à data em experiências para uma possível produção em cobre.

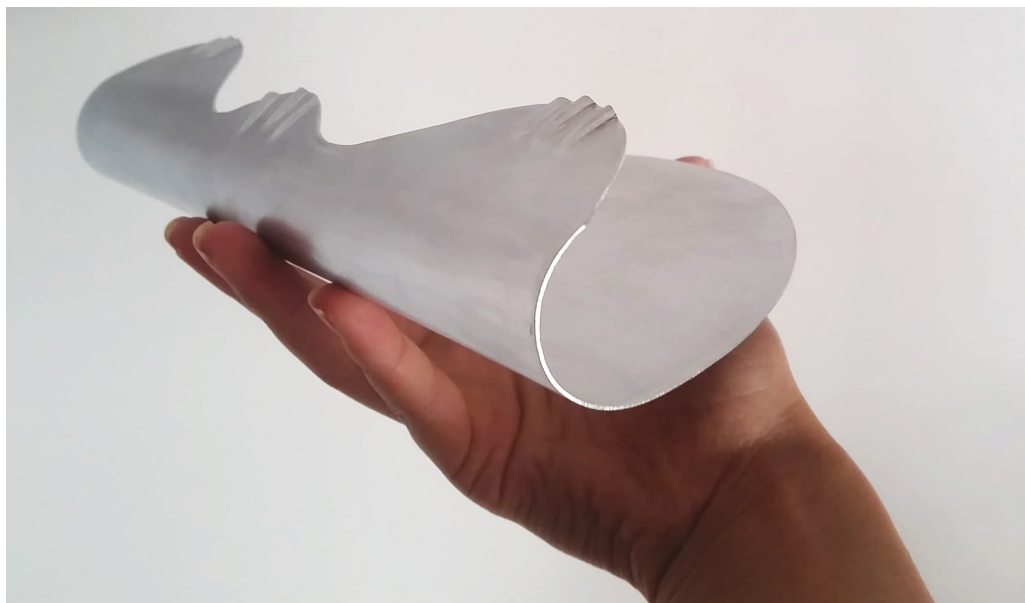


Figura 69 . Fotografia de produto

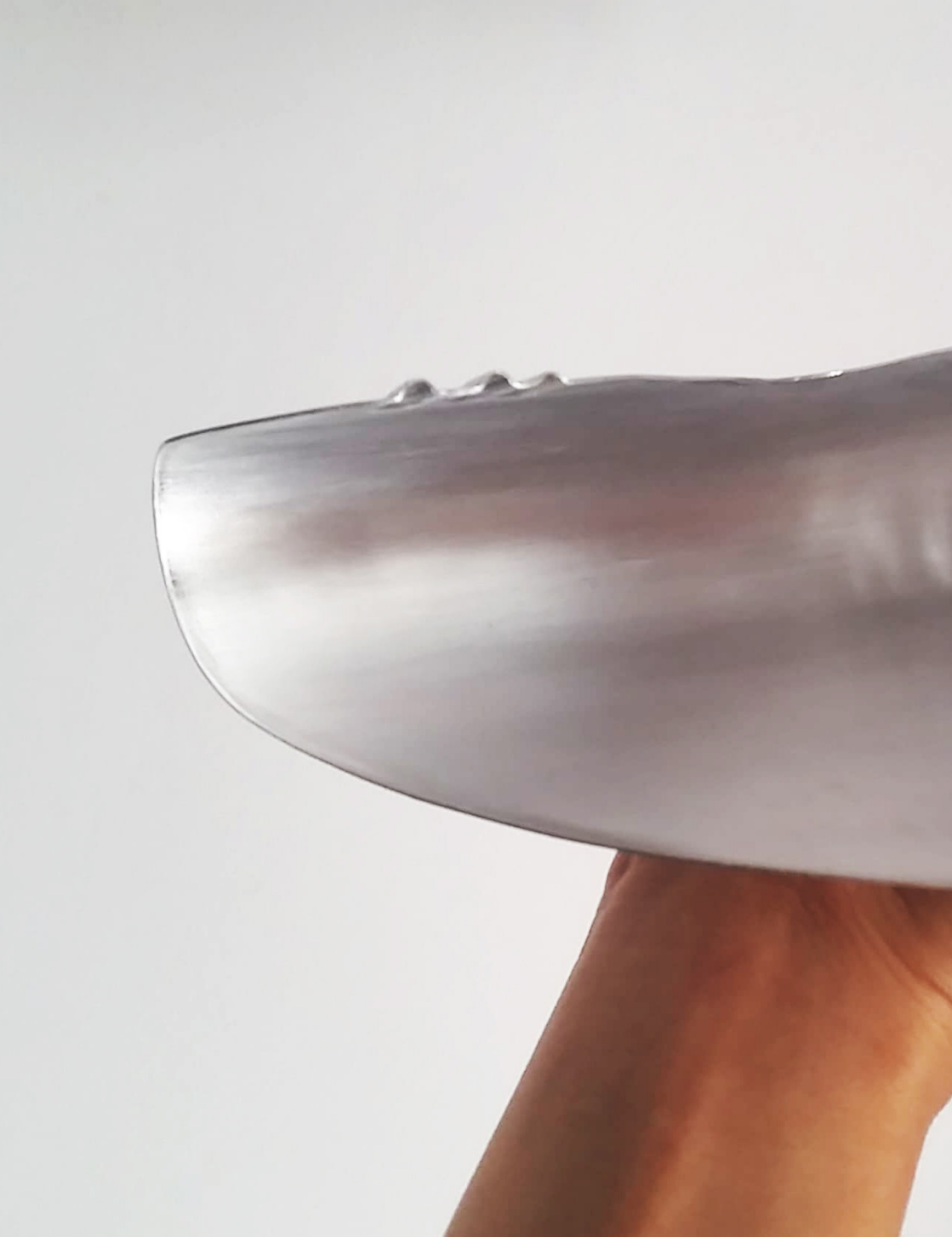
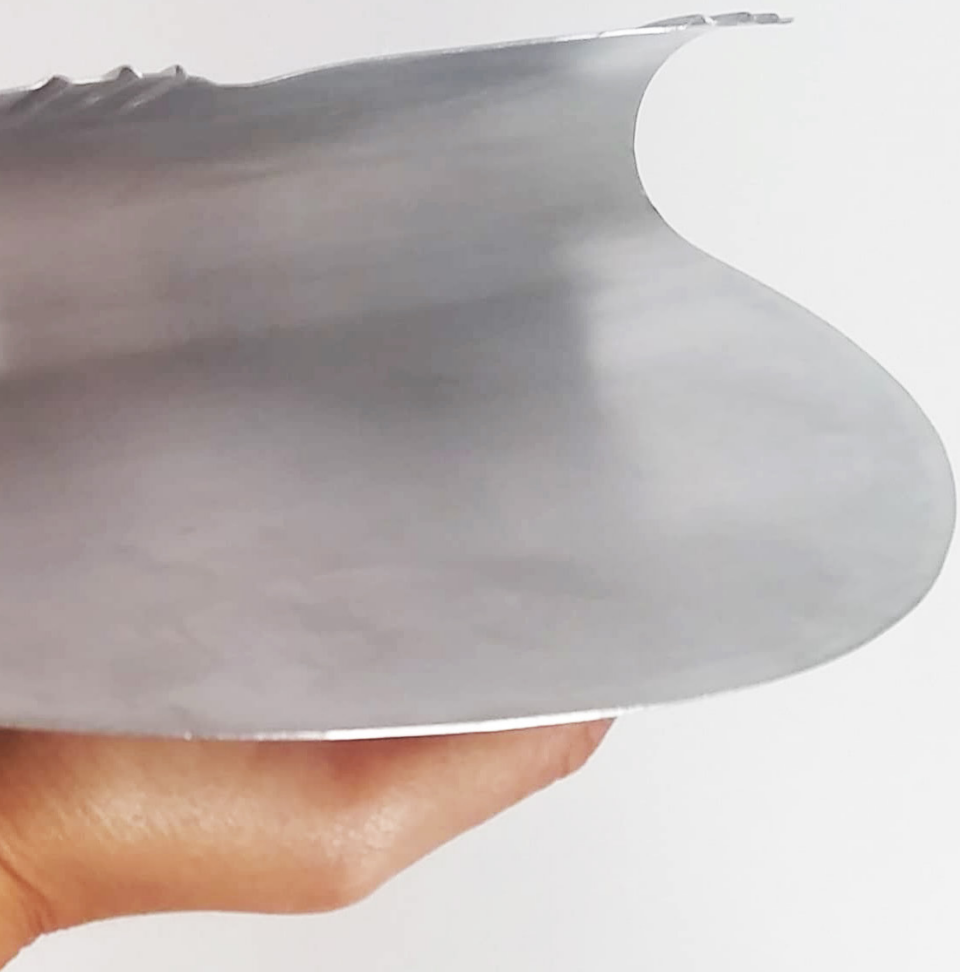


Figura 70 . Fotografia de produto



Teste de empratamento



Figura 71 . Vistas do empratamento





Figura 72. Registo fotográfico do empratamento



Registo Fotográfico

Processo de Produção



Figura 73. Início de produção



Figura 74. Corte



Figura 75. Limar e lixar arestas



Figura 76. Processo de limpeza



Figura 77. Textura - Martelar



Figura 78. Dar forma



Figura 79. Limpeza final, aplicação de *Diamante*

Registo Fotográfico

Processo de confeção

Empratamento

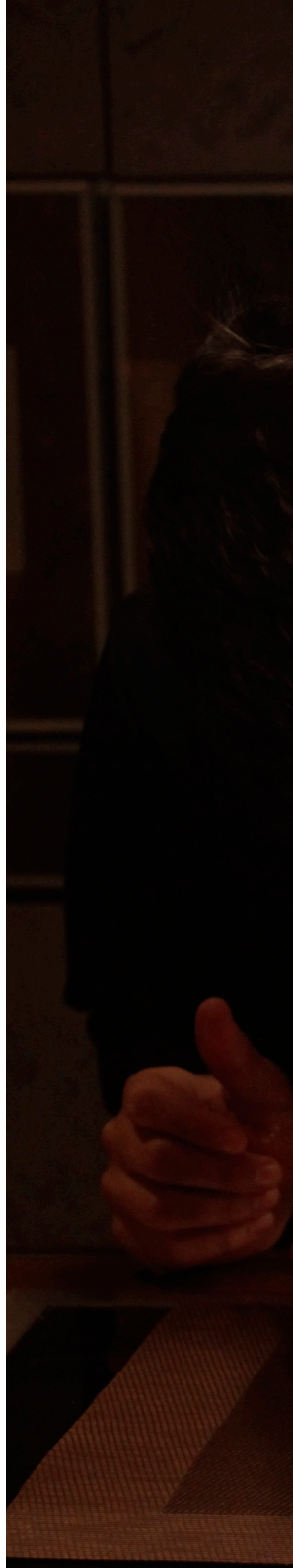


Figura 80 . Processo de confecção e empratamento





Figura 81 . Processo de empratamento





profes



cca
concurso chefe
cozinha do ano
Henrique Sá Pessoa



Tartelete:

Massa areada;
Creme de morango;
Ganache de chocolate;
Tomate em pó.

Falso Crumble:

Raspas de chocolate;
Morangos desidratados.

Gelado de laranja e tangerina,
Sponge Cake de laranja,
Gel de morango,
Círculos de chocolate 70%,
Rebentos de mizuna.



Síntese conclusiva

Metodologia | Escolha | Conclusão

Após terminar os projetos a que me propus é possível fazer um balanço e retirar algumas conclusões, assim como obter um feedback por parte do chef. As dificuldades detetadas ao longo do percurso foram relevantes para a minha escolha à pergunta:

- *Qual a melhor Metodologia?*

A comunicação entre designer e chef foi uma das primeiras dificuldades (exemplo disso a reunião com o chef Pedro). Outro obstáculo deveu-se à vida frenética e ocupada (12 a 14h de trabalho) que os chefs têm, o que, tornava difícil marcar reuniões presenciais.

Partindo deste princípio seria lógico que a minha escolha para melhor metodologia de trabalho seria, a de *Sob Proposta da Designer o chef cria uma receita*, isto porque para além de não ter os constrangimentos referidos acima, concluí que foi possível obter resultados positivos e entusiasmantes para o chef, sem ter contacto direto com o mesmo (diversas reuniões).

No entanto, as metodologias nas quais obtive contacto com o/os chef's foram importantes para obter informações/inspirações e criar uma ponte de comunicação. Portanto a metodologia de trabalho *Sob proposta do chef a designer cria um suporte* e a metodologia *Desenvolvimento conjunto do suporte para uma nova receita* foram importantes no desenvolvimento de todas as propostas.

Segundo o chef, as três propostas causaram impacto e interesse "... gostei de trabalhar com os três tipos de material...", no entanto o primeiro projeto foi considerado o preferido devido à sua versatilidade, já o terceiro projeto "... o mais elegante e possivelmente o mais desafiante...", por fim o segundo projeto com a utilização do barro de Bisalhães suscitou interesse "...seria interessante pensar numa utilização mais aprofundada...".

Proposta

Metodologia | Combinada | Conclusão

A partir dos resultados e das reflexões criadas, acredito que, apesar de qualquer das metodologias apresentar resultados, o mais indicado seria propor uma metodologia de trabalho combinada.

Nesta nova metodologia seriam sugeridos os passos seguintes:

Ponto de Partida

Definição da tipologia de trabalho e consequente parceria

Inspiração

Reunião presencial com o chef no local de inserção do projeto (se possível).



Resultados

Esboço de propostas
Modelação 3 D
Pesquisa de materiais
Maqueta / Protótipos funcionais



Comunicação com o chef

Via e-mail com troca de fotografias, Telefone



Validação

O chef experimenta uma ou mais propostas, aceitando ou não. Neste passo é possível ter de regredir para o passo número 2



Desenvolvimento da proposta

O designer aprimora a escolha do chef caso necessário (dimensões, acabamentos)
Produção da proposta



Experiência

O chef experimenta novamente podendo propor novas alterações



Processo de produção

Produção do projeto final



O chef usa



Experiência

O comensal experimenta

CONCLUSÃO

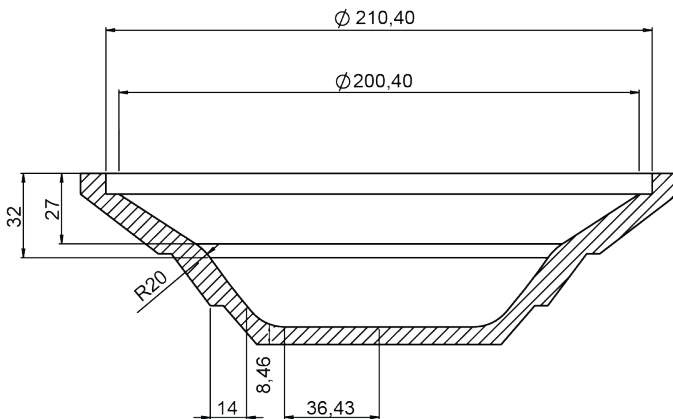
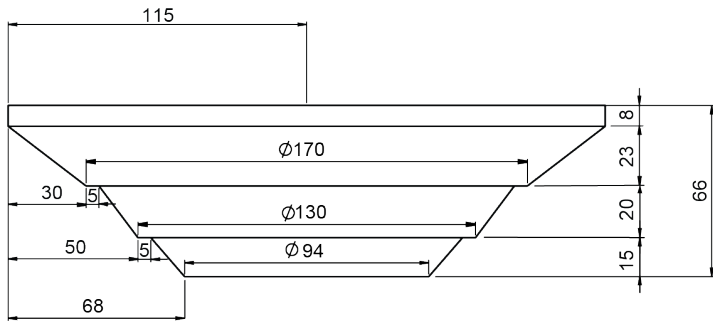
O propósito deste projeto partiu de uma vontade de melhor perceber a relação entre o Design e a Culinária e qual o melhor método de trabalho entre designer e chef. Apesar de todas as metodologias propostas apresentarem pontos positivos e negativos e de concluir que nenhuma delas é a ideal, foi possível através desta experiência e de uma reflexão apresentar uma nova metodologia como sugestão. No decorrer do projeto a colaboração com o Atelier HSP foi desafiante e única, pelo que apesar desta metodologia base poder ajudar o designer no desenvolvimento de projeto, cada colaboração será sempre distinta.

Num futuro próximo espero direcionar o primeiro resultado desta colaboração para produção industrial e os restantes resultados para produção artesanal, mas também voltar a trabalhar com a equipa HSP e poder colocar em prática a sugestão metodológica apresentada.

DESENHOS TÉCNICOS

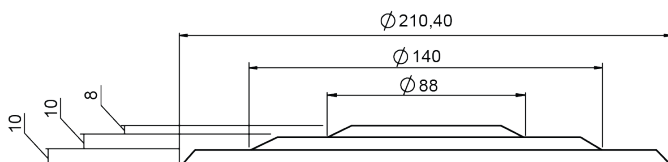
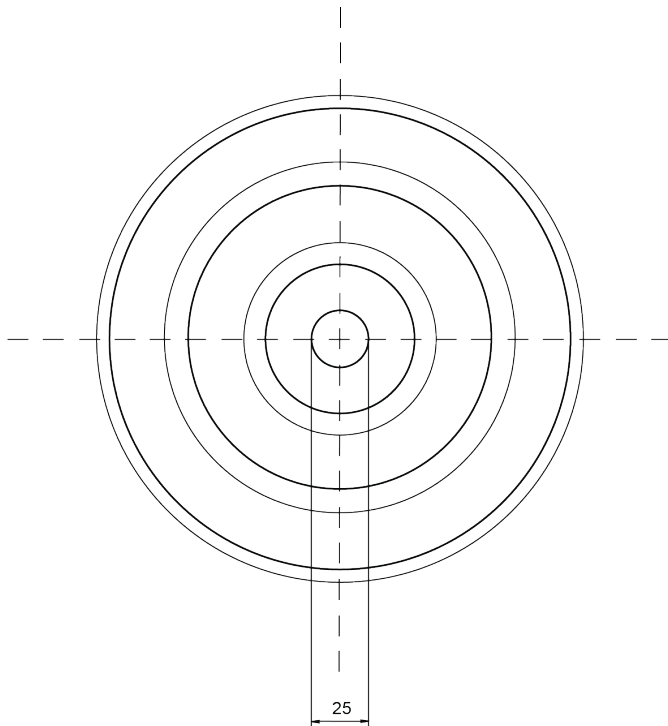
PROJETO 1

Prato



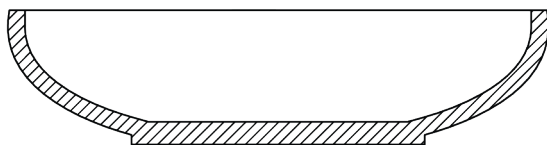
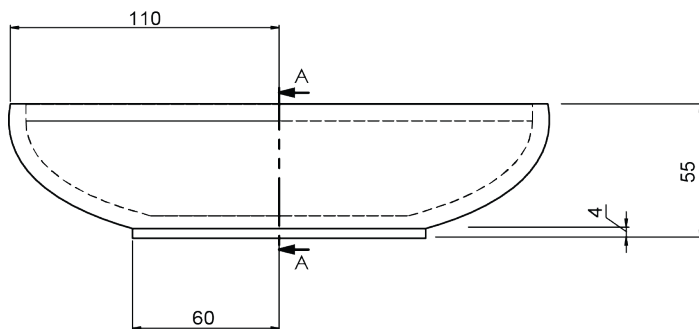
PROJETO 1

TAMPA



PROJETO 2

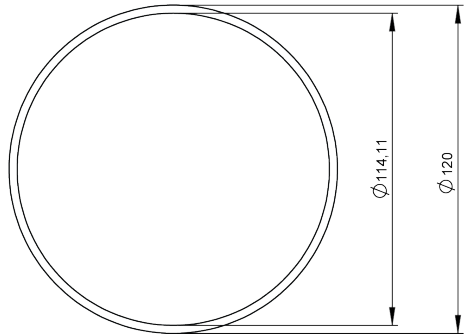
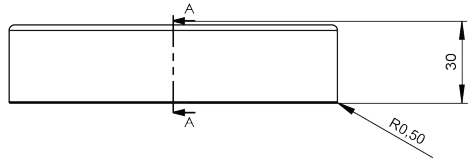
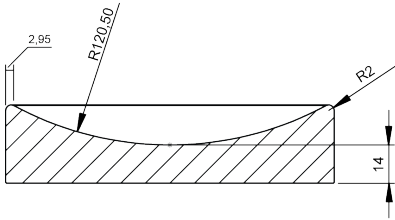
BASE



SECTION A-A

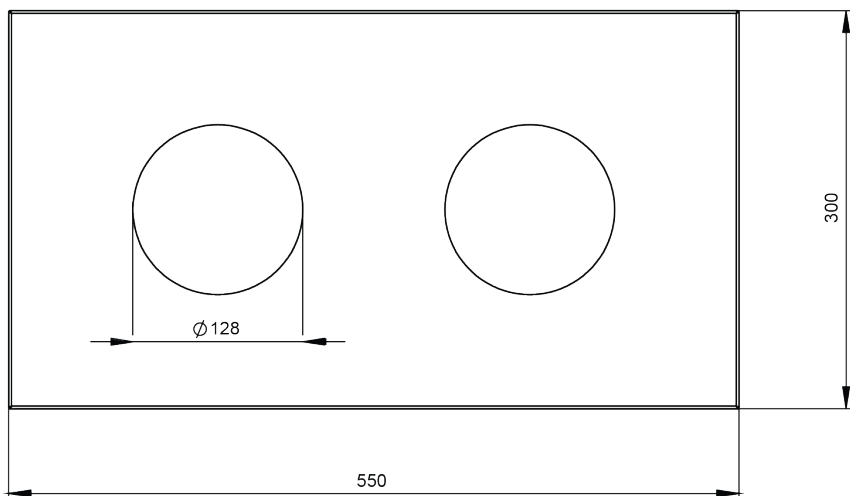
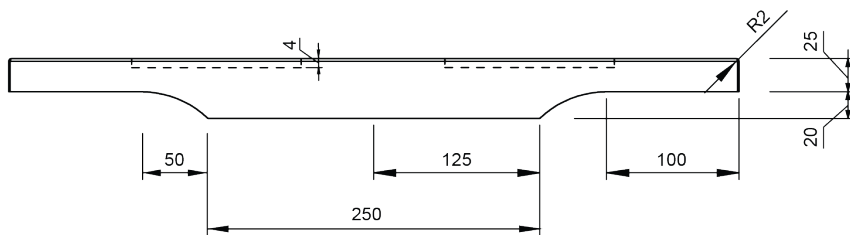
PROJETO 2

TEMPERATURA



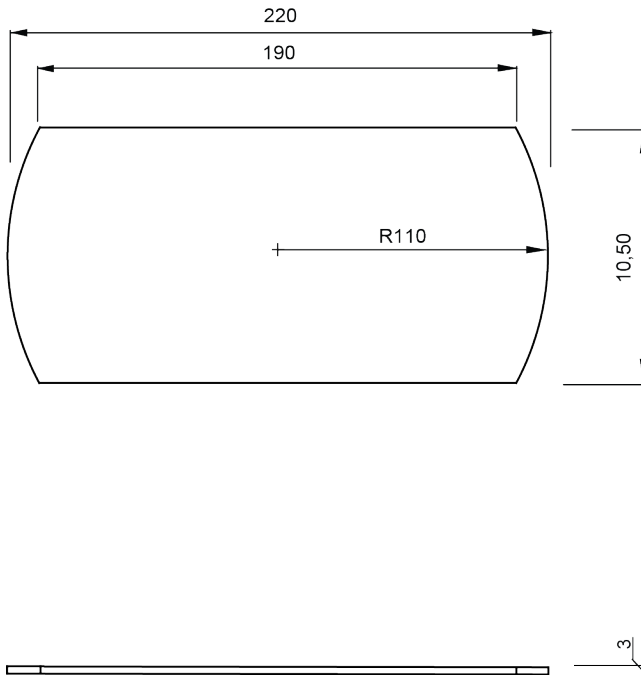
PROJETO 2

TRAVESSA



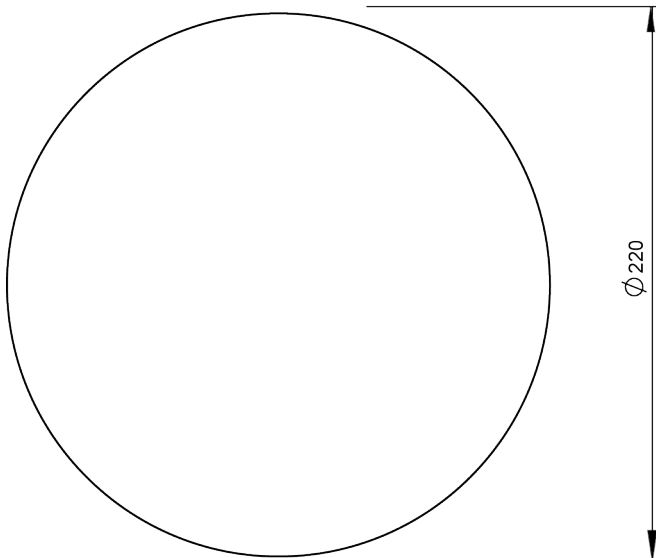
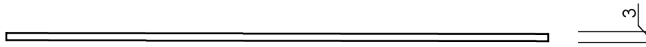
PROJETO 2

ESPELHADO



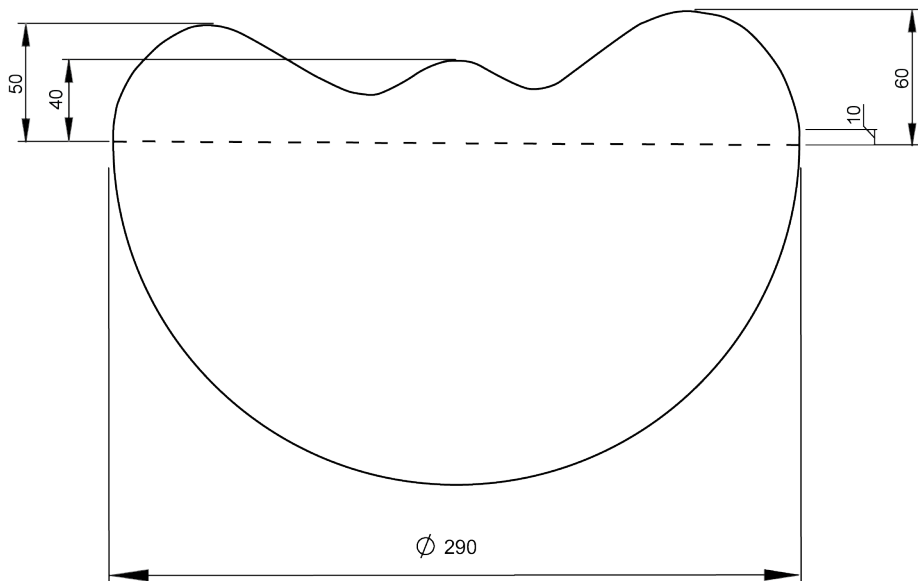
PROJETO 2

DE LADO A LADO



PROJETO 3

PLANIFICADO
ESPESSURA - 2 mm



GLOSSÁRIO

Barbotina

É uma pasta cerâmica usada para enchimento de moldes de gesso normalmente usada na técnica de enchimento por via líquida.

Boca de enchimento

Local do molde por onde será feito o enchimento do molde.

Chacota

Primeira cozedura das peças cerâmicas.

CNC

Processo de fabrico que, utiliza computadores controlados por comandos numéricos para automatizar máquinas e ferramentas (brocas/prensas/serras...), para a produção de peças em diversos materiais.

Cofragem

Estrutura que dá forma a uma determinada construção. Usada na realização de moldes de gesso em que, a estrutura define a forma exterior do molde.

Comensal

Pessoa que come habitualmente com outra ou outras pessoas à mesa (em restaurantes, hotéis ou outros).

Culinária

Arte de cozinhar.

Conjunto de pratos característicos de uma região.

Enchimento por via líquida

O processo de enchimento por via líquida é composto por, 4, etapas: preparação da barbotina para enchimento, enchimento do molde, fase de consolidação e desmoldagem. Este método de conformação baseia-se na eliminação de parte do líquido constituinte da barbotina, quando colocada em contato com o gesso. A duração da formação da parede (espessura) depende da estrutura do gesso mas, também da composição da barbotina usada.

Faiança

Pasta cerâmica porosa de baixo fogo de cor acinzentada que após a cozedura (que varia entre os 900° e 1150° C) tende a aclarar. É impermeabilizada após a vidragem.

Fine Dining

Alta gastronomia

Frete

Superfície da peça que entra em contato quando pousada.

Lastra

Técnica para obter faces direitas com a mesma espessura. Pode ser executada manualmente com o auxílio de régua e um rolo, ou através de uma laminadora.

Lambugem

Pasta homogênea produzida através do mesmo barro usado na peça a ser colada ou restaurada. Nesta mistura deve haver maior concentração de barro do que, de água para que ao secar não rache.

Malhetes

Tem por função principal servir de guia às varias partes do molde. De modo a que estas, ao serem fechadas e abertas, se mantenham na mesma posição.

Storytelling

Método que utiliza palavras ou recursos (audio)visuais para transmitir uma história.

Teques

Ferramentas usadas para raspar, alisar e ajudar a dar forma devido aos seus diferentes perfis.

Vidrado

Revestimento com aspeto parecido ao vidro, que impermeabiliza a peça podendo ser transparente, com cor(es), ser brilhante ou opaco. Este acabamento melhora as qualidades mecânicas do produto, assim como, facilita a sua limpeza.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARTIGOS

Deroy,O. & Michael,C. & Fizman,B. & Spence,C. (2014) “The plating manifesto (I): From decoration to creation.” *Flavour*, 3:6

Fizman,B. & Giboreau, A. & Spence,C. (2013) “Assessing the influence of the color of the plate on the perception of a complex food in a restaurant setting.” *Flavour*, 2:24

Harrington, R.J & Ottenbacher, M.C (2007) “The Innovation Development Process of Michelin-Starred Chefs”. *International journal of contemporary hospitality management*.

Queirós,S. & Nishhimura,J. (2015) Cultura Material e alimentação “A evolução dos utensílios à mesa e a consolidação de comportamentos durante a refeição”.

Spence,C. & Harrar,V. & Piqueras,Fizman (2012) Assessing the impact of the tableware and other contextual variables on multisensory flavour perception. *Flavour*, 1:7

Stewart,P. & Goss,E. (2013) “Plate shape and colour interact to influence taste and quality judgments.” *Flavour*, 2:27

ENTREVISTAS VIA EMAIL

Williams, R (2018) Entrevista com designer da equipa Vista Alegre

Filipe, M (2018) Entrevista com a designer da Malga Ceramics

AUDIOVISUAIS

Annaud, J. (diretor). 1981. *La Guerre du feu*. França/Canadá: 20 th Century Fox

Gelb, D. (criador). 2015. *Chef's Table*. Netflix

LIVROS

Wilson, B. (2013) História da invenção na cozinha, New York: Temas e Debates – Círculo de Leitores.

Catterall, C. (1999) Food: Design and Culture, London: Laurance King Pub, In association with Glasgow.

Leher, J. (2012) Imagine: De onde vem a criatividade: Lua de Papel.

Asencio (ed.), (2005), Food Design, Espanha: teNeues.

Hobsbawn, E. (1962) A era das revoluções 1789-1848, Londres: Weidenfeld & Nicolson.

Myhrvold, N. (2011) Modernist Cuisine. Volume I - History and Fundamentals. United States: The Cooking Lab.

Papanek, V. (1985) Design for the Real World, Human Ecology and Social Change, (local) : Thames & Hudson.

Vogelzang, M. (2009) Eat Love, Amsterdam: Bis Publishers.

Munari, B. (2014) Das Coisas Nascem Coisas: Edições 70.

Baxter, M. (2011) Projeto de Produto: Bluncher

TESES

Gomes,N. (2005) A Indústria Portuguesa de Moldes para Plásticos. “História, Património e sua Musealização”, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Coimbra. Portugal

Silva,R. (2009) Modelação Matemática da Migração de Substâncias do Material de Embalagens Plásticas para Produtos Alimentares com Recurso a Software AKTS, Instituto Superior Técnico - Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa. Portugal

Frutuoso,R. (2016) Fusão “Analogias entre Cerâmica e Culinária”. Relatório de projeto para Mestrado, Escola Superior de Artes e Design, Caldas da Rainha. Portugal

Tschimmel,K. (2010) Sapiens e Demens no Pensamento Criativo do Design. Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, Aveiro. Portugal

Parreira,S. (2014) Design-En-Place. Processo e design e processo criativo na alta cozinha. Tese de Doutoramento. Design de Comunicação. Universidade de Belas Artes. Lisboa. Portugal.

DOC. ELETRÔNICOS

Revista não científica

McKeever,A.(2013, October) Martin Kastner on His Barware Design Process, Kickstarter Success, and the Porthole. EATER. Recuperado a 22 de Outubro,2017, de <https://www.eater.com/2013/10/30/6342211/martin-kastner-on-his-barware-design-process-kickstarter-success-and>

STARCHEFS (2012,May) Creative Serviceware with Designer Martin Kastner. Recuperado a 20 de Outubro, 2017, de <https://www.starCHEFS.com/cook/chefs/interview/martin-kastner-crucial-detail>

Vanhoenacker,M. (2013, June) Put a fork in it. SLATE, Recuperado a 28 de Dezembro,2017, de http://www.slate.com/articles/life/culturebox/2013/06/fork_and_knife_use_americans_need_to_stop_cutting_and_switching.html

“Criatividade”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, (2008 - 2013) Recuperado a 12 de Março ,2018, de <https://dicionario.priberam.org/criatividade>

Revista científica

Koppmann,M. (2015, Fevereiro) Los sentidos, el cérebro y el sabor de la comida. CIENCIAHOY, 142. Recuperado a 18 de Dezembro, 2017, de <http://cienciahoy.org.ar/2015/02/los-sentidos-el-cerebro-y-el-sabor-de-la-comida/>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Uso do barro de bisalhães em atividades laborais

Autoria de Déborah Fontela

Figura 2

Esquema baseado no modelo de Graham Wallas

Autoria de Déborah Fontela

Figura 3

Esquema baseado no modelo de Gottlieb Guntern

Autoria de Déborah Fontela

Figura 4

Esquema baseado no modelo de Csikzentmihalyi

Autoria de Déborah Fontela

Figura 5

Esquema baseado no modelo duplo diamante

Autoria de Déborah Fontela

Figura 6

Esquema baseado no modelo de Harrington e Ottenbacher

Autoria de Déborah Fontela

Figura 7

Meat Fruit

<http://www.dinnerbyheston.com.au/news/meat-fruit>

Figura 8

Stone foam stool de Matthijs Kok

<http://www.yankodesign.com/2015/02/11/between-a-rock-and-a-soft-place/>

Figura 9

Platless Desert

Documentário Spinning Plates

Figura 10

Food Tools

<http://www.viennadesignweek.at/archive.php?id=197#>

Figura 11

Vaso Savoy Alvar Aalto

<https://designinnova.blogspot.com/2012/04/os-75-anos-do-vaso-savoy.html>

Figura 12

Prato Aino Aalto

<https://www.iittala.com/collections/iittala/aino-aalto/aino-aalto-plate-175-mm-clear/p/k00615>

Figura 13

Pimenteiro Massimo Ghini

www.floornature.it/mostra-massimo-iosa-ghini-architetto-e-designer-8504/

Figura 14

Armchair La Fonda

<http://www.eamesoffice.com/the-work/1700-la-fonda-armchair/>

Figura 15

Projeto Marille por Giorgetto Giugaro

<https://www.flatout.com.br/coisas-feitas-pelas-fabricantes-de-automoveis-que-nao-sao-carros/>

Figura 16

Projeto Mandala por Philippe Starck

<https://www.starck.com/pasta-p2670>

Figura 17

Esquema baseado na categorização de Francesca Zampollo

Autoria de Déborah Fontela

Figura 18

Grazing City Scapes

http://marijevogelzang.nl/portfolio_page/grazing-city-scapes/

Figura 19

Processo de Molde do prato Plat de Pa

<http://www.andreucarulla.com/portfolio/plat-de-pa/>

Figura 20

Plat de Pa exclusivo para El Celler de Can Roca

<http://www.andreucarulla.com/portfolio/plat-de-pa/>

Figura 21

Antiplate

<https://crucialdetail.com/products/antiplate>

Figura 22

El Bulli APA 3

<https://www.lukihuber.com/en/projects/elbulli-apa3/>

Figura 23

El Bulli APA 3 - Apresentação

<https://www.linkedin.com/pulse/manual-thinking-effective-way-brainstorm-using-hands-over-greenwald/>

Figura 24

Walk in the forest

<https://www.bloomberg.com/features/2016-design/a/dominique-crenn/>

Figura 25

Step - Vista Alegre e Chef Rui Paula

<https://www.linkedin.com/pulse/manual-thinking-effective-way-brainstorm-using-hands-over-greenwald/>

Figura 26

Couvert - Vista Alegre e Chef Vítor Sobral

<https://www.linkedin.com/pulse/manual-thinking-effective-way-brainstorm-using-hands-over-greenwald/>

Figura 27

Malga - Colaboração especial com o chef Tiago Santos

<https://www.instagram.com/p/BkNVHwnnKy0/?taken-by=malgaceramicdesign>

Figura 28

Peças suspensas de Catia Pessoa e Maud T  phany para Bairro do Avillez

<http://caulinoceramics.com/projects/bairro-do-avillez/>

Figura 29

Na cozinha Alma

Autoria de D  borah Fontela

Figura 30

Esquema primeira metodologia

Autoria de D  borah Fontela

Figura 31 a 33

Vetorizações sobre o primeiro projeto

Autoria de Déborah Fontela

Figura 34 a 35

Fotografias do atelier

<http://www.almalisboa.pt/pt/blog/atelier-o-novo-espaco-das-criacoes-do-chef>

Figura 36 a Figura 39

Autoria de Déborah Fontela

Figura 40

Registo fotográfico de execução do molde em gesso no torno

Autoria de Maria Coutinho

Figura 41 a Figura 44

Autoria de Déborah Fontela

Figura 45

À conversa com chef Pedro sobre a receita e o suporte

Autoria de Clara Venâncio

Figura 46 a Figura 51

Projeto I

Autoria de Déborah Fontela

Figura 52

Esquema segunda metodologia

Autoria de Déborah Fontela

Figura 53 a Figura 64

Projeto II

Autoria de Déborah Fontela

Figura 65

Esquema terceira metodologia

Autoria de Déborah Fontela

Figura 66 a 67

Fotografia em reunião com o chef Pedro

Autoria de Clara Venâncio

Figura 68 a 70

Projeto III

Autoria de Déborah Fontela

Figura 71 a 72

Projeto III

Autoria de Chef Pedro

Figura 73 a Figura 82

Projeto III - Processo de Produção

Autoria de Déborah Fontela

Figura 83

Proposta de metodologia

Autoria de Déborah Fontela

ESAD.CR

Escola Superior de Artes e Design
do Instituto Politécnico de Leiria

Rua Isidoro Inácio Alves de Carvalho
2500-321 Caldas da Rainha

www.esad.ipleiria.pt

2018

Relatório de Projeto Final
Mestrado em Design de Produto

Autor

Déborah Chaves Fontela
deborah_cf_1@hotmail.com

Orientador

Luís Pessanha