

Diana Medina Martins

Relatório de Projecto Final
Mestrado em Design de Produto

Orientador Fernando Brízio

ESAD.CR

2015

O documento encontra-se seccionado em duas parte, este livrete dedicado ao texto explicativo do projecto e um segundo livrete, complementar, para consulta durante a leitura, chamado de "Acervo", com a história em imagens do projecto.

Este documento foi redigido segundo o antigo Acordo Ortográfico.

Agradecimentos

Ao Brízio que mostrou possível este caminho.

À Avó Isabel, ao Pai, à Mãe e à Guida, pelo apoio infinito.

Aos colegas da 18, o João Pedro Azevedo, o Samuel Reis, Eneida Tavares e o Jorge Carreira, por serem a minha família na escola e terem feito a diferença no explorar do projecto. À Sofia Silva por estes anos de caminho. À Marta Santos e Filipa José com a sua amizade e paciência. À "Ritinha" Frutuoso das oficinas por tudo o que me ensinou. Ao Rui Cruz pela ajuda no grafismo.

Ao Micael Nunes por todo o companheirismo, apoio e cedência do seu tipo de letra "Dubio", que tanto faz por estas páginas.

9

INTRODUÇÃO

RESUMO 9
PROBLEMA 10
OBJECTIVOS 11
QUADRO DE REFERÊNCIAS 12
PROJECTOS DE REFERÊNCIA 20

42

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO 42
METODOLOGIAS 44
RESULTADOS e DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO 50

68

CONCLUSÕES

CONCLUSÕES FINAIS e DESENVOLVIMENTOS FUTUROS 68
BIBLIOGRAFIA 70
ÍNDICE DE FIGURAS 74

ANEXO

ACERVO
CD

RESUMO

Neste trabalho questiono a minha relação com as metodologias tradicionais de design.

Apresenta-se uma alternativa processual baseada no registo de acções e formas, em que se dá maior preponderância ao universo sensorial. Utilizo como ferramenta de trabalho estímulos que encontro no quotidiano e em resposta a essa observação construo um pensamento e um método de trabalho. A acumulação destes registos físicos durante o projecto permitiu a elaboração de um atlas de referências que funcionará como acervo de formas e matérias que poderão ser usados e transpostos para o projecto de objectos.

Registo a partir de moldes excertos de realidade e manipulo objectos a partir destas impressões tridimensionais. Desenvolvo objectos em que aplico os procedimentos experimentados resultantes das metodologias desenvolvidas durante este projecto.

PALAVRAS CHAVE

Metodologia,
auto-produção,
experimentação,
processo, estímulo,
projecto, design,
modus operandi

ABSTRACT

In this paper I question my approach to the traditional design methodologies. A procedural alternative is presented, based on the register of actions and forms, where a major emphasis is given to the sensorial universe. As work tools, I have used the stimuli encountered in my everyday life and, in response to such observation, I form a thought and a working method. The storage of all these physical records during the project made it possible to develop a reference atlas that will work as a collection of matters and shapes that can be used and transferred to the project of objects. My records are thus inspired by reality fragments and the objects are handled according to these three-dimensional impressions. I develop objects in which I apply the experimented procedures resulting from methodologies carried out during this project.

KEYWORDS

Methodology,
self-production,
experimentation,
process, stimulus,
project, design,
modus operandi

INTRODUÇÃO

PROBLEMA

O processo criativo não é linear nem universal, não parte sempre da mesma premissa ou motivação.

Na relação com o mundo sou frequentemente atraída por qualidades sensoriais das matérias (formas,luz,cor); começa com estímulos subtis, pequenos pormenores com que me deparo e que inexplicavelmente me cativam.

Qual é a melhor maneira de transpor as qualidades sensoriais do mundo observado, para o projecto de objectos?

Como estratégia neste projecto procurei desenvolver processos de trabalho que suprimem a intermediação do desenho, procurando lidar directamente com a matéria e a forma.

Quando a subjectividade e a sensibilidade, a atenção para as qualidades expressivas dos objectos se tornam nos alicerces da experiência de projectar, torna-se imprescindível gravar a dimensão sensorial que nos rodeia. Este tipo de registo tornar-se-á numa ferramenta essencial ao desenvolvimento deste projecto.

O projecto representa, então, uma oportunidade de introspecção, de refinamento da acuidade sensorial e de desenvolvimento de uma metodologia.

OBJECTIVOS

Pensar os limites do projecto e questionar os processos lineares em projecto. Pretende-se desenvolver processos de trabalho em que as respostas são dadas pelo fazer e pelos resultados únicos obtidos através da manipulação da matéria.

Encontrar maneiras de transpor para o projecto de objectos de uso quotidiano, as qualidades sensoriais encontradas no mundo.

Experimentar processos de projecto e encontra novos modos de operar.

Criação de um acervo com os resultados das experiências efectuadas.

Desenvolvimento de um sistema de produção de objectos baseado na auto-produção.

QUADRO DE REFERÊNCIAS

Uma metodologia projectual, tradicional de design, consiste numa lógica de operações dispostas por uma ordem, que têm por fim a construção de uma ideia de projecto. Bruno Munari, escreve em 1993 "Das coisas nascem coisas"¹, aí descreve o que será, com poucas alterações desde então, a metodologia imposta. Esquematiza, fazendo um paralelo a uma receita culinária, em que os seus ingredientes vão ganhando forma.

Problema - Definição do Problema - Componentes do Problema - Colecta de Dados - Análise de Dados - Criatividade - Materiais e Tecnologias - Experimentação - Modelo - Verificação - Desenhos Construtivos - Solução

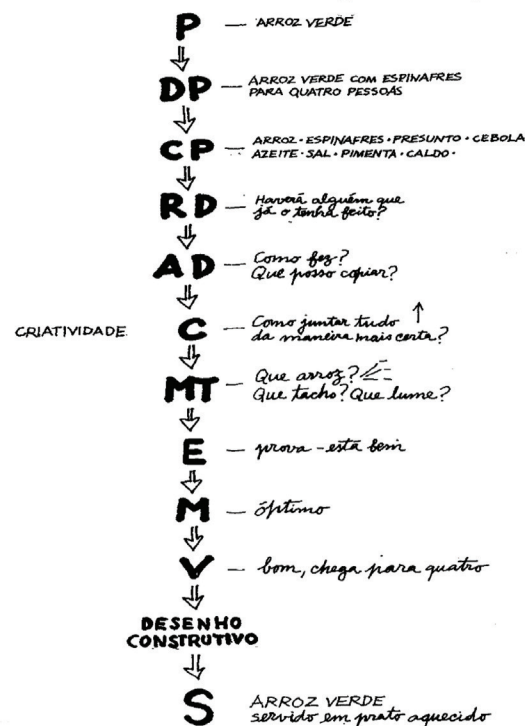
Estes passos com alguma adaptação, são normalmente seguidos em: definição do problema, esboços, desenhos construtivos, maquete e modelo. É um método com uma predominância da obtenção de resultados pelo desenho e numa fase em que já se decidiu o que construir, uma simulação do objecto pela maquetização.

*

As fases iniciais de um processo são onde se explora, se experimenta e se visualiza ou antecipa como será o resultado. Identificam-se duas práticas possíveis, a experimentação pelo desenho e pelo fazer. O principal problema associado à experimentação será a liberdade que cada processo proporciona; como transformamos as ideias, essa "imagem do pensamento"², definida por Gilles Deleuze.

1. Munari, B. 1981. *Das coisas nascem coisas*. p. 66. Edições 70.

2. Deleuze, G. 1994. *Platão e o simulacro* p. 259. São Paulo: Editora Perspectiva



Bruno Munari, escreve em 1981 "Das coisas nascem coisas", esta figura descreve os passos da sua metodologia.

3. Poeiras, F. 2010. *Práticas do Desenho em Design: Dinâmicas do Desenho*. p.12. Cadernos PAR

4. Idem. p.12.

5. Idem. p.13.

6. Poeiras, F. 2009. *Pragmáticas do desenho em design II: A não coincidência entre a ideia e a imagem no exercício de desenho*. Sobre, cita Arnheim, R., afirmando que "parte do desenho está na cabeça do designer, e não no desenho". p.14 Cadernos Par.

Na experimentação pelo desenho, identificado por Fernando Poeiras em *Práticas do Desenho em Design: Dinâmicas do Desenho*, fala-se de uma "negociação"³ do projecto e de uma necessária distinção entre o real e a ilusão. Menciona-se uma falsa liberdade conquistada pelo desenho, entre o "desenho para fazer algo" e o "desenho"⁴, entre o desenho que desenvolve e o que são falsos instrumentos de concepção. Este criam condições para um diálogo eficiente entre o desenhador e a sua criatividade, mas não substituem um realismo associado ao fazer, em que há uma distinção entre o que se imagina que poderá vir a ser feito e uma noção de comprovação.

Pode fazer-se uma interpretação ainda no texto de Poeiras entre os conceitos de "forma" e "matéria", definindo melhor esta ideia: "Enquanto à representação de visual caberia a modelização da forma, à modelação caberia a modelização das matérias"⁵. Esta ideia abre lugar a pensar que pelo fazer se abrem outras perspectivas de projecto para além da formalização de um objecto, em que as ideias que vagueiam livremente na imaginação, se encontram com os acasos proporcionados pelas matérias.

Pelo "fazer", podem-se então ultrapassar barreiras de irrealidade da representação e recorrer ao teste e à demonstração para sugerir ideias e tornar o desenrolar do experimentar mais espontâneo. O "esboço"⁶ que chamo ao longo do documento de "experiências", encontra no desenho uma velocidade de execução e resultados superior, mas encontra na observação e manipulação das matérias a diferença entre um mundo imaginário de possibilidades e um mundo físico de provas.

Na perspectiva de um antropólogo, Tim Ingold, o autor de "Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture"⁷, o artefacto nunca está acabado, este está a caminho de se tornar outra coisa, transformando-se com o tempo ou dando origem a um novo objecto. A criatividade no processo de pensar, está na improvisação em vez da inovação. "For the practitioner materials are what they do, material are what happens for the maker, when you work with them."⁸ Estas são propriedades de uma experiência prática, em que não se impõe uma forma à matéria mas se tira partido desta: "is a way of knowing from the inside, here knowledge is not created through an encounter between minds already furnished with concepts and a material world already furnished with concepts and a material world already populated with objects but rather such knowledge grows from the crucible of our own practice and observational engagement."⁹

O desenho, um processo de formulação mais tradicional tem assim a vantagem de proporcionar resultados em grande número num curto espaço de tempo, mas estes resultados estão contaminados pelo limitado conhecimento prático de um autor, faltando-lhe a verificação de um objecto palpável, que é de facto o que se quer atingir; os modelos de teste são maquetes que são normalmente, somente uma tridimensionalização do desenho, com pouco espaço à descoberta, bloqueada por diversas etapas de conceptualização desgastantes.

7. Ingold, T. 2013. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.

8. Ingold, T. Palestra em 2013 *Thinking through Making*. Link do vídeo: www.youtube.com/watch?v=Ygne72-4zyo

9. Idem.

Num outro, mais ligado à experimentação e manipulação da matéria, os objectos são certamente possíveis, encontram-se num mundo tangível e rapidamente se consegue imaginar o passo a seguir, tendo a desvantagem do tempo entre as experiências e da demora de todo o processo, sendo que o número de propostas não será o mesmo. A principal desvantagem num processo de experimentação é a incerteza, não sabemos qual será a resposta do teste ou “esboço”, e num tempo e orçamento reduzido é limitativo.

Os dois processos têm as suas vantagens e limitações, mas penso é pelo “fazer” que se encontram propostas mais inesperadas, visto que é um processo de desenvolvimento que tem as suas surpresas pelo caminho; que o “fazedor” não tem previamente concebidas, acabando por surgir processos de obtenção de peças e objectos finais mais originais, e não centrados na formalização e técnicas já conhecidas.

*

Nos anos 70' Archizoom e depois nos anos 80' Memphis e Alchimia foram precursores de uma atitude experimental em design, fortemente influenciados pela cultura pop dos anos 60. No início dos anos 90 surgiu nova mudança no paradigma do design. Em 93' aparecia a Droog e num tom revolucionário sugeriu novas abordagens, alguns produtos eram tão complexos e experimentais que não passariam de protótipos, outros seriam produzidos em série, o critério era flexível; escolhendo em colaboração com diferentes designers, produtos independentemente do seu potencial para produção industrial ou aceitação de mercado, ainda que não descartando essa hipótese. Na sua primeira exposição,

Renny Remakers e Gijs Bakker apresentam peças como o móvel ou a cadeira “Rag”. de Tejo Remy.

Este movimento veio a mostrar que é possível técnicas inovadoras conviverem com as mais tradicionais, veio dar um novo folgo à pequena e auto-produção, dando espaço ao acidente no processo, permitindo ainda variações dentro do mesmo ciclo de manufactura, procuravam possibilidades ao invés de soluções. Como diz Paola Antonelli no seu texto escrito em 98' para Droog Design: *Spirit of the Nineties*: “Experimentation, be it high-or low-tech, requires a hands-on approach, and the flexibility and manufacturing methods available today has stimulated the exploration of numerous possibilities.”¹⁰

Veio ainda dar a conhecer ao mundo autores como Marcel Wanders com a sua *Knotted Chair* e Hella Jongerius, *Knitted Lamp* e Rody Graumans, *85 Lamps Chandelier*.

Outros designers seguiram a corrente de pensamento, tornando a cultura material mais sensível, inspirando este projecto como: Peter Marigold *Meissen*, Kueng Caputo *Sand Chair Serie*, Glithero, *Poured bar*, Julien Carretero *Drag*, Jerszy Seymour *Living Systems*, Anton Alvarez *The Craft of Thread Wrapping*, Max Lamb *Pewter Stool*.

10. Ramakers, R. 1998. *Droog Design: Spirit of the Nineties*. p.13. Rotterdam:010.

São autores e projectos que assumem uma importância no decorrer do processo mais do que no resultado, sendo "a beleza técnica", aquilo que reconhecemos como a dificuldade ou originalidade na concepção de um objecto o mais importante. Estas características fazem a disciplina do design ganhar conteúdo e fazendo o público ganhar uma curiosidade e crescer também, ao ser estimulado, a pensar num reverso do processo.



You Can't Lay Down Your Memories, Tejo Remy



Rag, Tejo Remy



85 Lamps Chandelier, Rody Graumans



Knotted Chair, Marcel Wanders



Meissen, Peter Marigold



Sand Chair Serie, Kueng Caputo



Poured bar, Studio Glithero



Drag, Julien Carretero



Living Systems, Jerszy Seymour



The Craft of Thread Wrapping, Anton Alvarez

PROJECTOS DE REFERÊNCIA



Livro, Eduardo Souto de Moura: Atlasde Parede Imagens De Método

Foi especialmente relevante para abrir as portas a conceitos, estruturação e inspirador na concepção do documento: Atlas de parede imagens de método, por André Tavares e Pedro Bandeira, expõem um método baseado na recolha de inspirações, sendo um registo da visão do arquitecto português aquando a projectar.

Os autores foram levados a este projecto quando observaram que no escritório de Souto Moura existiam recortes de temas diversos que chamavam à atenção “pela estranheza no confronto directo com as imagens dos projectos de arquitectura”¹¹. Fizeram um inventário dessas imagens e estabeleceram uma relação entre o projecto e o pensar da disciplina centrando a sua atenção para aquelas que contribuem para o avultar da sua cultura visual e estimulam os seus projectos.

11. Ursprung, P., Seixas Lopes, D., e Bandeira, P. 2011. Eduardo Souto de Moura: Atlas de Parede Imagens De Método. p.10 Dafne.

Procuraram a legitimação de um método pelo que reconhecem ser um processo dedicado ao valor da imagem, a maior revolução no âmbito da arquitectura em que o desenho rigoroso seguindo um ideal de perfeição tem primazia, é algo que “se apresente como possibilidade ou alternativa a um mundo cada vez mais aprisionado a regulamentação e normativa”¹².

12. Idem. p. 13

“É processo que converte imagens, vindas da sua memória e das suas coisas, em arquitectura. Referências visuais e literárias constroem um Neufert mental, criando correspondências durante o processo do desenho.”¹³

13. Idem. p. 133

Fazendo um paralelismo à disciplina do design, o mundo aprisionado de normas assemelha-se à metodologia convencional, que tem demasiados bloqueios no pensar do projecto, com todas as fases de definição da ideia que estreitam hipóteses desde muito cedo, não estimulando a descoberta.

Foi extremamente importante a leitura deste livro no início da concepção do documento, para que conseguisse assimilar uma nova forma de ver uma disciplina, na definição de conceitos, procura de referências e articulação de influências. Descreve-se a “valor da imagem” e foi um desbloqueador para o que viria a ser uma análise ao desenho, que também sendo uma imagem é lenta e tem uma dose de interpretação pessoal. A “imagem” é o que nos rodeia e o que me interessa não é reproduzir uma nova imagem reinterpretada, é que esta viva na imaginação ou no real, sirva de inspiração e apontamento para tornar a materialização possível.



Atlas, Gerhard Richter

Gerard coleccionou e organizou imagens de fotografias, recortes de jornais e desenhos, que o acompanham ao longo da vida, entre quotidiano e trabalho, um universo de referências que colecionou. Em alguns casos não lhes reconhece valor de início, mas sabe que algumas imagens podem alterar o seu valor com o tempo e tornar-se inspiradoras.

O atlas foi organizado e composto pelo próprio, ou seja, a lógica de construção tem uma visão pessoal. Pode falar-se em metodologia quando o autor recorre às imagens, ao seu acervo, para procurar inspiração e seguir caminho.

Neste momento o mapa conta com oitocentas e duas folhas, num período de quase quatro décadas; imagens que ele usa na concepção das pinturas baseadas em fotografias e pormenores de texturas de quadros; as primeiras experiências com fotografias do Holocausto, entre temas como paisagens, naturezas mortas ou retratos de família.

Dá-nos ainda acesso a uma ideia do que será a sua cultura visual, algo verdadeiramente íntimo. O conceito de atlas, o mapeamento mental de uma personalidade, surge como parte de um método; para o autor são significantes na construção de um processo, para nós são imagens que chegam e ganham sentido com algo que associamos à nossa própria cultura visual. São no fundo imagens que nunca têm o mesmo valor para o autor ou qualquer receptor.

O atlas é um estudo introspectivo e de um revelar de memórias, para uma consulta detalhada do que se passou na imaginação a certa altura.

A "modelação inversa" ambiciona ser um atlas ou o processo de pensar a construção de um. Pensar como a longo prazo se vai projectar e os suportes de recolha de inspiração. Como o arquivar de experiências se transforma num arquivo de articulação de influências.

Relativamente, vale a pena ir à procura sobre "Mundo Visível" de Peter Fischli e David Weiss uma instalação de vídeo que narra viagens dos dois artistas - publicação de Catálogo pelo Museu de Serralves, em 2001, quando acolheu a exposição. E ainda "Time Series", de Hans Peter Feldmann, conhecido pelas suas séries fotográficas enciclopédicas.



Exposição, Tesouros da Feira da Ladra

Reuniram o acervo de David Usborne, que foi construído com base numa recolha feita na Feira da Ladra e outros mercados de rua, que, num espírito de colecionismo procura objectos que se equilibrem entre a beleza e a funcionalidade. A exposição teve lugar no MUDE em 2012, e posteriormente lançada em livro. Esta edição reúne 250 artefactos distribuídos em nove categorias, as principais acções do Homem: bater, agarrar, cortar, moldar..

No seu texto de apresentação ao livro, Bárbara Coutinho levanta algumas questões importantes, "(..)artefactos que são utilizados independentemente de credos, convicções ou raças, convocando a nossa memória colectiva e sublinhando a universalidade do design."¹⁴ Objectos que com que "nos relacionamos com eles de modo funcional, estético ou emocional"¹⁵, num formato em que se apela à atenção do público para as coisas do comum.

Tentando passar uma mensagem semelhante, também eu já fui à procura de objectos que me desbloqueassem um projecto, que pela sua forma me suscitasse uma ideia. E a Feira da Ladra é um espaço onde é incerto o que se vai encontrar, mas, que se sabe que sendo a cada ida diferente, com alguma paciência e atenção se vão encontrar algumas respostas, em forma de objectos curiosos.

"Eles apelam para o meu interesse porque, para além do mistério da sua função, possuem uma elegância e uma presença escultórica que nunca foi intencional por parte dos seus fabricantes nem provavelmente apreciada pelos seus utilizadores. (...) Podem ser belos, mas a sua beleza é inconsciente, não-intencional, acidental e, mais importante, anónima."¹⁶

16. Idem. p.2.

O anonimato é também uma referência importante, porque o objecto não tem valor por estar associado a um autor, mas pelas suas características. Estas qualidades podem ser a de reinterpretação de uma função, visto que alguns destes objectos que são muitas vezes comprados para algo que não foram desenhados.

Como no projecto deste documento, Usborne chama à atenção para objectos que identifica como especiais, e dá-lhes outro contexto, o expositivo, para realçar o seu valor.

14. Pinto, C. 2012. Tesouros Feira da Ladra: A Beleza do Design Anónimo. p.9. MUDE

15. Idem. p.9.



Rachel Whiteread

Para fazer pensar nos possíveis significados do texto que aí vem sobre esta artista, ela: faz-nos pensar o vazio. Dá-nos a ideia de um “ar” materializado, espaços que não são palpáveis e passam a ganhar uma forma e a qualidade de objecto. São moldes daquilo que existe e portanto tornam-se negativos tridimensionais. O que pode levar-nos a ver o mundo com outra perspectiva, em que tudo é ocupado por algo, e há incontáveis possibilidades de formas por observar.

Fá-lo nas mais variadas escalas, o espaço por debaixo de uma cadeira (como na imagem à esquerda) como de o interior de uma habitação “House” (imagem à direita). Este último mencionado foi dos seus projectos mais ambiciosos até à data, em que utilizou a casa como molde, pulverizou-a de cimento no interior com o auxílio de estruturas e partiu o exterior. Antigos moradores agradeceram-lhe por “tornar as suas memórias reais”¹⁷, o que me parece de certa forma intencional durante a conceptualização do projecto.

O material mais utilizado, o cimento, tem uma presença medida, uma descaracterização estudada. Sóbrio e pesado, mas com neutralidade. Tudo parece de alguma forma despido de identidade, mas na simplicidade das formas encontram-se vários significados.

O conceito é o processo e a forma é o resultado, uma ausência do desenho substituído pela materialização de uma ideia. A sensibilidade que demonstra, da sua observação do mundo, é também comparável por procurar através da plástica e do sensível, expressar percepções invisíveis.

17. Entrevista da autora em 2013, www.theguardian.com/artanddesign/2013/apr/06/rachel-whiteread-life-in-art



Hella Jongerius

Hella é uma designer holandesa que se tornou conhecida aquando a projectar para a Droog nos anos 90. O seu trabalho é particularmente experimental e ainda assim comercial. Ela abriu as portas a um novo tipo de conceptualização do projecto, em que alia um trabalho personalizado à indústria, sem medo de mostrar erro ou imperfeição e o assumir, tornando-o parte do seu processo. Conseguiu ir construindo a sua expressão plástica, alternando entre objectos de aspecto tosco e polido.

Nas imagem a cima e da esquerda para a direita, estão apresentados dois projectos da autora, "7 Pots / 3 Centuries / 2 Materials" (1997), "Extended Jugs" (1997).

Na primeira, da esquerda, os materiais são porcelana, cacos de urnas da coleção do Museum Boijmans Van Beuningen (Roterdão), e spray de tinta laca "vermelho Toyota".

Faz uma junção entre passado e técnicas modernas, em que as formas surgem de achados e não sendo o mais importante, são uma consequência natural. O processo de construção é quase em "layers" e composições. Na segunda imagem, a da direita, os materiais são porcelana e poliuretano. Faz uma junção entre arquétipos de copos e jarras, fazendo estudos e proporções e superfícies, em que o aspecto do poliuretano moldado à mão, ainda tem a textura dos dedos. Esta combinação de opostos "polidos" e "inacabados" é o que desperta a atenção num mundo em que tudo o que os chega às mãos tem um aspecto "clichê" de acabado.

Como afirma a autora, quer "vida humana no produto para haver uma conexão"¹⁸ e o perfeito está associado à grande indústria e ao "anónimo"¹⁹. Esta autora não procura novas formas, está focada em pormenores, coisas sensíveis, que podem alterar a percepção e formar um novo objecto que nasce de um simples arquétipo.

Apresenta novas formas de produzir design, para o mundo da produção material. Pelos meios de produção e desenvolvimento de produto, que romperam com os paradigmas do seu contemporâneo, focando os seus objectos na individualização dentro da produção em série e como isso afecta a nossa conexão emocional com os objectos.

"I am a designer. Craft is a theme in my work. Mixing it with the industrial process is like mixing high and low tech, mixing first and third world cultures, mixing tradition with a contemporary language, different ages and techniques. I am trying to find ways to make unique pieces from industrial processes and using archetypal forms in new techniques or materials." -Hella Jongerius (entrevista para Design Museum em Londres) www.designmuseum.org/design/hella-jongerius

18. Entrevista no âmbito do evento What Design Can Do, vimeo.com/43536261

19. Idem.



Kokon Furniture, Jurgen Bey

Este projecto surgiu na primeira edição da exposição Dry Tech, organizada pela Droog em 1996, em Milão. O projecto era uma colaboração com a Delft University of Technology e a Faculty of Aviation and Aerospace; um grupo de designers foi convidado a produzir com fibras de alta tecnologia, não acessíveis ao público. Jurgen cria a linha Kokon que descreve como casulos, com um spray sintético que é normalmente utilizado para envolver aviões e veículos do exército, quando eles não estão em uso.

Diferentes cadeiras e mesas foram unificadas em novos objectos, em que o material encolhe à volta das peças, formando uma lisa pele elástica.

Não projectando formas, olhando o que está à volta e atribuindo-lhe valor.

O facto é que a pesquisa à volta de materiais inovadores, descontextualizado os já existentes e mesmo de exploração dos mais fáceis de encontrar e das suas possíveis aplicações é algo que pode libertar o designer de cair no lugar-comum de projectar só mais uma forma para uma tipologia já explorada a exaustão.

Jurgen Bey transfere objectos do imaginário comum, os chamados arquétipos e dá-lhes uma nova narrativa, descontextualiza-os e transforma-os.

O aspecto destes volumes levanta curiosidade pelo processo, em que reconhecemos objectos aprisionados, sem saber muito bem como chegaram àquela forma. O objecto estimula o espectador.

O esqueleto que é o arquétipo, perde o seu peso quando coberto de uma pele, que lhe dá um valor e aspecto diferentes, dando uma nova abordagem quanto à percepção destes objectos, que só conseguem ser totalmente compreendidos quando palpados, quando o sentido do tacto entra em acção, visto que por uma imagem a avaliação deste fica com certeza aquém das suas capacidades expressivas.

Interessa-me este jogo de percepção entre o toque e o que o olhar consegue captar, com objectos e materiais retirados do seu contexto habitual, para que os nossos sentidos sejam estimulados e a nosso arquivo não seja limitado.



Inside Out, Alicia Ongay-Perez

Em “Inside Out” pergunta-se sobre a natureza do Design Conceptual, entre status do objecto e a função. Pega em objectos domésticos e performa uma transformação em que estes ficam com funções indefinidas. Fá-lo com moldes flexíveis, variando entre o lado positivo e negativo. Transforma vazios internos em volumes positivos.

Em “Swallow” continua a linha de pensamento e cruza formas, juntando moldes flexíveis a peças rígidas, segundo a autora, “creating a sense that one object is consuming the next”²⁰.

O processo de reconhecer potencial em formas assumidas como comuns e conseguir uma transformação, em que estes se tornam irreconhecíveis, mas com algum esforço por parte do observador, identificáveis.

O projecto passa também pela beleza do molde, como foi pensado e o que ele atinge com as suas propriedades elásticas. O molde é no fundo o grande gerador da peça e do seu aspecto final; despido de identidade ou cor, em que os relevos se revelam, o branco insinua todos os volumes.

Esta autora aborda a componente conceptual, em que imagina cenários de geração e percepção de um objecto aos olhos de um espectador, estimulando e perguntando-se sobre os limites da disciplina.

Mas mais do que as variantes em torno da conceptualização projecto e das perguntas em torno do valor dos objectos ou do próprio design contemporâneo, o que me influencia é a capacidade de conseguir valorizar objectos do dia-a-dia, conseguindo imaginá-los deformados e noutros contextos.

Inside Out e Modelação Inversa partilham alguns dos mesmos ingredientes, a observação por um determinado tipo de objecto e seu respectivo arquétipo e função, como uma vontade de os transformar, fazer exercícios de metamorfose, que é aquilo que Ongay-Perez faz com as suas peças, através de processos de molde e enchimento manipula sequencialmente as formas dos seus objectos, afastando-os das formas que os fazem ser reconhecidos pelo utilizador. Existe um diálogo com a peça, com o objecto, o seu conceito e a matéria.

“A thing is a hole in a thing that is not.” Carl Andre, a frase que despoletou o início da pesquisa da designer, quando começou a entender os volumes como vazios no espaço.

Vídeo sobre o projecto em: vimeo.com/50831609

20. A autora descreve o processo na sua entrevista para a publicação da Domus: www.domusweb.it/en/news/2012/11/13/alicia-ongay-perez-inside-out.html



Dunes, Philippe Malouin

Grãos de açúcar são deitados por um funil na base giratória mecânica, movida por um pequeno motor e controlado por um computador; os grãos se vão-se acumulando na base, formando um desenho com as diferentes alturas da deposição do material. A “printer” criou formas que não seriam possíveis por processos manuais ou computacionais, o desenho foi pensado na máquina, e para alterar as formas só tinha de alterar os diâmetros.

Retiram o negativo da forma em silicone e enviam para a 1882 Ltd. para produzir em porcelana, acabado com um vidrado mate.

“I was interested in designing the process that would produce the shape of the dishes. Not necessarily designing the dish directly,”²¹ refere Malouin.

Numa primeira fase tentou usar areia, borrifando-lhes resina para manter fixa a forma, mas sempre que tentava

tirar o molde com silicone, a areia prendia ao molde, alterando-lhe a forma.

Depois apercebeu-se que o açúcar seria um substituto perfeito, e que os grãos seriam facilmente lavados com água.

O engenho ou qualidade do projecto está na inteligência que se demonstra em conseguir substituir um material com as mesmas características mas com propriedades diferentes, conseguindo assim um resultado. Neste caso um material utilizado num contexto diferente, um alimento, e transportá-lo para o desenho de objectos. Pensar numa máquina para a construção de um objecto, é pensar o processo do mesmo. É uma maneira de desenhar um objecto, substituindo algo que o corpo por alguma razão, de escala, refinamento, ou pormenor não consegue produzir.

Vem alcançar uma independência de construção, estando assim no círculo da auto-produção, em que produtores de objectos de pequenas séries, optimizam a execução de projectos. Mesmo assim, esta máquina torna-se interessante por dar espaço à acasos e cada modelo ser único e irreplicável (somente posteriormente por moldes).

A indústria cerâmica para fins utilitários, as suas loiças, não está muito explorada e apresenta-se como grande potencial a novos desenvolvimentos. Sendo que os processos cerâmicos estão em expansão, estes são de fácil acesso para produtores interessados no trabalho em regime de auto-produção; pelo baixo custo dos consumíveis; os materiais para molde (podendo aqui variar para mais caros), as pastas, os vidrados e as cozeduras, podendo alugar-se a utilização de um forno, não dependendo da compra de um.

Vídeo do processo:
vimeo.com/74289843

21. Malouin descreve o projecto na sua entrevista à publicação da Dezeen: www.dezeen.com/2013/09/17/dunes-by-philippe-malouin-for-1882-ltd/



Hexagonal Pewter Stool, Max Lamb

Vídeo do processo:
vimeo.com/9498805

O modelo é escavado na areia e o vazio é preenchido com o metal fundido, estanho. O molde só permite ser utilizado uma vez, o que torna as peças únicas, cada uma com as suas imperfeições e particularidades.

Consegue dissecar um processo tornando-o outra vez o mais rudimentar possível, levando processos que nos habituamos a ver em fábricas, ao meio natural que consegue eficazmente proporcionar tudo o que o designer precisa, sem perder tempo ou investir dinheiro em grandes moldes, tornando o processo de desenho também mais imediato e ainda que racional, seguindo uma lógica mais directa.

A sua forma, com apenas três pernas e com o tampo em triângulos, foi pensada para que, com o mínimo de material se consiga manter a estrutura.

O projecto e a própria praia escolhida surgem das suas memórias de infância, a manipular a areia em brincadeiras. Facto é que a indústria local de estanho, recorria à areia local para os seus moldes.

O projecto foi também de algum modo revolucionário pela maneira como foi difundido, as empresas não acreditaram no projecto e Lamb decidiu fazê-lo sozinho, filmá-lo sozinho, e essas imagens correram Youtube e Vimeo.

Quando há uma ordem de acções que precedem a construção de um objecto, uma só fotografia pode não conseguir passar toda a mensagem, o vídeo consegue ser bem mais eficiente, tendo um impacto mais imediato na percepção de um processo.

E como neste caso, há objectos que, são portadores de uma “beleza técnica”, aquela em que se tornam interessantes quando se compreende e se reconhece um valor de dificuldade ou originalidade ao modo de produção.



Running Mould, Studio Glithero

Este processo é a interpretação de uma técnica artesanal, tradicionalmente usada em adornos arquitecturais, com recurso a perfis de zinco.

Aumenta-se drasticamente a escala, e uma estrutura de madeira é construída no local a instalar a peça, gesso ainda líquido é deitado sobre esta, quando o material está prestes a secar, um molde de madeira com o perfil desenhado corre ao longo da arco com o apoio de um eixo e força humana. Nas laterais, o gesso continua como aconteceu cair, e no seu todo o acabamento tem pequenas imperfeições originadas durante o arrasto e movimento.

É um objecto em que o material, o gesso, que normalmente não é visto como um material de construção, ou um material menos nobre, é usado na sua forma crua, sem acabamentos. Com este objecto percebe-se o processo, a origem e o material, e pelas falhas e imperfeições, até pistas do arrastamento e do que originou a forma.

Transforma-se um processo relativamente simples, e dá-se-lhe uma carga performativa, em que a força do trabalho conjunto e a manipulação de um material com características muito específicas de tempos de secagem, fazem o processo muito dramático e expressivo.

Esta peça foi um "site specific" para a exposição Design by Performance, que introduz um espectador para um design experimental e especulativo, não se focando na consequente produção de um objecto ou se este é um objecto aceitável e acabado, mas centra-se no processo de execução do mesmo. Como se chega à peça e a problematização do mesmo, como o público vê um objecto e as questões que faz em torno deste.

Para melhor compreensão do processo consulta do vídeo em: vimeo.com/22440220



Else, Michal Fargo

Produz vasos rasgando com as mãos ou recorrendo a instrumentos, esponjas, que posteriormente mergulha em porcelana e queima. Levando estes objectos ao forno, a esponja arde e fica a cerâmica, que copiou o detalhe e manteve a superfície porosa.

A autora dizia-se aborrecida da construção de moldes, e das superfícies perfeccionistas. Ela pensa a nossa relação com os materiais sintéticos e o aspecto que lhes reconhecemos, mas, mais que isso ela desafia processos convencionais de concepção de uma peça cerâmica, excluindo a necessidade de um molde, este sendo um passo na construção de peças que normalmente limita a forma e o detalhe, sendo moldes mais detalhados mais caros e precisando de recorrer a variadas fases, com recurso não só a gesso, mas a silicone ou látex.

Para o espectador pensar o reverso do processo de obtenção do objecto; como foi feita, como se chegou àquela forma, curiosidade pela complexidade pelo aspecto.

Quem conhece os processos de conformação de uma peça cerâmica, tem uma vantagem a achar a peça interessante, visto que se pensam as suas fases desde o molde à queima e se percebe que alguma coisa no processo teve de ser alterado do tradicional, modelo-molde-cozedura. Este objecto tem uma concepção mais directa entre as suas fases.

Aqui está um exemplo em que se passa um dos passos de produção de um objecto, o molde, e este se torna mais espontâneo e interessante, por não ter sido controlado para facilitar a desmoldagem. A espontaneidade revela-se também no “desenho” directo sobre o material, que transmite velocidade e acção.

Vídeo sobre
o processo de
produção em:
vimeo.com/52136339

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

A premissa de partida do projecto será ter sido identificada a necessidade de interpretar um método previamente ensinado. Surgiu de vários pontos de alerta, um deles, uma gravura cega; quando peguei numa caneta sem tinta, rabiscava numa folha e me senti confortável por não estar a aparecer uma imagem só texturas; em que me questioneei sobre a relação com o desenho e com processos mais orientados na experimentação serem mais eficazes; a materialização sempre me foi mais apelativa. A primeira coisa escrita como intenção de projecto: "A nossa imaginação merece ver-se libertada dos seus próprios estereótipos, de modo a que a materialidade possa ganhar asas. (...) A ideia brota da própria matéria, em vez de lhe ser imposta."²²

Este projecto nasce valor que se dá às imagens tridimensionais em nosso redor, de observações interessantes ou sensações tácteis que chamam à atenção; o processo é captar e performar relações entre estas. A projectar, pensei em formas, processos e sensações, mas pouco em funções; acabei por atribuí-las em sintonia com o que a estrutura da matéria permitia, e que tal tipologia e arquétipo davam espaço a trabalhar.

A concepção de ideias baseia-se na materialização e as sensações que as superfícies nos transmitem, coisas que a camera; tanto o olhar, como a expressão da fotografia, não captam, só o sentido táctil. "(...), o tato complementa a visão (...) conferindo-lhe significados que só vão existir pela manipulação."²³; o tacto como o meio de transporte dessas sensações.

O corpo vai ganhando memória, tornando-se um instrumento ensinado, que vai ganhando conhecimento das técnicas e acuidade sensorial.

A descrição deste projecto vai ser narrada como uma história, para que faça sentido um evoluir dos objectos. O projecto pretende que mais do que a atenção para objectos concluídos se aprecie a construção da ideia e o aproveitar das referências que vai assimilando. O projecto estimula ainda cenários de especulação, para que além do objecto se retirem outras ideias e narrativas, como ter um bocado do mundo ou de um momento.

O sentido prático do uso é uma das muitas abordagens que o design pode assumir, além desta, pode ter um papel fundamental no espectador, trazendo novas perspectivas ao que veem e despoletando um sentido crítico. Mais do que para o público este é um projecto de introspecção e virado para o autor. E antes de para um público consumidor, para os designers que projectam e sabem apreciar a "beleza técnica", e mais do que desenhar formas, desenhar processos.

Reinterpretar a metodologia utilizada até então, acontece numa altura em que se pensa como se irá adaptar funcionalmente a auto-produção e os sistemas de desbloqueio de projecto, para uma independência face à indústria, tornando uma pequena escala viável.

22. Manzini, E. 1993. *Perfácio por François Dagonet*. p.11. Centro Português de Design.

23. Ruthschilling, E.A. 2009. *Design de superfície*. p. 47. UFRGS Editora.

METODOLOGIAS

FERRAMENTAS DE PROJECTO

A metodologia proposta é baseada no fazer, em que as tomadas de decisão ocorrem durante um processo de manipulação da matéria.

Há fases de registo ou análise e selecção, para que entre pensar e o fazer, haja uma lógica.

Numa primeira fase pensa-se um objecto na imaginação, onde acontece o momento da captação, algo nos chama a atenção.

Passamo-la ao mundo real através da fotografia em registo de apontamento ou a “pensar com as mãos”. Durante o processo de escolha de relacionamento de caminhos a seguir, há que haver um registo ordenado cronologicamente, das experiências, para dar espaço à memória.

Em projectos futuros há as “imagens analógicas” que recolhemos porque ainda nos vão ser úteis, e as imagens latentes, que ainda vivem sem expressão.

Captação

Esta fase do projecto é onde acontece um processo de recolha de potenciais oportunidades de trabalho. É o meio para a tridimensionalidade, para os modelos.

É um processo interno de entusiasmo da imaginação; este pode ser uma ideia ou uma memória de uma característica a reproduzir ou interpretar que nos chama a atenção.

A partir daqui, recorrem-se a instrumentos de concepção desta “imagem do pensamento”, de recolha desta “impressão tridimensional”.

Fotografia

Funciona como apontamento, para relacionar ao que imagino. Os pensamentos são frequentemente atropelados por outros novos e há a necessidade de um registo de memórias. A fotografia faz o papel de auxiliar, nesse registo. Em opostos de qualidade e pretensão, há dois tipos de máquina que utilizo com frequência. O telemóvel, como está sempre à mão, tornou-se um “post it em imagem”; com pouca qualidade, mas eficaz. A reflex, foi um investimento para registo fidedigno de propriedades dos objectos, assim como manter um catálogo que conseguisse consultar para relacionar projectos.

Neste tipo de registo há sempre um distanciamento entre a fotografia e o papel, e o que está impresso e o real, que só consegue ser fidedigno quando palpado.

Pensar com as mãos

Parte-se para o “fazer”, onde acontece o desenrolar do que se imaginou. Fazendo um paralelismo à bidimensionalidade, o negativo é a imaginação e a fotografia é o que acontece aqui. Surgem “moldes”, numa acepção vasta do conceito, em que teriam propriedades não só formais, mas todo o género de características sensoriais e relativas ao toque. Se revejo num objecto uma qualidade e quero relacionar ao que vou construir estou a tirar-lhe um “molde”. Assim, passa também, mas não só pelo tradicional molde de cofragens e gesso. Aqui, experimentam-se e relacionam-se processos com base na experimentação e descobertas pelo fazer, retiram-se impressões tridimensionais.

24. Itten, J. 1970. *The elements of color*. p.80. New York: Van Nostrand Reinhold.

Ausência de cor

Durante o processo de concepção dos objectos houve a necessidade de pensar a sua expressão. Uma das características mais importantes e que me roubava alguma liberdade era a cor. "Physically speaking, objects have no color."²⁴ Retiro desta afirmação que todos os objectos antes de existirem na realidade, passam por uma análise do nosso corpo, a percepção, a visão e o tacto. O nosso cérebro analisa dados e compila-os num sentido. Imaginando objectos, tenho de fazer o processo reverso, em que há um objecto imaterial. Analisando o que se passa quando imagino, há volumes, sem cor, a deambular e a transformar-se. A deformarem-se e despir-se; as cores raramente surgem e quando transpuseram para o palpável, a única cor que me pareceu plausível foi o branco. Associando como uma não cor.

"É uma cor que desperta a noção de materialidade, uma cor associada à noção de espaço, e com a capacidade de revelar conceitos abstractos como vazio e grau zero." (...) "O branco ajuda a revelar melhor as formas das superfícies através de zonas de luz e sombras, de cheios e vazios. Funciona de forma totalmente oposta da cor preta que absorve a luz não deixando revelar as formas dos objectos."²⁵

De uma diversidade de variações que uma cor pode ter, as suas temperaturas, há uma vasta escolha possível. Sendo o gesso o material que mais me inspirou, cheguei a acordo comigo mesma. Na realidade, o branco ajuda-me a pensar as superfícies, não lhes rouba volume, e deixa-as despidas, dando liberdade a outro tipo de sensações.

Seleção dos projectos

Sei que um projecto é importante quando consegue ocupar um lugar na cabeça. Quando há uma imagem latente, que vai surgindo sem razão aparente e não me larga. Chamo-lhes as memórias persistentes. É algo que não consigo demonstrar sem ser por palavras e consigo que parecem exteriormente ter sentido pela ferramenta a seguir descrita.

Catálogo

O processo de ir pondo num formato visual as imagens que me inspiram ou produzo, de modo a ir acompanhando o processo cronologicamente. Esta parte do processo pode ser vista como o meu "Atlas" em que começo a querer ganhar noção das ideias que tive e vou deixando para trás, mas sei que quero um dia voltar a rever.

Pela experiência, a melhor maneira de o ir construindo é guardar os ficheiros ordenadamente por data, mas seleccionar as imagens originais com um nome diferente, e ainda digitalmente, guardas as imagens tratadas todas juntas numa só pasta. Imprimir e cortar e colar tudo directamente num caderno. Ter tudo digital ou num formato não facilmente editável, com corte e cola, tira-nos a possibilidade de acrescento e há experiências que acabam por ser deixadas para trás.

25. Miguel Vieira Baptista. 2009

Este objecto é de uma enorme importância para o processo de selecção de caminhos a seguir, pelo que conseguimos facilmente consultar um percurso. Neste documento surge representado num objecto complementar, chamado de "Acervo", uma compilação das experiências mais significativas ao desenrolar do projecto. Todas as experiências estão ainda arrumadas por caixote, este numerado e apontado no caderno todo o seu conteúdo, para que qualquer consulta seja mais acessível.

Imagens analógicas

As "imagens analógicas"²⁶ são algo que vai fazer parte deste documento, ou do que estará para vir depois deste. São imagens que existem mas ao contrário de algo estático que sei onde posso ir encontrar, passam e nem sempre voltam. Estão em formatos perecíveis como revistas ou cartazes na rua. Faz com que eu tenha de combater uma timidez de colectar, de reconhecer que têm valor.

26. Sobre o que chamam de Imagens Analógicas. Ursprung, P., Seixas Lopes, D., e Bandeira, P. 2011. *Eduardo Souto De Moura: Atlas De Parede : Imagens De Método*. p.19. Dafne.

RESULTADOS E DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO

A introdução à história do projecto é anacrónica, fala nos resultados; para que melhor se compreenda a descrição do projecto durante a leitura. Todos os objectos validam um todo, ou seja, cada experiência tem um mesmo valor e potencial que um objecto que consegue ser funcional. O resultado de um processo de construção, está em formato de um objecto complementar ao documento a que chamo de "Acervo".

Foi construído no decorrer do projecto e tem o registo do que são as experiências fundamentais à construção dos objectos surgidos e os que aponto como pistas futuras. É essencial à compreensão deste texto que se segue, sugerindo-se a sua consulta ao longo da leitura.

*

Houve uma necessidade que este projecto significasse uma evolução na minha maneira de ver. O meu objectivo primário com as experiências²⁷ que fiz, foi o de criar desbloqueadores de projecto que não me limitassem posteriormente. Sem saber por onde começar, os materiais naturais pareceram-me de algum modo de onde tudo surgiu, fui explorando. O interesse de combinar materiais já tinha surgido antes, ver no que dá combinar duas coisas que conhecemos e surgir algo novo.

Na altura andava fascinada com a textura do papel, e queria fazer algum tipo de pasta, mas a cola de carpinteiro normalmente usada para este efeito dá uma textura demasiado plástica e sintética às peças. Experimentei juntar diferentes resinas naturais com diferentes fibras. Tinha este efeito em mente, mas qualquer outro

que surgisse era bem vindo. Desta primeira vaga de experiências, o material que mais me fascinou foi a cola de coelho com base em algodão²⁸, em que consegui uma textura semelhante ao papel, mas com a força de uma pele, leve e com um aspecto tosco.

Algo que aconteceu desde cedo foi estar a trabalhar com vários tipos de matérias em simultâneo. Ajuda a manter o interesse e o ritmo. Enquanto espero que se dê a transformação numa peça, começo a trabalhar noutra. Abstrai-me também de algum constrangimento, para poder voltar atrás. O que acontece muitas vezes é que não volto, porque aquele projecto de algum modo não me voltou a provocar.

Em paralelo às aulas na ESAD comecei por frequentar um curso de Modelação que me ensinava a base da construção de moldes para a tecnologia cerâmica, não com um objectivo de completar um projecto em particular, mas sendo a cerâmica uma área que sempre me despertou interesse pela sua capacidade de liberdade na criação; as matérias serem orgânicas e mutáveis e uma pessoal aversão a máquinas.

Nesse curso havia esponjas para ensaboar os moldes, impedindo as camadas de gesso seguintes de ficarem coladas, acabei por despejar o material ainda líquido em cima numa esponja limpa e o resultado pareceu-me bastante interessante. Acabei por querer reproduzir esse efeito de modo a criar objectos leves com um aspecto robusto²⁹. Fiz testes, mergulhando a esponja também em barbotina³⁰, com o intuito de quando esta ficasse seca, a levar ao forno e queimar a esponja e manter a forma, só em barro.

28. Página, 6 e 7, 14 e 15 do Acervo.

29. Páginas 10, 11 e 12 do Acervo.
30. Página 13 do Acervo.

27. Página 5 do Acervo.

Não consegui arranjar um forno em que me deixassem fazer queimas com este tipo de material sintético. Surgiu um interesse pela queima.

Comecei, sem aparente relação, um curso de olaria no Cencal, porque a cerâmica começou a ganhar espaço no meu corpo de trabalho, porque sabia que quanto mais conhecimento adquirisse, mais probabilidades tinha de encontrar coisas em que me sentisse bem a trabalhar. A olaria tem algo de especial, o movimento de rotação e a liberdade que é conformar uma peça sem um projecto, consoante a mão vai querendo, o movimento segue-nos, a velocidade, a maciez do material (tanto do barro como da porcelana) e a água necessária ao deslizar da peça, tudo isto é uma sensação muito inspiradora e em que dava por mim a olhar para as mãos a fazer posições de modelação. Foi nessa altura que tomei conhecimento da técnica de barro preto, em que acontece uma queima e cozedura muito específicas, fui aprender mais sobre esta técnica em Bisalhães, Vila Real. Aqueles fornos no chão abriram o apetite de fazer por mim as queimas e explorar a olaria.

Quando pensei a queima de objectos, também idealizei peças em que a ordem da queima e o processo de conformação fosse questionável³¹. A olaria é a técnica de conformação que encontrei (porque já tinha tido formação e tinha noção das propriedades do material) em que ao contrário das peças por enchimento via líquida que têm de secar minimamente para serem retiradas do molde, são frescas e elásticas. Acabei por explorar o desenho de algumas peças de causa-efeito em os objectos fossem deformados por cordas que posteriormente voltariam a aparecer no seu estado original ou marcavam a textura da mesma, o

que punha em questão a ordem do processo e como foram feitos os objectos. Estimular alguma curiosidade era um objectivo.

*

Havia uma imagem latente, a imagem ocasional de três taças³² com um formato muito específico, que estavam no parapeito da sala largadas, mas a imagem não me saía da cabeça e acabei por querer fazer alguma coisa com elas.

32. Página 16 do Acervo.

Nessa altura ainda não havia uma consciência de como o registo do meu trabalho seria importante, nem de como a qualidade dos registos que andava a fazer não era a melhor.

Para evitar pensar o molde em várias partes e conseguir mudar as posições entre as três, pensei em tiras de gesso, normalmente utilizadas em pernas e braços partidos. Pela altura em que experimentei as tiras e tirava molde a qualquer coisa que via, o gosto pelas composições já tinha começado. Tirava o molde a uma varinha mágica e a uma parte da mão e perguntava-me que tipo de formas surgiria³³.

*

Entretanto começou um curso de Técnicas de fusão de vidro e Técnicas de produção de vidro soprado. Eu não fazia a mínima noção de como se trabalhavam esta matéria, quais as técnicas e o que tinha de fazer para me preparar para aproveitar o curso ao máximo, visto que eram só duas semanas. Acabei por tentar relacionar com

33. Página 20 do Acervo.

o que se estava a trabalhar no curso, com a ideia dos moldes e relacionar os objectos, ou à descoberta em coisas que ia encontrando para experimentar.

Comecei a usar técnicas de molde que me viriam a ser úteis mais à frente, entre elas a impressão por lastra e moldes por cera perdida e pela primeira vez, gesso sem cofragens, modelando-o quando se encontrava-o mais espesso. Na peças de Casting, em que os moldes eram em gesso e sílica, deitavam-se para os moldes blocos de vidro que acabavam por derreter e copiar a forma do modelo, aqui, experimentei técnicas em que fiz um auto-molde da minha mão e língua³⁴, com recurso ao alginato, e técnicas de cera perdida. Fiz também moldes mais simples em gesso e sílica com recurso a lastras de barro, de texturas do chão e casca de árvore³⁵. Na técnica Pâte de Verre, o vidro em textura de areia era depositado sobre uma superfície com numa mistura com cola branca, em que experimentei as texturas de um saco amarrotado³⁶ e usei como molde uma garrafa de água amarrotada³⁷. E o Fusing, em que placas de vidro eram derretidas sobre uma superfície resistente ao calor, como placas de fibra de vidro e ganhavam a sua forma, aqui tive a ideia de aprisionar formas, usando matérias que não se deformassem no forno, como o gesso e sílica³⁸.

A técnica que mais me cativou neste curso foi a de vidro soprado, na qual experimentei com e sem moldes. Sem moldes, o processo tem muito de parecido, pela rotação, com a olaria; há qualquer coisa nas peças de revolução e de criação espontânea que me fascina. Considerei que as peças que fiz sem molde eram de aprendizagem e, como as que fiz no curso de olaria, preferi deixar de parte deste

registo. Com molde, comecei por usar moldes de madeira disponíveis a todos os alunos, em que experimentei técnicas de acabamento como jacto de areia ou deformação com arames³⁹, sendo um paralelismo às cordas. Posteriormente preparei moldes compostos de gesso e sílica para encher peças que preparei juntando diferentes volumes, começando a questionar-me sobre a junção de formas⁴⁰.

Quando fiz estes moldes, aconteceu um acidente que se viria a transformar num projecto, as cofragens saíram do sítio, o gesso caiu disperso pelo chão, formando poças que agarravam objectos espalhados. Um fragmento desse acidente, uma taça coberta de gesso, acabou por se tornar numa “imagem persistente”⁴¹.

*

Entretanto, comecei simultaneamente a produzir as peças em olaria de causa-efeito que tinha imaginado, e estas tive mesmo de desenhar, pois seria alguém com experiência a executá-las, visto que eu não consigo atingir uma certa dimensão nas minhas. Saiu então posteriormente, uma colecção de objectos⁴² em faiança, cujas formas foram alteradas por um conjunto de elementos de aperto, cordas, tiras de cetim e tiras de algodão, que deformam os objectos originais, fazendo o espectador questionar-se sobre o que causou aquela distorção, tendo em conta que acontece uma queima no processo de cozedura de cerâmica e estas matérias são perecíveis.

39. Página 26 do Acervo.

40. Páginas 28 e 29 do Acervo.

41. página 27 do Acervo.

O vídeo referente a “deformando ::: deforming” está no Vimeo no link vimeo.com/92761395

42. Página 31 a 35 do Acervo.

34. Página 25 do Acervo.

35. Página 22 do Acervo.

36. Página 23 do Acervo.

37. Página 24 do Acervo.

38. Página 21 do Acervo.

*

Como se consegue perceber até agora, o processo não é de todo linear, segue em frente, volta atrás, sem ordem aparente, mas de alguma maneira as coisas vão ganhando sentido e as lógicas vão alinhando.

Nesta linha de pensamento de querer retirar fragmentos, tive uma ideia de utilizar uma tecnologia, a máquina de vácuo, para moldes, esta copia as formas dos objectos para tábuas de plástico. Na mesma altura, apareceram umas estruturas de cartão⁴³ que achei muito interessantes, vindas de caixas de ovos, cartuxos de impressoras industriais, protecções de peças de vidro da Marinha Grande, coisas que vou recolhendo em tempos diferentes, sem intenção aparente e que abaram por se unir. A ideia de os moldes serem chapas de plástico (HIPS foi o material que testando se mostrou o mais elástico e eficiente) derretidas a conformarem composições, é uma ideia que não está esgotada, sendo que há moldes que dá vontade que sejam peças.

*

Começou uma fase de querer que as “impressões” fossem também de acções ou comportamentos. As “pernas da Filipa”⁴⁴ foi algo que surgiu algures lá atrás, e que eu sei que tenho de ter o molde, ainda não descobri para quê, mas sei que um dia vai ser útil. Este molde foi até hoje o meu maior desafio, por ser um modelo com vida, que tenho de ter atenção a dor e efeitos dos materiais. Ao fim de quatro tentativas consegui, aquilo que me faz tanto

43. Páginas 36 a 41 do Acervo.

O vídeo referente a “pernas da Filipa :: Filipa's legs” está no Vimeo no link vimeo.com/97440396

44. Páginas 46 a 47 do Acervo.

Lembrar a posição em que tantas vezes como em frente à televisão.

O primeiro molde foi feito com tiras de gesso, com as pernas ainda esticadas. Os outros foram já com as pernas dobradas, um primeiro com o gesso dividido em grandes blocos, que se tornou insustentável, um segundo em alginato e gesso em que estes se separavam e partiam muito, e uma última tentativa, a bem sucedida, um molde inteiro, de uma pequena camada de gesso embebidas em fibras de ráfia.

Este molde foi ao longo do tempo o projecto em que ia centrando quando não conseguia concentrar-me noutro. Acabei por enche-lo, após preparação do molde com goma laca e desmoldantes, com resina na camada exterior e cimento branco a dar um reforço.

Partir o molde demorou alguns dias, é algo que exige muito esforço físico, e foi um processo de soltar energias.

*

Uma das acções que achei interessante retratar é daquelas que me sinto mais confortável ao longo do dia, uma refeição. Neste caso foi um jantar-experiência⁴⁵ em que controlei o processo. Fazia a refeição em cima de um tampo de barro fresco, com o intuito do objecto tirar um molde a um conjunto de acções e momento.

Esta peça foi posteriormente passada para um molde de gesso, e este, preparado com goma-laca e desmoldante, foi cheio com cimento branco. Cheguei a este material

O vídeo referente a “tampo impresso :: printed table-top” está no Vimeo no link vimeo.com/97447696

45. Páginas 42 e 43 do Acervo.

por andar à procura de algo parecido à expressão do gesso, de conformação a frio, mas que fosse durável e resistente a humidades (neste sentido também fiz alguns testes de impermeabilizantes líquidos e em pó do cimento, e adicionei ao modelo).

A independência de um material a frio, de puder fazer tudo no "atelier", faz com tenha começado a fazer experiências de juntar cimento e fibras de vidro ao cimento para lhe acrescentar uma resistência superior com menos peso. Dependendo do tamanho e peso que pretendo das peças faz sentido, ou seja, se quiser retirar peso a uma peça, adicionando-lhe elementos estruturantes, consigo equilibrar uma escala ao objecto sem a tornar completamente inviável.

*

Retomei a ideia de fazer do gesso, peças, com objectos que as completam. Mas com o decorrer achei que ficavam mais espontâneas e interessantes sem uma segunda peça pendente.

As peças⁴⁶ surgem de uma reprodução do que aconteceu no momento do acidente com os moldes para as peças de vidro, de onde surgiu a ideia; atiro o gesso ainda fresco, mas com uma consistência específica sofre uma superfície, e este, com a sua fluidez, cria formas consoante a velocidade ou altura de onde o atiro. Este material tem um tempo de cura muito específico, como o misturo com as mãos, consigo começar a ter a percepção de quando devo despejá-lo sobre uma superfície.

Mexer com os materiais com as mãos traz algo que só com algum tempo de experiência, alguma paciência e tempo se vai adquirindo. É um conhecimento que não se transpõe para um documento escrito, mas que não desaparece com o tempo, é intuitivo.

*

Retomei entretanto, o estudo composições de objectos possíveis, com elementos que ia encontrando. Juntando os objectos com volumes criados em barro. Ou com tecidos elásticos, replicando a uma escala maior a ideia da técnica de "Egg Vase, de Marcel Wanders".

Pensei como conseguiria juntar várias formas em simultâneo, unindo-as com gesso em ligadura, fita-cola ou celofane. Esta técnica permite criar um vulto que ganha uma unidade visual. A termoformagem é uma ferramenta que procura atingir os mesmos objectivos, mas requer uma preparação dos modelos e retira alguma espontaneidade ao processo, em formas mais cuidadas e previamente pensadas, enquanto assim é possível ir alterando as formas e compor com acrescentos.

As pinhas⁴⁷ são um elemento natural muito comum devido ao ambiente local e pela quantidade demonstravam-se um potencial módulo natural, que facilmente encontrava em vários tamanhos e feitios para construir volumes.

Este tipo de modelo natural, enfrentava vários problemas de molde, de construção de forma do modelo, de devido aos seus espaços vazios. Os primeiros testes de junção de forma foi com a lycra, como os espaços vazios eram

Ver o vídeo "poças ::: puddle" em vimeo.com/121946664

46. Páginas 50 a 55 do Acervo.

47. Páginas 56 e 57 do Acervo.

O vídeo referente a "texturas ::: textures" está no Vimeo no link: vimeo.com/100311737

muito juntos, na sua forma, estas não se mostravam sinuosas e expressivas. Tive acesso à máquina de vácuo, esta funciona com placas de um plástico escolhido, neste caso HIPS (High Impact Polystyrene), que se verificou ser o mais apropriado pela elasticidade, e com a acção do calor e da sucção do ar, copia formas.

*

Nesta sequência de ideias de juntar objectos, surgiu uma ideia de aumentar a escala do grupo de objectos. Quando procurava bibliografia, deparei-me com um título "Conversation Pieces", quando abri o livro os textos nem me interessavam, mas o conceito ficou presente. Segundo a terminologia de Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology, por Michael Erlhoff e Timothy Marshall, "A conversation piece is a designed artifact that is intended to stimulate conversation."⁴⁸

O primeiro desenho de execução desta ideia aproximadamente um ano antes deste texto ser escrito, o que demonstra quanto tempo uma ideia pode ficar a marinar. São duas cadeiras, uma contra a outra, mas juntas na sua forma. Primeiro pensou-se construí-la por molde, com enchimento de cimento branco; o que nesta escala se iria verificar inviável, pela quantidade de partes do molde, e o peso que este ganharia com a pasta de cimento. Pensou-se enterrar parte do molde para que o peso fosse suportado. Foram feitos testes de pequenas camadas de cimento com fibra de vidro embebida em resina a estruturar, os resultados foram positivos, ficaria resistente, mas o orçamento para a escala deste objecto não o permitia.

Foi então que com a ideia de utilizar estruturas já existentes e seguindo um rumo mais direccionado em construções mais directas, sem recurso a cofragens, fui à "biblioteca" e lembrei-me das fibras que embebi em cola de coelho, e nesta linguagem de envolver objectos. Percebi que tecidos envolvidos em resina seriam uma solução eficaz. Esta é das poucas peças que tem um registo gráfico e não de texto, via desenho, devido à complexidade dos moldes e da necessidade querer explicar o projecto a outros.

Duas cadeiras, um contra o outro, sugere uma falta de comunicação que quer ser estimulada. Este objecto⁴⁹ pode ainda ser uma referência às tradicionais namoradeiras, e uma reinterpretação do seu desenho.

*

Quando planeava o método de construção da "peça de conversação", pensei em materiais alternativos para o molde⁵⁰, que o tornasse mais leve, mais barato, ou tornasse a desmoldagem mais fácil. Identifiquei qual seria a melhor hipótese, o silicone; sendo este um material de difícil acesso pelo preço, pensei em materiais alternativos que conseguissem ter a mesma fealdade de reprodução de detalhe.

Pensei num material que talvez conseguisse ser um substituto; o barro em estado pastoso ou via líquido consegue reproduzir com exactidão todos os pormenores. Com a experiência na oficina de cerâmica percebi que a pasta quanto completamente seca exposta novamente a água, volta a entrar em estado líquido.

Ver o vídeo da "peça conversação ::: conversation piece" em <https://vimeo.com/121720683>

49. Páginas 58 e 59 do Acervo.

50. Páginas 64 e 65 do Acervo.

48. Erlhoff, M., Marshall, T. 2008. Design dictionary: Perspectives on design terminology. p.82. Birkhäuser

Fiz então uma experiência em que este material serviria de molde a cimento branco, esta teve bons resultados em que a peça conseguiu manter a humidade necessária ao cimento não estalar e completar a seu lento processo de cura. Captou com exactidão detalhes tão pequenos como impressões digitais, e este material traz a possibilidade de bem filtrado com um peneiro, poder vir a ser reciclado e utilizado novamente. Ainda sem testes exaustivos é algo que considero com muito potencial.

Fiz ainda outra experiência, sem sucesso, em que o alginato, iria tirar a textura de um plástico de bolhas, o molde correu bem, mas na altura do enchimento com o cimento branco, este, durante o processo de cura, tingiu com o alginato, deixando parte da superfície do modelo num tom arroxeadado. O comportamento não foi nada parecido ao do gesso, que no caso dos auto-molde referidos atrás na época do viro, não tingiu.

*

Sinto uma ordem cronológica, que identifico com o que se vai passando no meu quotidiano, as tipologias que vão surgindo e as mensagens que os objectos vão transmitindo.

Quando mudei de habitação, tinha um conjunto de caixas amontoadas, na divisão não se conseguia caminhar, imagens de repetição são-me normalmente sugestivas. As caixas estavam amolgadas da viagem e do peso dos objectos que empilhava por cima; esse desgaste deu-lhes vida.

Já há algum tempo que não explorava a ideia de ter objectos com uma característica física que lhe dava um aspecto e performam de maneira diferente, como quando enchi de gesso as esponjas, mas ficou uma ideia latente.

Pensei que este objecto seria uma boa oportunidade para recomeçar; foi então que tirei o molde a algumas caixas, com métodos diferentes de enchimento experimentadas.

A primeira tentativa de enchimento do molde, este sendo de gesso, estragou-se por falta de devida preparação de isolamento e lubrificação, o poliuretano pegou à superfície deixando-o inutilizado. Construí uma tampa, também de gesso com um pequeno orifício para despejar o líquido e esta aguentar com a pressão do material a expandir, mas esta entupiu demasiado cedo, tornando-se em mais uma experiência desastrosa.

A segunda e bem sucedida tentativa⁵¹, cheguei ao látex e ao poliuretano flexível. A ideia de pele do objecto, que cobre um outro material e lhe mascara a superfície. Dei-lhe um acabamento com um spray de tinta flexível, normalmente usado em pintura automóvel.

Surgiu daqui um objecto que se parece mesmo com o modelo original, mais um caixote pintado de branco, mas que assume características de maciez completamente distintas, e consegue criar uma sensação de estranheza.

Ver o vídeo
"caixa ::: box"
em [vimeo.com](https://vimeo.com/121727689)
/121727689

51. Páginas 60 e 61
do Acervo.

*

52. Páginas 62 e 63 do Acervo.

Ver o vídeo do processo: Pontos tridimensionais :: Three-dimensional points vimeo.com /123402958

53. Página 45 do Acervo.

Andava há algum tempo a tentar resolver o que seria a exploração das “poças”⁵², estas tornaram-se pratos e para serem mais versáteis precisavam de resolver problemas, em caso de serem utilizadas num restaurante, conseguirem ser formas mais côncavas para suportar líquidos ou não terem uma base plana, para serem mais facilmente levantados da mesa. Tudo isto junto é difícil com uma superfície plana, mas com adição de volumes para se construir formas⁵³ com a ajuda de barro, ou fazendo as “poças” com pasta de cimento (que fica mais espessa e seca num tempo diferente e faz volumes talvez mais interessantes, sem escorrer tanto, e os próximos testes aproximam-se nesse sentido.

Andava há algum tempo com uma ideia, de que como no desenho os pontos formam linhas, um ponto tridimensional repetido, torna-se numa forma.

Tudo aconteceu muito em paralelo, mas ao mesmo tempo que andava a pensar a areia como pontos e a começar alguns testes de modelação da mesma, usando a mão como funil, e fazendo movimentos para encontrar formas. É algo muito libertador. Tinha na oficina areia para servir de carga estruturante a outro tipo de materiais e experimentei com esta, ao lado desse saco havia um de gesso, pensei, o gesso é igual à areia mas numa escala de ponto mais pequena.

Antes tinha acontecido um acidente de uma inundação no atelier, e os sacos de gesso, que estavam deitados no chão, embora só tivessem sido molhados até 3cm, ficaram rijos, fizeram a cura do material, até bem mais a cima,

devido à humidade. Foi então que pensei que se molhasse só superficialmente os modelos de gesso, estes com a humidade iriam secar numa camada mais espessa. Foi assim que aconteceu, a camada de água, dependendo com que força era esguichada, dava uma textura quase rochosa muito interessante, e os modelos ficam com uns 5mm de espessura.

Fiz então algumas experiências. Tirar o molde a estas superfícies revelou-se mais complicado do que esperei. Depois de ter os modelos em forma precisava de os endurecer de algum modo, pois experimentei tirar um molde à areia solta e as partículas não se separam do gesso e ficam meias soltas.

Ainda pensei tirar directamente peças em barbotina deste modelo e pensá-lo em negativo, mas este mostrava-se demasiado frágil pelo que depois é necessário endurecer a peça com goma laca ou resina. No caso da areia, a goma laca aplicada com spray pareceu ser eficaz. Estas peças precisam depois de ser copiadas com silicone, pois têm muitas irregularidades, que numa peça final, coberta com o vidro (se transparente continuam a ver-se os socos), está protegido e mais uniformizado.

Esta maneira de construir dá a autonomia de construir uma forma ainda que controlada, seguindo um processo espontâneo e eficaz como base de variadas comidas, podendo ainda vir a ter outras aplicações, reproduzindo a ideia noutras escalas. Este é um processo que ainda se encontra em desenvolvimento, mas que acredito que terá resultados interessantes.

*

A ideia de molde ao longo do tempo acabou por se revelar ambigua, se por um lado se copiam formas, a quem vê não reconhece que estas formas foram muitas vezes simplificadas ou modificadas para tornar possível o processo, ou porque se consegue extrair a peça e de outra maneira seria impossível, ou para fazer um molde com menos partes evitando as costuras, ou porque para conseguir uma peça a um custo inferior nos temos de sujeitar a um aumento de etapas do processo, como o isolamento de impermeabilização e lubrificação. Para explicar que, muitas vezes, estes processos todos cortam a mobilidade de um criativo.

Tentei fazer uns moldes em gesso para reproduzir texturas como a do tecido, em que mais uma vez, para facilitar o molde, utilizei como modelo uma lona de plástico, por ser facilmente desmoldada, enrugada como o tecido. A peça final seria em poliuretano. Aconteceu que o poliuretano exigia um isolamento cuidado com várias camadas de goma laca e uma pasta de lubrificação, e com os pormenores existentes, seria impossível de alcançar a peça toda.

Debrucei-me sobre este assunto e passado algum tempo, muito tempo, comecei a ter a percepção se assim como o meu trabalho é centrado para um "fazer", este tentasse ser o mais directo possível, focando-me nas propriedades que realmente interessam, seja destruindo a construção de estruturas que já foram previamente bem pensadas, seja a trabalhar directamente em

materiais que se revelem o mais próximo possível do modelo final, conseguindo assim uma peça mais fiel em termos de expressão, visto que não foi modificada para conseguir caber num espaço circunscrito, ou obedecer às propriedades da matéria de um molde.

Assim, comecei por pensar a peça da textura do tecido, a lógica das peças embebidas em fibras retomou-se aqui⁵³, fazendo-o numa solução de resina poliéster. Previamente fiz alguns testes com e sem corante. De seguida estruturei o interior da peça com cimento branco.

*

Os objectos até então produzidos são fruto de uma experimentação ávida, em que o trabalho nas oficinas foi essencial, e só com recurso ao "fazer" foi possível dissecar um método.

54. Páginas 66 e 67 do Acervo.

CONCLUSÕES

CONCLUSÕES FINAIS E DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

Penso que no final de este longo caminho consegui encontrar o que me realiza. Um método direccionado para o “fazer”. Consegui estabelecer uma metodologia com a qual me sinto confortável operar, pelo que ainda hoje percebo a importância de ter reconhecido que era esse o desafio.

Neste processo chegaram-se a resultados. Deu-se um valor à experiência como objecto, tendo a importância de responder a questões, e um lado a realçar de potencialidades por explorar. Considero que sou mais eficiente a levantar e experimentar soluções do que a fechar caminhos.

Aponta para um sistema direccionado para o indivíduo controlar um todo, desde a criatividade, produção, distribuição e comunicação. Um processo focado na auto-produção, que procura incessantemente desbloqueadores de projecto e independência. Vai continuar a haver uma procura contextos diferentes, conhecer e absorver técnicas de exploração de materiais, de maneira a conseguir ter uma maior arquivo onde a imaginação vá beber. Será sempre importante haver um espaço físico dedicado ao desenvolvimento de projecto, porque tudo passa pela experimentação.

Essa experimentação é um processo intenso de também exploração pessoal, e em que é preciso investir bastante; quando não há previsibilidade possível entre o início e o fim do processo, gasta-se recursos sem saber ao certo quando vamos acertar em alguma solução.

O projecto continuará a seguir uma direcção baseada em encontrar soluções em que o objecto seja um reflexo do processo.

Pretendo retomar temáticas como os híbridos e junções de objectos, assim como os materiais como as lycras, ligaduras, materiais elásticos e deformáveis que os ligam e fazem as junções das formas. Pensar a cerâmica noutros contextos e tipologia ainda não muito explorados. Desenvolver moldes espontâneos, uma qualquer mistura de materiais, portátil, que me permita mais instantaneamente produzir moldes, estando livre e conseguindo recolher impressões em sítios improváveis e efémeros. Pensar alternativas mais económicas ao silicone, material que maior pormenor permite, como com os testes de recolher moldes com o barro em estado líquido para conformação a frio. Interessa-me ainda pensar a pele dos objectos, como as pessoas a percebem e as ilusões ópticas que são contornadas quando o tacto entra em acção. Pretende-se pensar os objectos e o conjunto de passos até ao fim da execução o mais espontâneas possível, para que as formas não sejam condicionadas pelo projecto do molde. Até que a peça e molde se tornem num mesmo modelo, mesmo que em negativo.

Dentro do “Acervo”, há ainda outras pistas para inícios de projecto e outras “imagens latentes” ainda indescritíveis a passearem-se pela imaginação.

BIBLIOGRAFIA

Anicet Ruthschilling, E. (2009). Design de superfície. Porto Alegre: UFRGS Editora.

Dormer, P. (1997). The culture of craft: Status and future. Manchester, UK: Manchester University Press.

Erlhoff, M. (2008). Design dictionary: Perspectives on design terminology. Basel: Birkhäuser Verlag.

IngoId, T. (2013). Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Routledge.

Itten, J. (1970). The elements of color; a treatise on the color system of Johannes Itten, based on his book The art of color. New York: Van Nostrand Reinhold.

Manzini, E. (1993). A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design.

Marcelino, M. (2009). Opúsculo. Porto: Dafne Editora.

Munari, B. (1993). Das Coisas Nascem Coisas. Lisboa: Edições 70.

Munari, B. (2007). Fantasia. Lisboa: Edições 70.

Parsons, Tim. (2009). Thinking, Objects Contemporary Approaches to Product Design. Switzerland: AVA Academica, SZ.

Pinto, Catarina Vaz. Tesouros Feira Da Ladra: A Beleza Do Design Anónimo - The Beauty of Anonymous Design. Lisboa: MUDE, 2012.

Poeiras, F. (2009, January 1). Pragmáticas do desenho em design II: A não coincidência entre a ideia e a imagem no exercício de desenho. Cadernos PAR.

Poeiras, F. (2010). Práticas do desenho em design: Dinâmicas do desenho. Cadernos PAR.

Ramakers, R. (1998). Droog Design: Spirit of the nineties. Rotterdam: 010.

Rosier, P. (1990). Le moulage. Paris: Dessain et Tolra.

Rosier, P. (1990). La sculpture: méthodes et matériaux nouveaux. Paris: Dessain et Tolra.

Schouwenberg, L. (2013). Why design doesn't need to perform. Domus.

Tavares, Gonc. Atlas Do Corpo E Da Imaginação: Teorias, Fragmentos E Imagens. 1a ed. Alfragide: Caminho, 2013.

Ursprung, P., Lopes, D. S., & Bandeira, P. (2011). Eduardo Souto de Moura: atlas de parede imagens de método. Porto: Dafne

SITES

www.dafne.com.pt
www.studiomakkinkbey.nl
www.boym.com
www.nachocarbonell.com
www.michalfargo.com
www.glithero.com
www.petermarigold.com
www.aliciaongayperez.com
www.kueng-caputo.ch
www.jerszyseymour.com
www.julienarretero.com
www.antonlvarez.com
www.maxlamb.org
www.gerhard-richter.com/en/art/atlas
www.tate.org.uk/art/artists/rachel-whiteread-2319
www.jongeriuslab.com
www.philippemalouin.com
www.pascalrosier.com

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig 1. You Can't Lay Down Your Memories, Tejo Remy. Fonte: www.remyveenhuizen.nl/sites/remyveenhuizen.nl/files/styles/col-12/public/field/work_image/chestofdrawers1.jpg?itok=MT8ZtYEp. 06-05-2013
Página 18

Fig 2. Rag, Tejo Remy. Fonte: www.theredlist.com/media/database/design-categorie/here-and-now/1990-2000/dutsch-design/tejo_remy/003-tejo-remy-theredlist.jpg. 09-05-2013
Página 18

Fig 3. 85 Lamps Chandelier, Rody Graumans. Fonte: www.chandelieringdotcom.files.wordpress.com/2013/03/main85.jpg. 0-0-2015
Página 18

Fig 4. Knotted Chair, Marcel Wanders. Fonte: content/uploads/2014/02/wanders.jpg. 0-0-2015
Página 18

Fig 5. Meissen, Peter Marigold. Fonte: www.designboom.com/wp-content/uploads/2015/01/peter-marigold-meissen-porcelain-designboom-04.jpg. 0-0-2015
Página 19

Fig 6. Sand Chair Serie, Kueng Caputo. Fonte: www.designboom.com/weblog/images/2/andrea/miscellaneous/sand01.jpg. 0-0-2015
Página 19

Fig 14. Exposição Tesouros da Feira da Ladra. Fonte: www.mude.pt/exposicoestesouros-da-feira-da-ladra-a-beleza-do-design-anonimo_19.html. 04-06-2014
Página 24

Fig 15. Peça "Untitled, 2010" de Rachel Whiteread. Fonte: www.neromagazine.it/n/?m=201109. 04-06-2014
Página 26

Fig 16. Peça "House" de Rachel Whiteread. Fonte: www.michaelhoppengallery.com/artist/show,3,7,176,0,0,0,0,john_davies_whiteread_house.html. 04-06-2014
Página 26

Fig 17. Peça "7 Pots / 3 Centuries / 2 Materials" de Hella Jongerius. Fonte: www.jongeriuslab.com/work/7-pots-3-centuries-2-materials. 04-06-2014
Página 28

Fig 18. Peça "Extended Jugs" de Hella Jongerius. Fonte: www.jongeriuslab.com/work/extended-jugs. 04-06-2014
Página 28

Fig 19. Peça "Kokon Furniture" de Jurgen Bey. Fonte: www.studiomakkinkbey.nl/listproducts4011_kokon_furniture. 04-06-2014
Página 30

Fig 7. Poured bar, Studio Glithero. Fonte: www.static.dezeen.com/uploads/2012/11/dezeen_Poured-Bar-by-Studio-Glithero.jpg. 0-0-2015
Página 19

Fig 8. Drag, Julien Carretero. Fonte: www.julien-carretero.com/wp-content/uploads/DSC_0146-Version-2-400x600.jpg. 0-0-2015
Página 19

Fig 9. Living Systems, Jerszy Seymour. Fonte: 2.bp.blogspot.com/_TVKmr8f5tdI/TVGqJXI_lZI/AAAAAAAAAw/gRxCoy6xueo/s1600/Jerszy_Seymour1.jpg. 0-0-2015
Página 19

Fig 10. The Craft of Thread Wrapping, Anton Alvarez. Fonte: www.julien-carretero.com/wp-content/uploads/DSC_0146-Version-2-400x600.jpg. 0-0-2015
Página 19

Fig 11. Capa e imagens do livro "Eduardo Souto de Moura: Atlas de Parede. Imagens de Método". Fonte: http://sigarra.up.pt/faup/pt/noticias_geral.ver_noticia?p_nr=1030. 04-06-2014
Página 20

Fig 12 e 13. Páginas do livro "Gerhard Richter: Atlas". Fonte: www.gerhard-richter.com/art/atlas/atlasphp?paintid=11985&p=78sp=64. 04-06-2014
Página 22

Fig 20. Projecto "Inside Out" de Alicia Ongay-Perez. Fonte: www.domusweb.it/en/news/2012/11/13/alicia-ongay-perez-inside-out.html. 04-06-2014
Página 32

Fig 21. Peça da colecção Dunes de Philippe Malouin for 1882 Ltd. Fonte: www.dezeen.com/2013/09/17/dunes-by-philippe-malouin-for-1882-ltd/. 04-06-2014
Página 34

Fig 22. Processo de construção de Pewter Stool, Max Lamb. Fonte: uploads.neatorama.com/images/posts/381/68/68381/1389165377-0.jpg. 04-06-2014
Página 36

Fig 23. Processo de construção de Running Mould, Studio Glithero. Fonte: www.glithero.com/sites/studioglithero-everita.com/files/imagecache/cinema/running_mould-602_2.jpg. 04-06-2014
Página 38

Fig 24. Peças do projecto Else, Michal Fargo. Fonte: www.designboom.com/weblog/images/images_2/2011/joyce/else-01.jpg. 04-06-2014
Página 40

