



$$\begin{array}{r} 25 \\ 25 \\ \hline 50 \end{array}$$

Rita de Almeida Martins

### Ficha Técnica

Título completo: vinte cinco com vinte cinco, cinquenta

Autor: Rita de Almeida Martins

Coordenação: Miguel Vieira Baptista

Design gráfico: Autora

Textos: Autora

Embalagem/Poster: Anexo ao documento

Impressão: ESAD.CR

Tiragem: 5 exemplares

Portugal, 2018

25  
25  
—  
50

Rita de Almeida Martins

Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha  
Instituto Politécnico de Leiria

**vinte cinco com vinte cinco, cinquenta**

Relatório do projeto apresentado à Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design de Produto, realizado sob a orientação do designer e professor Miguel Vieira Baptista.

## **Agradecimentos**

Obrigada,

Pai, Mãe, João

Escola

Prof. Miguel Vieira Baptista

Prof. Fernando Poeiros

José Matos

Liliana Gouveia

Marta Belo

Miguel Macedo

Patrícia Aguiar

Pedro Cá

Pedro Jorge

Rita Frutuoso

**A minha ideia do que uma jarra pode ser, reinventando-a como um produto da minha imaginação.**

## Abstract

There are countless and extraordinary narratives. The variety of narrative genres is big, and there are endless supports and formats in which man can trust his story. The narrative can be sustained by the language, spoken or written, by the image, fixed or mobile, by the gesture and the combination of all these matters. Narrative is present in all times, in all places, in all societies. The history of humanity is a narrative, does not exist, nor has anything ever existed without a narrative, is part of our education and growth.

This project of speculative character arises of the logic of the narrative mode and had as its starting point the experience and personal relationship of the author with this area, which was always present in her life and which marks especially her interest and work process used in this report.

The project aims at the development of a collection of pieces, through the interpretation of everyday objects and the rearrangement of their functional properties, in which the fundamental nature of form is explored together with narrative fiction. The ceramic jar object is the object under study and one of the favourite icons of formal and material research of the author.

Each piece worked by the author is unique. The generic shape of the ceramic container is combined and altered by the manual production.

The narrative works as a wrap the collection, helping to create a staging. The function of the pieces can be reduced, enlarged, transformed, or even canceled. It is empowered a new perspective on his character and presence. The project launches questions and the challenge is left to the user, allowing to creatively change the context of the pieces. The pieces appear as mediators of communication between the theme of the narrative and the author's family context.

There were made several exploratory exercises and a research of projects close to this thematic, which followed the elaboration of this master thesis. The analysis and organization of the information resulting from these exercises, led to the selection of the exploratory object, the flower vase, and the consequent construction of the pieces of the collection through ceramic modeling. The practical performance constitutes experiments by trial and error.

This whole process is repeated around the key words: object, flower vase, narrative, fiction, speculation, design, gesture, interaction and emotion.

## Resumo

Existem inúmeras e extraordinárias narrativas. É grande a variedade de gêneros narrativos, e são infinitos os suportes e formatos em que o homem pode confiar a sua história. A narrativa pode ser sustentada pela linguagem falada ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto e pela combinação de todas estes elementos. A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. A história da humanidade é uma narrativa, não existe, nem nunca existiu algo sem uma narrativa. Faz parte da nossa educação e crescimento.

Este projeto de carácter especulativo, surge da lógica do modo narrativo e teve como ponto de partida a experiência e relação pessoal da autora com esta área, presente desde sempre na sua vida e que marca especialmente o seu interesse e processo de trabalho usado neste relatório.

O projeto visa o desenvolvimento de uma coleção de peças, através da interpretação de um objeto do quotidiano e do seu rearranjo e propriedades funcionais, em que a natureza fundamental da forma é explorada, juntamente com a ficção narrativa. O objeto jarra de cerâmica é o objeto de estudo, um dos ícones favoritos de pesquisa formal e material da autora.

Cada peça trabalhada pela autora é única. É combinada a forma genérica do contentor em cerâmica, alterado a partir da sua produção manual.

A narrativa funciona como um ‘embrulho’ da coleção, ajudando a criar uma encenação. A função das peças pode ser reduzida, ampliada, transformada, ou mesmo anulada. É potenciada uma nova perspetiva do seu carácter e da sua presença. O projeto lança perguntas e o desafio é deixado ao utilizador, permitindo-lhe alterar criativamente o contexto das peças. As peças surgem como mediadores de comunicação entre o tema da narrativa e o contexto familiar da autora.

Foram feitos vários exercícios exploratórios e um levantamento de projetos próximos a esta temática, que deram seguimento à elaboração desta tese de mestrado. A análise e organização da informação resultante destes exercícios, levou à seleção do objeto exploratório, a jarra de flores, e à consequente construção das peças da coleção através da modelação cerâmica. O desempenho prático constitui experiências por tentativa e erro.

Todo este processo repete-se em torno das palavras-chave: objeto, jarra de flores, narrativa, ficção, especulação, design, gesto, interação e emoção.

## Índice de Imagens

Imagem 1	19	Imagem 49	71
Imagem 2	21	Imagem 50	73
Imagem 3	21	Imagem 51	73
Imagem 4	22	Imagem 52	73
Imagem 5	23	Imagem 53-56	75
Imagem 6	30	Imagem 57	77
Imagem 7	31	Imagem 58-69	78/79
Imagem 8	31	Imagem 70	80
Imagem 9	35	Imagem 71	81
Imagem 10	35	Imagem 72-75	83
Imagem 11	36	Imagem 76-79	84
Imagem 12	36	Imagem 80	85
Imagem 13	37	Imagem 81	85
Imagem 14	38	Imagem 82-85	87
Imagem 15	38	Imagem 86-90	88
Imagem 16	39	Imagem 91-93	89
Imagem 17	39	Imagem 94	91
Imagem 18	41	Imagem 95	91
Imagem 19	41	Imagem 96-103	93
Imagem 20	42	Imagem 104-111	94
Imagem 21	42	Imagem 112	95
Imagem 22	44	Imagem 113-114	97
Imagem 23	44	Imagem 115-118	97
Imagem 24	47	Imagem 119	99
Imagem 25	48	Imagem 120	99
Imagem 26	57	Imagem 121-125	99
Imagem 27-34	59	Imagem 126	101
Imagem 35	60	Imagem 127	101
Imagem 36	60	Imagem 128	107
Imagem 37-39	61	Imagem 129	108
Imagem 40	60	Imagem 130	109
Imagem 41	63	Imagem 131	110
Imagem 42	63	Imagem 132	110
Imagem 43	64	Imagem 133	111
Imagem 44	65	Imagem 134	111
Imagem 45	69	Imagem 135	112/113
Imagem 46	71	Imagem 136	114/115
Imagem 47	71	Imagem 137	116
Imagem 48	71	Imagem 138	121

## Índice

Agradecimentos	5
Abstract	8
Resumo	10
Introdução	14
Oportunidade	18
Objetivo	20
<b>1. Fundamentação Teórica</b>	28
1.1. A experiência humana: a Emoção e a Interação	28
1.2. Caso de Estudo: a Narrativa	40
1.3. A Cerâmica como material	44
<b>2. Metodologia</b>	54
2.1. Narração	56
2.2. Jarra de Flores	58
2.3. Especulação	62
<b>3. Desenvolvimento do Projeto</b>	70
3.1. Narrador	74
3.2. Contos	75
3.3. Personagens	104
3.4. Cenário	106
3.5. Coleção	110
<b>4. Validação</b>	122
Conclusão	126
Bibliografia	128

## Introdução

Este projeto de investigação procura compreender e potenciar as interações entre as narrativas e o design de produtos. O trabalho desenvolvido é resumido por dois momentos. O primeiro momento é de exploração, onde procurei analisar e compreender a génese da ligação entre estes dois territórios, percebendo que são próximos. No segundo momento foi desenvolvida uma coleção de em faiança, com base na metodologia da narrativa de contos, que provocam situações de interação inesperadas.

O relatório foi estruturado de forma a apresentar uma primeira reflexão teórica, seguida do trabalho prático referente ao projeto em estudo e apresentação: vinte cinco com vinte cinco; cinquenta. O título justifica-se por ser uma coleção de cinquenta peças no total. Vinte cinco jarras e vinte cinco cilindros, que representam os vinte cinco gestos que foram materializados nas duas formas base, a jarra e o cilindro.

O primeiro capítulo corresponde a uma revisão e pesquisa de vários autores e artistas, onde se abordam várias áreas dentro do design e uma breve contextualização histórica. Introduzem-se os conceitos do design emocional e de interação, e a narrativa e a cerâmica no processo de design.

O capítulo dois trata da metodologia aplicada: qual o contexto em que se conta a narrativa/produto, quais as razões que levam o narrador/designer a contá-la e o tipo de audiência/utilizador a que se destina?

O terceiro capítulo serve ao desenvolvimento do projeto, com base nos elementos do modelo narrativo.

No quarto e último capítulo é propositado o uso da primeira pessoa, em consequência deste projeto que debate precisamente a existência de uma identidade inerente ao trabalho do designer: daí o uso do ‘eu’ e não de uma generalização.

**“Viajar é útil. Exercita a imaginação.  
O resto é ilusão e fadiga.  
Esta nossa viagem é inteiramente imaginária.  
É essa a sua força.  
(...)  
Pessoas, animais, cidades e coisas, é tudo imaginado.  
É um romance, apenas uma história fictícia.  
(...)  
Além disso, todos podem fazê-lo.  
Basta fecharem os olhos.  
Fica do outro lado da vida.”  
(Louis-Ferdinand Céline, 1932)**

## Oportunidade

“À nossa volta, existe hoje uma espécie de evidência fantástica do consumo e da abundância, criada pela multiplicação dos objetos, dos serviços, dos bens materiais, originando como que uma categoria de mutação fundamental na ecologia da espécie humana. Para falar com propriedade, os homens da opulência não se encontram rodeados, como sempre acontecera, por outros homens, mas mais por objetos.” (Baudrillard, 1991, 15).

Baudrillard analisa as sociedades ocidentais capitalistas contemporâneas, incluindo a dos Estados Unidos da América. A ânsia de adquirir e acumular bens deixou de ser uma necessidade, tornando-se sim, um meio de conforto e bem-estar. Hoje em dia uma pessoa é feliz quando possui inúmeros objetos, há inúmeros fatores como a pressão social que faz com que uma pessoa se sinta obrigada a possuir mais objetos, e outro muito importante, que exerce sobre nós uma grande influência, é o fator da publicidade nos diversos suportes: televisão, rua, revistas, redes sociais, o que nos força a ser mais consumidores que cidadãos.

Este aliciar na mudança de objetos com os quais vivemos, reduz drasticamente o tempo de interação com estes. A voracidade do consumismo sugere a ‘novidade’ como ponto de rutura, propondo novos objetos e novas formas de nos relacionarmos com os mesmos, prevendo objetos cada vez mais passageiros. Se antigamente, nos anos 60/70, quando se comprava algo procurava-se essencialmente características como a qualidade e a durabilidade, o objeto era para durar a vida toda e as ‘modas’ não pesavam tanto na escolha ou no tempo e as pessoas mantinham os seus bens, na sociedade contemporânea já não se pensa assim.

A convivência com determinados objetos está planeada para um breve período de tempo e uso efêmero. São desenvolvidos conscientemente de forma a durar pouco tempo e serem substituídos, causando um desapego emocional. Atualmente, em que o tempo é limitado e preenchido, a oportunidade de interagir e de nos relacionarmos de uma forma mais atenta e curiosa com os objetos é pouca. Apesar de dividirmos o nosso espaço e quotidiano com eles, dificilmente os conseguimos conhecer e aprender a lidar com a sua natureza.

Tendencialmente valorizamos mais os objetos que permanecem novos, mas é a passagem do tempo e as marcas de uso que valorizam e enriquecem a história do mesmo. São essas interações baseadas no tempo que têm um efeito cognitivo e emocional sobre o utilizador e têm o potencial em termos narrativos. A perspetiva narrativa adiciona uma camada adicional ao produto.



Imagem 1 Fotografia de Teresa Chow, Londres (Março 2015).

## Objetivo

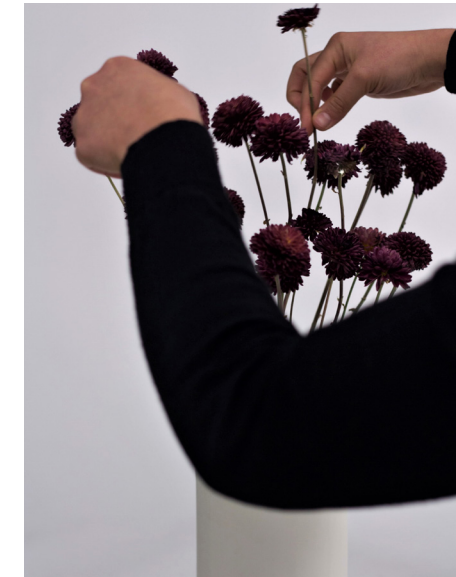
A partir dos documentários, da série *The Genius of Design* (2010), percebe-se como o design foi mudando de foco, adaptando-se às novas aspirações dos utilizadores. “De resolver os bens coletivos, para incentivar o desejo individual” (*The Genius of Design*, 2010, *Objects of Desire* 5/5). Em vez de encarar o desapego emocional inerente à nossa sociedade como um problema, foi reconhecido como oportunidade o oposto, o apego emocional. O que levou a explorar sobre o tema e a desenvolver este projeto.

A partir desta observação, tem-se como objetivo a libertação da mente consciente sobre o reconhecimento inconsciente da cultura material. Consciencializar o utilizador do seu poder inventivo e de observação, e que não receie novos factos.

Pretende-se que esta coleção surpreenda, interaja e desafie a criação de uma relação mais séria, mais profunda e melhor considerada com os objetos que nos rodeiam. Para que tal aconteça é revelado nas peças diversos acontecimentos, através do acrescento e repetição de elementos, que ajudam a tomar consciência do nosso corpo, das nossas ações e hábitos.

Naturalmente adotamos certos gestos a certos objetos, que acabam por fazer parte do nosso quotidiano. Muitos são comuns e partilhados por outras pessoas. Por esta razão, a esses gestos são adicionadas experiências e criadas histórias. Este projeto surge como meio de comunicação deste olhar atento, através da materialização dos nossos gestos em produtos. Confirmar o que é visto inconscientemente.

O desafio deste projeto é centrado na exploração dessa percepção, lado a lado com a estrutura e elementos da narrativa.



**Imagem 2, Imagem 3** Detalhes: mãos, jarras, flores. Fase inicial do desenvolvimento do projeto, experiência com as primeiras maquetes sobre os elementos que constroem uma jarra de flores. Nesta fase a designer abandona o desenho e a narrativa, procurando outras relações. Neste exercício foi compreendida a forma da jarra e a sensação do arranjo floral. Fotografias de Marta Belo.



1

**“Eu não sei como é,  
eu não sei como deveria ser,  
eu só sei como faz sentir.”  
(Jurgen Bey, 2012)**

Aleatoriamente fui recolhendo plantas e contentores, desde o jardim da minha avó, aos passeios pelos mercados e feiras de velharias, ou que chegaram às minhas mãos pela oferta de um amigo. Não são objetos que vá á procura ou coleciono de modo propositado, mas conseguem despertar o meu interesse no momento em que os meus olhos os encontram, qualquer que seja o tipo ou formato ou ainda a circunstância em que tudo isto acontece.

Porque é que sou tão apegada às minhas plantas? Porque é que sou seduzida por jarras e vasos?

Porque é que os exponho em destaque, no parapeito da janela ou ao centro das prateleiras?

Valorizo estes objetos pela sua presença e beleza<sup>1</sup>, gosto de os apreciar e de como me fazem sentir.

<sup>1</sup>“(...) a beleza era a aura em torno do objeto, o resultado - quase sempre não intencional - da relação secreta entre a sua forma e o seu significado.” (Paz, 1973, 17).

# 1. Fundamentação Teórica

## 1.1. A experiência humana: a Emoção e a Interação

“Os seres humanos não são máquinas, a nossa primeira resposta a qualquer coisa é emocional, não é intelectual, não é funcional, é emocional. Está-se a tornar comum entre os designers para tornar o fluxo do trabalho e comunicação verdadeiro, o mais agradável possível e o mais rico emocional possível.” (Stephen Fry, 2010).

Os seres humanos não são recetores passivos de mensagens de produtos, mas são participantes ativos na formação de significado. Normalmente os usuários não estão conscientes da arte de ler e interpretar os produtos ao seu redor. É aqui que entra a disciplina da prática do design, na exploração de como os produtos ganham significado, e é o designer que faz a construção da mediação, embora sujeita às contingências e aos caprichos de interesse pessoal, esta construção é disciplinada, metodológica e não aleatória (Margolin & Buchanan, 1995, 16).

A carreira dos produtos na experiência humana depende tanto da capacidade dos seres humanos em compreender o mundo material, como das intenções do designer. O significado dos produtos é construído através das experiências pessoais, que não estão inteiramente sob o controle dos projetistas.

As emoções desempenham um papel central na capacidade humana de compreender e aprender sobre o mundo. As experiências positivas intensificam a nossa curiosidade, e as negativas protegem-nos de repetir erros. O design aliado à emoção<sup>2</sup> foca-se nos produtos que provocam emoções, a fim de criar experiências positivas com o utilizador.

No exemplo pessoal referido anteriormente (pág.27), é possível relacionar alguns dos componentes presentes no design de produtos: a usabilidade (ou falta dela), a estética, e o objetivo. Ao criar um produto, o designer tem de considerar vários fatores: a escolha do material, métodos de produção, mercado, custos, propósito, utilidade. A componente emocional que existe em como os produtos são desenhados e postos a uso, normalmente não é notada pelos utilizadores, mas estes por sua vez, criam a sua própria ligação ao objeto quando postos em contacto com ele.

Acontece muitas vezes, mostrarmos a outras pessoas objetos nossos, que até podem ser defeituosos ou que nem achamos bonitos, mas por estarem associados a episódios marcantes são bons iniciadores de conversas, porque gostamos de contar as suas histórias.

Por detrás de um objeto, existe um componente pessoal, que nenhum designer ou fabricante pode dotar. Os objetos nas nossas vidas são mais do que possessões materiais. Nós temos orgulho neles, não necessariamente no sentido exibicionista da nossa cultura ou estrato social, mas sim pelo significado que eles transmitem na nossa vida. Os objetos preferidos de uma pessoa podem ir desde quinquilharias, a mobília ou livros antigos, já gastos pelo uso, que vistos por outros não têm qualquer valor. Um objeto preferido é um símbolo, que estabelece um estado de espírito positivo, uma recordação de boas memórias, ou às vezes uma expressão de nós próprios. E este objeto tem sempre uma história, uma lembrança, e algo que nos prenda pessoalmente a ele em particular.

As emoções são inseparáveis e uma parte essencial para a perceção do conhecimento. Tudo o que pensamos, tudo o que fazemos, é feito com emoção de modo subconsciente. É certo, que a utilidade e usabilidade são importantes, mas sem divertimento ou prazer, alegria e excitação, ansiedade e raiva, medo e repulsa, o nosso quotidiano seria incompleto (Norman, 2004, 8).

<sup>2</sup>“(…) eu defendo que o lado emocional do design pode ser mais crítico para o sucesso de um produto do que os seus elementos práticos.” (Norman, 2004, 5).



**Imagem 6** Exposição Fernando Brizio: Desenho Habitado (2011).

Nesta exposição, Fernando Brizio expôs um carimbo que foi do seu pai e onde está assinalada a data da sua morte: Carimbo autobiográfico, 1974. No texto acompanhar a peça, explica que esse carimbo passou anos guardado numa arca, junto de outros objetos escolhidos pela sua mãe para viajarem até Portugal quando a família teve de deixar Angola. A mãe impedia o acesso ao conteúdo dessa arca, mas Brizio, como qualquer criança, teve a curiosidade de ver o que guardava no interior. Eram coisas de enxoval, toalhas, rendas, vestidos, e outros objetos que faziam parte da memória da vida de casados de seus pais, e por isso, uma parte da memória da vida dele. O designer expõe o carimbo autobiográfico, um objeto não desenhado por si, que se não fosse contada a sua história, seria um objeto banal e que dificilmente seria exposto neste contexto. O trabalho do designer, mostra interesse em perceber o lugar que os objetos ocupam nos processos de construção das nossas vidas. E é nesta inquietação, que também partilho, e vejo beleza nos seus projetos.

“Ele interpreta a cultura material – interroga-a – e depois devolve a interpretação ao mundo em forma de objetos. É um antropólogo fazedor de objetos.” (Filomena Silvano, 2011).

Outro projeto interessante da exposição e pertinente como referência, é o vídeo *Water Container* (2001), onde são apresentadas pequenas sequências de filmes onde aparecem pessoas a despejar o conteúdo de uma garrafa para um copo. O gesto é sempre o mesmo, mas sempre diferente porque são os gestos de cada pessoa.



**Imagem 7, Imagem 8** Polaroids de Andrei Tarkovsky (2006).

“Tarkovsky frequentemente refletia sobre a maneira como o tempo voa e queria pará-lo, mesmo com estas fotografias rápidas Polaroid. A melancolia de ver as coisas pela última vez é a essência altamente misteriosa e poética que estas imagens nos deixam. É como se Andrei quisesse transmitir o seu próprio prazer rapidamente aos outros. E eles sentem como uma despedida afeiçoada.” (Guerra, 2006).

“O Bule

Tenho um bule de que gosto muito, que acho muito bonito. Mas de repente do que gostei mais foi de reconhecer a sombra do bule nas costas de uma cadeira, de dar com a sombra do bule. É fácil dizer que lembra uma ave. Mas é o que está certo dizer. Essa repentina ave, estou a lembrar um verso, deu-me muita paz. Ao fim da tarde, depois de os amigos se terem ido embora, a sombra do bule fez-me ver como sou feliz às vezes.” (Lopes, 2018, 59).

“Baú

Um padre contou-me que uma paroquiana era pobre, não tinha bibelots para enfeitar a casa. Tinha um baú em que guardava os bibelots que tinha, tirava de lá um ou dois bibelots de cada vez para pôr em exposição, ia tirando os bibelots à vez para não ter todos os bibelots em exposição ao mesmo tempo. Assim, era como se tivesse sempre bibelots novos, quando tirava um bibelot do baú já não o via há tempo, já não se lembrava muito bem dele, era como se fosse novidade. Um médico disse-me “a novidade estimula” e outro disse-me “a capacidade de esquecimento das pessoas é muito grande”.

Não é bom ser pobre mas é bom ter imaginação.

Os ricos não têm muita imaginação.” (Lopes, 2018, 62).

Os objetos fazem parte da experiência cotidiana das pessoas. Muitos designers têm olhado para o potencial da utilização da narrativa nos seus projetos, para criar experiências nos utilizadores ou para enriquecer o processo de design. As emoções, tal como outros valores, podem ser introduzidas nos objetos do nosso quotidiano. Durante o ciclo de vida de um certo objeto interagimos com o mesmo, adicionando-lhe no processo uma camada que é povoada pela história da nossa interação. “O design é o domínio no qual se estrutura a interação entre usuário e produto, para facilitar ações efetivas. Design industrial é essencialmente design de interfaces.” (Bonsiepe, 1992, citado em Providência, 2012, 50).

O design de interação é inerentemente humanístico, preocupando-se em satisfazer as necessidades e desejos das pessoas que irão interagir com um produto ou serviço. Estes objetivos podem ser entendidos como narrativas lógicas e emocionais que progredem ao longo do tempo (Cooper, Reimann, Cronin & Noessel, 2014, 20). Assim, os objetos devem responder não só ao nível lógico, mas também ao nível humano.

Porque é que queremos criar um vínculo emocional com os objetos, passando de um produto meramente racional para um emocional? Por oposição ao conceito original do design industrial e de produto, em que os objetos são meramente racionais e funcionais, de modo a facilitar ou acomodar o quotidiano dos humanos, surge um tipo de design que explora as qualidades narrativas sobre os produtos.

Antes dos vanguardistas, o discurso do design era rígido, defendendo que os artefactos não devem evocar atenção ou afeto. Estes eram feitos para serem funcionais, objetivos, ergonómicos, atemporais e culturalmente neutros, devendo sempre permanecer em segundo plano pois em primeiro estaria o Homem. László Moholy Nagy, designer e professor da Bauhaus, disse “(...) os nossos bens não são nem objetos de culto, nem centro de meditação. Eles só têm de cumprir a sua função e alcance num ambiente numa forma útil.” (Steffen, 2009, 1), ou seja, o simbolismo, emoções,

funções psicológicas, eram critérios que não faziam parte do processo de design.

Autores como Roland Barthes e Jean Baudrillard, foram os primeiros a fornecer uma perspectiva diferente sobre a semiótica dos produtos. Estes deveriam representar uma metáfora, para elucidar a questão ignorada, de que os produtos também devem ser concebidos como meios de comunicação e de conhecimento.

Nas décadas de 1920 e 1930, foi o período em que a nossa relação com os objetos, foi assunto de uma reavaliação radical. Um novo cenário social emergiu com o fim da Primeira Guerra Mundial e trouxe, com ele, um novo panorama intelectual. Para os criativos o mundo moderno estava cheio de sugestões urgentes para novas e melhores formas de fazer as coisas.



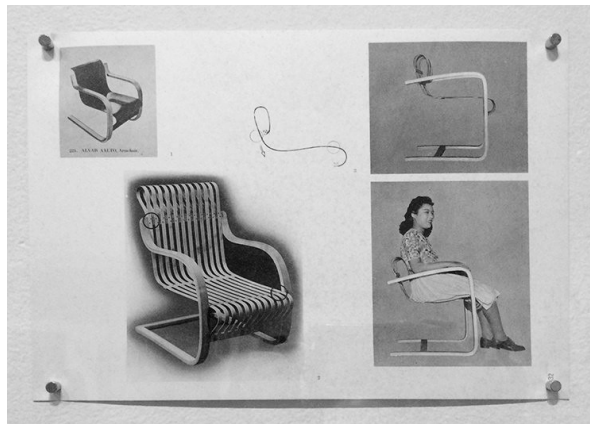
**Imagem 9** Michael Graves, Kettle (1985).

Exemplo de design industrial, produto produzido em massa, em que a forma segue a função, mas que representa personalidade. O carisma desta chaleira está no ferver da água deixar o pássaro cantar. Isto cria um sentimento de desejo, ligado a um sentimento de inspiração. Este produto atualiza e define o design da época, distanciando o design da sua habilidade única de conectar a forma com a função.



**Imagem 10** Ron Arad, This Mortal Coil (1993).

A cozinha é o coração de uma casa, ou é uma fábrica para a produção de alimentos? Quantos pés uma cadeira realmente precisa? Respostas para questões como estas remodelaram o mundo, no passado e atualmente. Um mundo de pessoas e de objetos, cuja união é promovida pelo design.



**Imagem 11** Charlotte Perriand, Cantilever (1941).

**Imagem 12** Margarete Schütte-Lihotzky, Frankfurt Kitchen (1926-7).

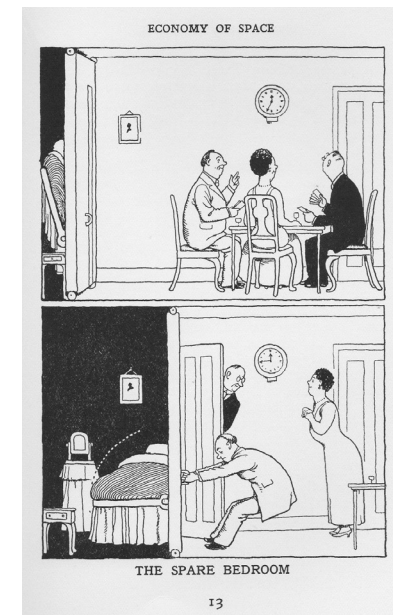
É indicado por alterar radicalmente os hábitos dos seus habitantes a nível da convivência, e por não permitir alterações na rotina imposta.

Projetos presentes na exposição *How Should We Live? Propositions for the Modern Interior* (MoMA 2016/17). A exposição reunia projetos guiados pelo poder do design em moldar as experiências e as percepções do quotidiano, focalizados na questão “Como devemos viver?”. Uma das questões mais importantes do design contemporâneo. A exposição explorava as colaborações, de materiais e de processos que moldaram o interior modernista, com foco em ambientes específicos, como os interiores domésticos das décadas de 1920 a 1950. Em visita, foi notado que as obras não estavam expostas isoladas, e sim inseridas em contexto ambiente. Foi dada atenção à ligação das obras de design com os fatores externos estético, social, tecnológico e políticos, que esses ambientes refletiam.



Com a experiência de utilização de um produto, começa-se a explorar o seu significado e linguagem, associando-lhe histórias. O objeto pode ser uma herança de família, uma prenda de um amigo ou a lembrança de uma viagem, evento ou aventura memoráveis. Contar uma história sobre um objeto, como, quando e onde foi adquirido, o que o torna especial, o seu significado, é uma característica vantajosa sobre os outros produtos.

O uso de um objeto preferido, predispõe positivismo, é uma ‘injeção’ de significado e de emoções para o utilizador. Os vínculos emocionais que se criam com os objetos aumentam a longevidade dos mesmos. Os objetos físicos estão sempre ligados a uma experiência com o seu utilizador, e essa interação inclui várias camadas de percepção: visão, audição, tato, entre outros. Estes meios de interação com o objeto ajudam o utilizador a conhecer melhor e a formar uma experiência emocional com este.



**Imagem 13** Heath Robinson, How to Live in a Flat (1936).

O design contemporâneo prospera em ecletismo e diversidade. A emancipação do conceito antiquado sobre o design, foi oportuna e inevitável, e é certamente uma das maiores conquistas do século XX. Os projetistas começam a criar conforme o seu próprio dialeto. O poder da tecnologia foi reduzido, devolvendo aos projetos uma dimensão humana.

Mas os produtos não podem ‘falar’? Será que cada objeto tem e conta uma história? O design expressa-se agora sobre a ideia de criar um diálogo com o utilizador. Antes uma viagem de monólogo e agora uma de diálogo. O design tornou-se pessoal.

Na cultura do século XXI, o design transitou para uma combinação entre propósito e significado, centrado na interação. Os objetos e os sistemas que antes eram apenas dotados de elegância formal e solidez funcional devem ter agora personalidade.

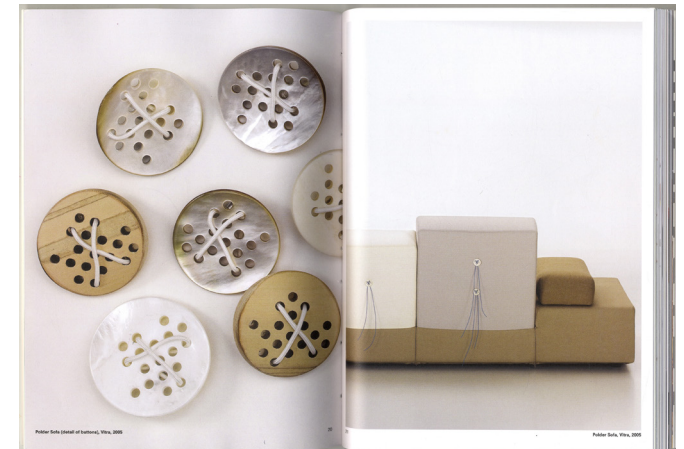
Aos designers contemporâneos, não basta criar função, forma e significado, devem também elaborar guiões que permitam às pessoas desenvolver e improvisar um diálogo com os objetos. Muitos deles optaram por injetar significados nos seus objetos para potenciar a criação desses diálogos. Não se regem por briefings de clientes ou empresas, lideram os seus próprios projetos de forma independente, assumindo em pleno os riscos e responsabilidades inerentes. Os seus trabalhos preconizam uma afirmação de individualidade. As narrativas tornaram-se um método popular.



**Imagem 14** Peter Shire, Memphis Group Bel Air (1982).



**Imagem 15** “O conjunto (*Ensemble*) é uma coleção de elementos ou objetos distintos, muitos finita ou infinitamente; os elementos podem ter propriedades ou relacionamentos específicos, mas não precisam de o ter.”, Nathalie Du Pasquier, Ensemble Constructions (2018).



**Imagem 16** Hella Jongerius, Polder Sofa (2005-2015).  
**Imagem 17** Hella Jongerius, Colored Vases 1-3 series (2003-2010).

Hella é uma dos designers de produtos mais individuais e influentes que trabalham atualmente. O seu trabalho é uma combinação intrigante de indústria e artesanato e alta e baixa tecnologia. Ela trabalha em várias áreas, mas maioritariamente nas cerâmicas, têxteis e móveis. Os seus projetos mostram uma compreensão do valor dos objetos artesanais e como isso pode ser incorporado na produção em série. As suas combinações incomuns de materiais e técnicas, e a sua capacidade de aceitação das imperfeições e *misfits* (desajustes) juntas criam uma estética característica e única. Toda a sua produção e mostruário mostra uma notável habilidade de combinar muitos fios aparentemente díspares em belos objetos intrigantes.

## 1.2. Caso de Estudo: a Narrativa

Em linguagem comum, a palavra narrativa é utilizada como sinónimo de história, ou seja, um relato de ações. Academicamente, o termo narrativa diz respeito à estrutura e ao conhecimento para a construção de uma história. As histórias são caracterizadas por um argumento envolvendo personagens, um princípio, um meio e um fim, e uma sequência de acontecimentos. Contudo, a narrativa pode ter uma definição mais abrangente, que não se limita a uma característica estrutural dos textos. A narrativa é inerente à ação humana e, portanto, deve ser cultivada dentro de contextos sociais.

As narrativas desde sempre foram utilizadas nas diversas culturas, como instrumentos culturais com potencialidades educativas, na organização do pensamento e da realidade. Geralmente, as histórias narram o desenvolvimento de uma ação desencadeada por uma situação real ou imaginária, os conflitos vividos pelas personagens e a forma como os conflitos são superados. As suas semelhanças com o público, nas vivências de cada indivíduo na resolução de conflitos, torna-as extremamente acessíveis e importantes para a compreensão da realidade e para a atribuição de significados (Egan, 1986, citado em Reis, 2008, 3). Através da leitura das histórias, os indivíduos experimentam, simultaneamente, o distanciamento afetivo necessário à avaliação das situações e decisões descritas e a proximidade resultante da identificação com o enredo e as personagens. É neste processo de identificação, que reside potencial tanto ao nível das atitudes e pensamento, como ao nível emocional. A paixão que nos entusiasma ao ler um romance, não é de uma visão, é a do sentido. A narrativa é lida e festejada com emoção, é criada uma relação emotiva.

As narrativas proporcionam imagens, metáforas, que contribuem para o nosso desenvolvimento enquanto seres humanos.



**Imagem 18** Ana Teixeira, 'Escuto Histórias de Amor', São Paulo, s.d.

**Imagem 19** Ana Teixeira, 'Escuto Histórias de Amor', Lisboa, s.d.

Ação realizada em cidades do Brasil e outros países, de 2005 a 2012. Com duas cadeiras, um estandarte com o enunciado 'Escuto Histórias de Amor', que nomeia a ação e um manto de cor vermelha de tricô em processo, a artista designa um território no espaço público, convidativo para que outra pessoa se sente e lhe revele segredos e histórias de amor. Espécie de confessional secular a céu aberto, nele a artista coloca-se como ser de escuta: ouve, faz perguntas, demonstra empatia, atenção, sem deixar de lado o trabalho manual do tricô. O verbo deste projeto é escutar, mas diz também respeito ao de narrar e confessar. Se narrar é contar histórias de certo modo atemporais, demonstrar sabedoria e fornecer conselhos a quem ouve (Benjamin, 1985), na confissão, o que anuncia o discurso é o mesmo objeto desse discurso. No entanto, a postura da artista aqui, sujeito que ouve a confissão, não é de julgar ou punir, reter ou transmitir o conteúdo da fala do outro. Deste modo, a confissão, independentemente de consequências externas, produz em quem a articula modificações intrínsecas. Trata-se, de uma enunciação ao outro que beneficia o próprio enunciador. É isto que serve de 'tecido' à artista para a elaboração do manto, em simultâneo com o ato confessional de outro. O manto constitui uma lembrança material deste projeto. O manto é, em si, um grande vestígio que atesta a nossa necessidade dos encontros.

“Objeto de acolhida, ao mesmo tempo em que a memória da paixão é tecida. Espécie de registo universal das componentes do amor: espera, distúrbios de comunicação, esquecimento. Língua – vermelha como o órgão, potente como o idioma – o manto pode ser pensado como ‘língua’ construída no entre-dois.

Em depoimentos informais, Ana Teixeira diz de si como 'Penélope'. No mito, 'Penélope' constrói a mortalha de Laerte durante o dia e a desfaz à noite, para ganhar tempo, esperando por Ulisses. Pensamos que essa analogia é relativa: Ana-Penélope só se visualiza durante a espera do interlocutor ou quando tece o manto, na escuta. No entanto, quando é que a artista desfaz a mortalha? Talvez não seja no desfazimento do tricô, mas na deliberação de esquecer o que ouviu nas confissões.” (França, 2014, 148).

“Temos, cada um de nós, uma história de vida, uma narrativa pessoal – cuja continuidade, cujo sentido, são as nossas vidas. Pode-se dizer que cada um de nós constrói e vive, uma ‘narrativa’, e que essa narrativa somos nós, as nossas identidades (...). Cada um de nós é uma narrativa singular, que é construída, continuamente, inconscientemente, por, através e em nós - através das nossas percepções, dos nossos sentimentos, dos nossos pensamentos, das nossas ações; e, não menos importante, do nosso discurso, das nossas narrações faladas.” (Sacks, 1998, citado em Jordan, Bardill, Herd, & Grimaldi, 2017, 1).



**Imagem 20** Rafael Bordalo Pinheiro, Jarra Beethoven (1895).

Peça com 2,30 metros produzida em Portugal, na Fábrica de Faianças de Caldas da Rainha e doada ao governo brasileiro. Pertence à coleção do Museu Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro, onde está exposta. A decoração realista é representativa da música de Beethoven.



**Imagem 21** Konstantin Grcic, Pro chair (2012), fotografia de Oliviero Toscani para Flötto.

Diariamente todos nós utilizamos objetos físicos, como chaleiras, canecas, mesas, cadeiras, sem pensar muito sobre eles. Estamos habituados a ter estes objetos por perto, que por norma só pensamos sobre eles quando chega a hora de os substituir. Não existe curiosidade em os analisar de perto ou de observar os detalhes da nossa interação com eles, eles existem como plano de fundo. No entanto, são esses os objetos com que mais interagimos e que nos permitem não apenas cumprir tarefas práticas, como ferver a água ou sentar, mas também dizem algo sobre nós mesmos, através do nosso uso e vistos terem sido escolhidos por nós. Esses objetos, em parte por causa da sua omnipresença, passam a fazer parte da nossa identidade e das nossas narrativas pessoais.

O conceito de narratividade começou a ser adotado por designers devido à sua adaptabilidade. Os designers ficaram cientes do facto de que a narração é um meio capaz de dar ao público uma melhor compreensão dos seus produtos. Além disso, é um instrumento eficaz e simples para criar uma reação emocional intensa, passar uma mensagem, criar um ponto de partida para debate ou educar sobre algo. O designer quer transmitir ao utilizador o vínculo emocional que estabeleceu com a sua criação durante o processo de construção.

As motivações intrínsecas de um sujeito refugiam-se nas ligações emocionais que este estabelece. Se olharmos para uma interação com um objeto em termos narrativos, estamos a olhar para uma sequência de eventos, que apresentam mais ou menos oportunidades de serem contados como uma história interessante, envolvente e memorável.

Este método é também utilizado como plano de marketing ou como meio de publicidade ao produto e seu criativo, como uma evidência clara e positiva e por transmitir um bem-estar subjetivo.

### 1.3. A Cerâmica como material

“ ‘Por que as pessoas rejeitam um serviço de jantar perfeito em favor daquele prato velho e deteriorado com lembranças que estão positivamente gravadas no craquelê do vidrado?’ perguntou ela.” (Jongerius, Schouwenberg, Rawsthorn, & Antonelli, 2014, 233).



**Imagem 22** Detalhes: mãos, jarra crua. Fotografia de Marta Belo.



**Imagem 23** Detalhes: formas. Desenvolvimento do projeto, experiência de modelação dos contentores em barro fresco com diferentes elementos do espaço arquitetónico: cantos, quinas, rodapés, etc. A experiência revelou não funcionar como esperado, devido a construção cerâmica das peças ser de enchimento por via líquida e não de modelação manual. O que faz com que as peças não tenham flexibilidade suficiente e rachem ou partam, quando encaixadas ou adaptadas a estes elementos. Apesar dos resultados não serem viáveis e terem sido destruídos durante o processo, esta experiência ajudou na visualização individual e em grupo num espaço e com isto no desenho formal das peças. Fotografia da autora.

A cerâmica é um dos exemplos que também revela e consegue explorar bem esta área da narrativa. Esta arte tradicional propõe uma nova experiência no design.

Um simples prato pode funcionar como interface de comunicação entre o passado e o futuro. Com o prato movendo-se da mesa para a parede, o foco da produção cerâmica mudou. Os objetos utilitários do quotidiano, carregam a história do seu uso nas lascas, rachas, manchas, detalhes que são vistos como defeituosos. São nestes defeitos, que a experiência do utilizador é registada e que as peças assumem a sua individualização entre conjuntos. O prato apresenta um novo produto a ser usado e vai-se transformando num mediador de experiências.

Os objetos neste material, são capazes de favorecer a qualidade de vida, estado de espírito, potenciar vivências e utilizações mais intensas, atuando como relações afetivas. Estes objetos não são de facto objetos, mas sim sistemas de presença.

A cerâmica identifica-se muito com o artesanato, que partilha também esta visão e leitura, do património material, transportador de histórias, que conduz naturalmente à memória.

Quando se trabalha com cerâmica, é-se muita coisa em simultâneo: escultor para criar formas, pintor para criar imagens e engenheiro para a vidragem e cozedura para sucesso das criações. Embora a indústria cerâmica tenha evoluído, tornando-se numa forma de arte complexa e técnica, os artistas ceramistas contemporâneos continuaram a produzir trabalhos que celebram o conceito original da cerâmica, que é o contentor para o dia-a-dia: o prato, a tijela ou a chávena; afastaram-se da idealização perfeita de produtos, comandada pela indústria e começaram a desenvolver trabalhos que encorajam o uso num contexto temporal e registo da história pessoal, como um diário visual, marcando momentos ao longo da vida.

Todos nós conseguimos identificar a louça antiga, já gasta da casa dos nossos avós; são objetos com identidade, representam afeto e estimulam memórias. Os almoços de família aos domingos, com o cozido à portuguesa da avó, servido na louça Estátua de Sacavém, deixam de ser uma simples refeição e passam a ser algo com significado. A partir desse momento, a receita só fará sentido naquele contexto e vai ser sempre associada ao sentimento de carinho da avó. Esse sentimento é suportado pela cerâmica naquele conjunto de louça antigo, que exprime um valor coletivo, traduzido em memória e histórias de outros encontros e tradição.

Aqui o objeto ganha vida, é-lhe concedido um propósito maior que a sua função original, ganha uma identidade, ganha uma narrativa. A narrativa, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir a história como uma informação ou um relatório. “Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso.” (Benjamin, 1987, 205).

O design consegue aproximar estas duas variáveis, a da função e a da memória. Estas linguagens incorporam metáforas, que levam à narrativa, acrescentando valor aos objetos.



**Imagem 24** Rita de Almeida Martins, A História à volta de um Prato (2015). Prato da louça Estátua de Sacavém. Projeto exploratório como temática para projeto final, desenvolvido no âmbito de Atelier de Mestrado de Design de Produto.



**Imagem 25** Polaroid da D. Maria José (2017). Fotografia da autora.

Por norma reserva os sábados para fazer os seus arranjos florais. As plantas são apanhadas de manhã antes de ir para o trabalho e deixadas em baldes com água a aguardar o seu regresso. É na cozinha que prepara as plantas para os diversos arranjos, para os vários locais (já bem definidos), para as várias divisões de sua casa. O gosto de ter um jardim que pode criar e cuidar, faz com que o queira estender para a intimidade do seu lar. Foi sentada à mesa da cozinha, enquanto conversávamos sobre este seu ritual que tirei esta fotografia.

# 2

**“Existem muitos pequenos ‘!’ momentos escondidos nos nossos dias. Mas nós não os reconhecemos e mesmo quando os reconhecemos, tendemos a apagar inconscientemente das nossas mentes e esquecer que os vimos. Mas acreditamos que são estes pequenos ‘!’ momentos que fazem os nossos dias tão interessantes, tão ricos.”  
(Nendo)**

Em retrospectiva, desde que me lembro até aos dias de hoje, a narrativa esteve sempre presente na minha vida. Das palavras que levam a crer serem inventadas, aos gestos que enfatizam a narração e o sorriso sempre aberto, tornam o meu Pai o contador de histórias ideal. As suas origens, memórias e percurso, fizeram com que reunisse uma coleção cativante, merecida de ser contada em voz alta. Em pequena, essas mesmas histórias eram ouvidas com atenção e no seu final ilustradas por mim num pedaço de folha branco. Uma brincadeira de criança tornou-se na génese deste projeto.

## 2. Metodologia

“Afim, os designers não são filósofos para quem o processo de pensamento em si é o centro de estudo, nem o designer se assemelha ao Pensador de Rodin que se senta em meditação solitária. Essencialmente, o pensamento do designer é direcionado para algum produto final físico, cuja natureza deve ser comunicada a outros que possam ajudar a projetá-lo e a construí-lo.” (Lawson, 2005, 129).

O design é uma atividade estratégica, técnica e criativa, normalmente orientada por uma intenção ou objetivo, ou para a resolução de um problema.

A investigação deste projeto consistiu num pensamento imaginativo, dirigido pela fantasia/especulação, compondo imagens, intuições e emoções exploradas a partir do modo narrativo. Optou-se por realizar pequenos contos, uma metodologia qualitativa que permite flexibilidade criativa e uma melhor visualização de uma situação específica ou atividade.

Nos contos a personagem é introduzida na história e o seu papel explorado para entender como ela reagiria aos eventos e se comportaria à medida do desenrolar da história. O foco seletivo na narração dos contos reformulou problemas e ajudou na identificação de elementos, tornando-os explícitos para o desenvolvimento do pensamento de projeto.

A narratividade como metodologia maximizou o número de possibilidades de criação. Direcionou e estruturou o pensamento de todo o processo de design do projeto em estudo.

À medida que a linguagem dos contos se tornou mais confortável para a autora, os textos serviram de guião para o desenho.

“O designer efetua o ato de desenhar não como comunicação com outros, mas para perseguir uma linha de pensamento. Enquanto a imagem do desenho é desenvolvida, esta permite ao designer ‘ver’ novas possibilidades e constatar problemas.” (Lawson, 2005, 266).

O desenho ilustrativo teve a função de desmontar, comparar e ensaiar possibilidades e centrou-se na descoberta de formas, para o contacto com utilizadores e contextos reais. O desenho, meio metodológico de trabalho, é tratado aqui como meio de investigação e não apenas de representação, com o objetivo de analisar e revelar a beleza emergente à literatura dos contos, criar imaginações construtivas e a sua materialização em novos produtos.

“O Desenho não só anuncia, atribuindo visibilidade ao invisível, revelando-o, como enuncia, adquirindo ele próprio uma forma que é em si mesma materialização de ideias e conteúdo prospetor de verdade.” (Providência, 2012, pt1,17-18).

## 2.1. Narração

Quando contamos uma história sobre uma interação com um objeto, muitas vezes atribuímos à personagem do objeto características humanas. É difícil separar essas características humanas da história, elas fazem parte da nossa interpretação dos acontecimentos dentro da nossa experiência, e parte de como entendemos e lembramos a interação.

Na análise de Alfred Gell, os artefactos adquirem características semelhantes às humanas quando detetada importância no curso dos acontecimentos. Numa ação, existe sempre um agente que decide o desenrolar da história, tanto o ser humano como os artefactos podem ser esse agente, ambos possuem alguma forma de agência, por isso, tendemos a personificar os objetos quando envolvidos nas histórias.

Mieke Bal através do seu histórico em narratologia, desenvolve uma teoria narrativa de interpretação. No seu livro *Traveling Concepts in the Humanities* argumenta que, do criador, ao objeto, até ao espectador, vai passando o conceito de narratividade. Bal concentra-se na relação entre o espectador e o objeto, e como a história de visualizar e interpretar o objeto é criada na mente do espectador. Essa relação não é predeterminada, mas pode ser fomentada pela intenção do fabricante, ou no caso deste projeto, do designer.

Essa relação pode ser ampliada pelo design. “O foco na atividade cognitiva do espectador ou do usuário implica uma narrativa, porque essa atividade ocorre necessariamente através do tempo, através de uma experiência de visualização.” (Grimaldi, 2014, 60).

“A narratividade é aqui reconhecida como indispensável, não porque todas as imagens contam uma história no sentido comum da palavra, mas porque a experiência de ver imagens é ela própria imbuída de processo.” (Bal, 2002, citado em Grimaldi, 2014, 60).

Isto demonstra a teoria central deste projeto, em que os objetos são agentes possuidores de potencial narrativo e a ideia de que uma narrativa é sempre criada na mente de um usuário ao interagir com um objeto, e essa narrativa é central para a maneira como o usuário o irá interpretar, lembrar e abordar.



**Imagem 26** Sequência fotográfica de Duane Michals (1992).

## 2.2. Jarra de Flores

As flores são portadoras de linguagem própria e transmitem diferentes mensagens. A cada espécie está associado simbolismos e histórias, comuns a todos e a diversas culturas. São elementos colhidos da natureza e trazidos para o interior, para o nosso cotidiano. São identificados, reconhecidos e utilizados por todos em diversos contextos, independentemente da idade ou estatuto social.

As flores são colocadas em espaços onde se esperam receber visitantes, são colocadas como centros de mesa, são usadas como oferta, são usadas em celebrações, comunicam estados de espírito e sentimentos positivos, fomentam a nossa aproximação e por consequência a nossa interação.

A composição da jarra com as flores estabelece um espetáculo efêmero, de impacto gráfico no nosso cotidiano, combinando a arte das formas da natureza com o contentor.

Por todas estas razões a jarra de flores é o objeto em estudo deste projeto. Estamos perante a comoção da autora com a jarra de flores, motivando-se à manipulação desta.

A arte do arranjo floral recua até às culturas antigas. Representações várias, em escultura, relevos, tapeçaria, pintura, entre outros trabalhos de arte, contam-nos hoje que as flores sempre tiveram um papel importante nas nossas vidas e que estas foram trazidas para os interiores e usadas em arranjos em diferentes períodos da história. Importantes tradições florais, foram destacadas nas civilizações antigas Egípcia, Grega e Romana.

Em contraste com o estilo europeu, de combinação de flores em grupos relativos a um tema, o estilo de arranjo floral oriental destaca o design linear e minimalista, a forma individual, a textura e a cor da planta material. O Ikebana, arte tradicional japonesa de arranjos florais concentra-se no objetivo de trazer a natureza para o espaço interior, compondo as flores de forma aparecerem que ainda

estão vivas. Tanto as plantas como o recipiente são igualmente estudados e considerados previamente. Estes, devem-se misturar harmoniosamente com o ambiente e a principal consideração desta arte é usar o menor número possível de elementos naturais no arranjo, para assim, destacar mais pormenorizadamente a beleza e detalhe de cada planta e o espaço negativo da composição.

Este contexto histórico do arranjo floral e a investigação da evolução dos contentores, serviu de inspiração para a composição formal das peças da coleção em apresentação.



**Imagens 27-34** (leitura da esq. para a dir. por ordem de disposição).

Flores de lótus numa taça, representação usada muitas vezes nas pinturas e baixos-relevos do antigo Egipto. Exemplos de contentores do antigo Egipto; contentores Renascentistas, Séc. XIV-XVI; contentores do Período Inglês-Vitoriano, Séc. XIX-XX; contentores do Período Inglês-Georgiano, Séc. XVIII-XIX; contentores do período Americano-Colonial, Séc. XIX-XX; contentores Arte Nova Séc. XX.



Imagem 35 Ilustração de um arranjo Ikebana, estilo Rikka.



Imagens 36-40 Vasos Ikebana.

Os recipientes desta arte são feitos para se adequarem aos vários estilos, de modo a que uma planta seja sempre colocada no vaso apropriado para ela. A característica principal na forma de um vaso Ikebana é a que melhor prolongará a vida das flores e organizá-las em posições naturais. Os vasos de bronze são os mais populares, ou os cerâmicos em tons pastel suaves e pouco adornados, para realçar a beleza das flores. Esta arte evoluiu, e no final do século XV os arranjos eram comuns o suficiente para serem apreciados pelo povo e não apenas pela família imperial.



### 2.3. Especulação

No design, a ficção das narrativas, projeta protótipos que levam a um mundo diferente. Esta ficção, tem uma conduta criativa com a responsabilidade de transportar o público para um espaço conceptualmente diferente e sugerir novos pontos de vista.

A especulação é inerente à ficção, esta é uma característica positiva e incita-nos a quebrar o modo automático de reconhecimento da realidade. É importante pensar de novo e reavaliar tudo aquilo que observamos e assimilamos, para assim criarmos novas respostas. Sair das zonas de conforto e especular mais sobre tudo o que nos rodeia. Esta mudança de mentalidade e atitude é necessária para o projeto ser eficaz.

No livro *Speculative Everything*, de Anthony Dunne e Fiona Raby, faz-se a pergunta ‘E Se?’, no desenrolar de algo como forma de apresentar diferentes cenários, diferentes possibilidades. Esta é destinada a gerar o debate e a discussão sobre o tipo de conclusão que as pessoas querem ou que não querem. A intenção da especulação nos produtos de design, é para ser usada como uma ferramenta de juízo. Os autores defendem que é bom fruir da irrealidade da especulação, para tornar a realidade mais flexível. Não usar o projeto somente para criar um objeto, mas também para a criação de ideias. Encarar o design como algo mais que uma ideia, conceito e posteriormente a sua materialização funcional e consumível.



**Imagem 41, Imagem 42** John Cage, performance Water Walk (1960).

Walter Benjamin no seu ensaio, *O Autor como Produtor* (1987), apresenta uma visão organizada que ajuda a compreender melhor a importância do envolvimento dos artistas com a sociedade e da sociedade com os artistas. Com a produção industrial e os movimentos de vanguarda do modernismo, as práticas artísticas sofrem profundas transformações. Benjamin diz que os autores devem sair do seu estatuto de intelectuais e, ao invés de elaborarem obras de assuntos e vivências pessoais, deveriam desenvolver o seu trabalho na ação:

“Em vez de perguntar: como se vincula uma obra com as relações de produção da época? É compatível com elas, e, portanto, reacionária, ou visa sua transformação, e, portanto, é revolucionária? – em vez dessa pergunta, ou pelo menos antes dela, gostaria de sugerir-vos outra. Antes, pois de perguntar como uma obra literária se situa no tocante às relações de produção da época, gostaria de perguntar: como ela se situa ‘dentro’ dessas relações?” (Benjamin, 1987, 122). Resumindo as palavras do autor, uma obra apenas tem real significado quando é produzida por reflexão e potencia mudança. Ela não tem qualquer valor, a não ser estético, se não criar uma reação significativa nos intervenientes da ação. Não transmite apenas uma ideia de um autor, mas convida à reflexão do próprio autor e daqueles com quem interage. “(...) só imponham ao escritor uma exigência, que é a reflexão: refletir sobre a sua posição no processo produtivo.” (Benjamin, 1987, 134).

A arte permite criar experiências significativas de aprendizagem. Como espaço de possibilidade ela permite ao indivíduo ser educado e reeducar-se, potenciando a reflexão e o diálogo. Projetos com espaço de experimentação desenvolvem as capacidades intelectuais e emocionais, e ajudam a interagir com consciência na resolução dos problemas individuais e sociais.



**Imagem 43** “Mãos na massa” #1. Fotografia de Rita Frutuoso.  
**Imagem 44** Peças fora dos moldes, ainda sem tratamento. Fotografia da autora.  
Desenvolvimento do projeto, processo cerâmico de construção das peças.



# 3

**“Um contentor de barro cozido: não deve ser colocado dentro de uma vitrine, ao lado de objetos raros e preciosos. Irá parecer que está fora do lugar. (...) A sua beleza é corporal: eu vejo-a, eu toco-a, eu cheiro-a, eu oiço-a. Se estiver vazio, deve ser enchido; se estiver cheio, deve ser esvaziado. Eu agarro-o pela asa moldada como agarro uma mulher pelo seu braço (...).”**  
(Paz, 1973, 17)

**Imagem 45** Contraste de luz sobre as jarras. Peças cruas prontas para a primeira cozedura. Fotografia da autora.



### 3. Desenvolvimento do Projeto

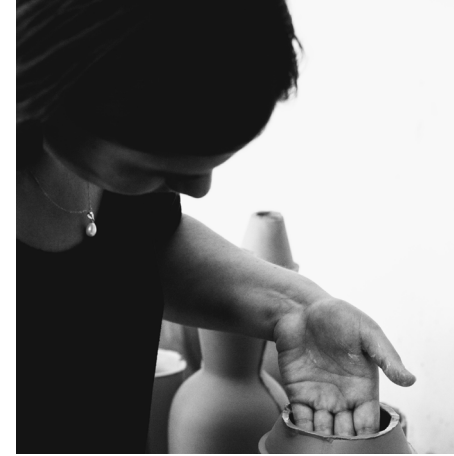
O desenvolvimento do projeto teve como ponto de partida uma observação especulativa, sobre os objetos comuns do nosso cotidiano. A partir desta, foi notado o potencial exploratório e narrativo da jarra de flores. Foi analisado atentamente e refletido, sobre tudo, o que envolvia aquele objeto e qual o seu significado no espaço e para conosco. Foram criadas rotinas e destas experiências obtiveram-se pistas importantes, que tornaram claras as intenções da autora e a validação do projeto.

Como primeiro exercício de estudo, foram escritos pequenos contos como meio de comunicação da observação inicial, promovendo a complexidade da simples jarra de flores. Durante este processo narrativo, desencadeou-se uma série de métodos que ajudaram à consolidação do projeto, à sua exploração e, consequentemente, à descoberta pessoal.

Coerente às narrativas está a ilustração. A repetição do desenho esquemático foi uma das ferramentas mais presentes no desenvolvimento deste trabalho, porque através desta técnica foi possível encadear e ligar várias ideias, sendo assim, facilitada a compreensão do projeto. Com base nisto, como segundo exercício, foi construído um diagrama que concentra a recolha de informação, funcionando como um mapa visual e registo de imagens mentais. Este método foi decisivo para a construção de todo o projeto.

Outra ferramenta foi a ficção ligada à Arte e ao Design. A especulação no projeto é um meio de exploração sobre como as coisas podem ser e imaginar possíveis futuros, gerar questões, propiciar diálogos, ser o condutor ao sentimento e emoção, tornar as peças mais desejáveis e humanas.

O enredo dos vários contos especulativos, juntamente com as ilustrações, facilitou a organização do conhecimento adquirido e encadeou a formalização das peças em faiança cerâmica e consequentemente a criação de uma coleção.



**Imagem 46** “Mãos na massa” #2. Desenvolvimento do projeto, processo cerâmico de construção das peças. Fotografia de Pedro Cá.



**Imagem 47** Degradê de secagem das peças. Desenvolvimento do projeto, processo cerâmico de construção das peças. Fotografia da autora.



**Imagem 48, Imagem 49** Peças chacotadas com o interior vidrado. Desenvolvimento do projeto, processo cerâmico de vidragem das peças. Consoante as formas, as jarras eram vidradas por mergulho ou o interior era primeiro vidrado por enchimento e o exterior vidrado à pistola. Este último processo foi o mais usado. Fotografias da autora.

Foram escolhidas vinte cinco ações e duas formas base como telas para representá-las. A forma da jarra clássica e a forma do cilindro: a materialização das ações repete-se, vinte cinco gestos em vinte cinco jarras e vinte cinco gestos em vinte cinco cilindros, resultando nas cinquenta peças desta coleção.

A primeira forma surge por ser considerada de arquétipo da jarra e a segunda por ser um modelo de geometria regular. O objetivo das bases diferentes foi desafiar o processo de desenvolvimento e construção das peças e ter mais manobra de exploração.

Todos os moldes e peças foram construídos pela autora, através do processo artesanal cerâmico, material com dose do inesperado nos vários processos. As maquetas e o estudo formal das peças foi através da modelação do barro ainda fresco e prototipagem em tempo real. O conjunto de peças aqui mostradas constituem experiências por tentativa e erro. Foi explorada também a modelação das peças com o corpo e na arquitetura de espaços.

A forma das peças denuncia as atividades humanas, atribuindo-lhes destaque e utilidade.

Como suporte de registo, a fotografia, foi um método explicativo e demonstrativo do resultado de todas as experiências, processo e peças finais. Os métodos descritos, não tiveram uma ordem cronológica certa, uma vez que alguns deles foram explorados em simultâneo e outros foram interrompidos, e mais tarde, retomados.



**Imagem 50** Bancada de vidragem, espaço de trabalho, Caldas da Rainha. Fotografia da autora.



**Imagem 51, Imagem 52** Fornada, o antes e depois. Desenvolvimento do projeto, processo de cozedura de faiança a baixa temperatura. No total, foram feitas cinco fornadas, com cerca de vinte peças cada. Fotografias da autora.

### 3.1. Narrador

“O narrador retira da experiência o que ele conta: a sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes.” (Benjamin, 1987, 201).

A experiência quotidiana, que passa de pessoa para pessoa, é a fonte a que mais recorrem os narradores de histórias. A autora deste projeto, como designer, é também a narradora da sua história. Ela escreve uma série de contos, como sugestão à continuação de uma história que já está a ser narrada pela nossa interação. Estes contos como extensão dos nossos gestos, estão ligados a duas personagens (ela e a jarra de flores), a uma ação e a memórias comuns.

Os contos inscritos na narração apontam para além do texto, a atividade da leitura e imaginação, deixando que a história admita diversas interpretações diferentes e que, portanto, permaneça aberta.

Heródoto, citado por Walter Benjamin (Benjamin, 1987, 13), diz que a escrita da história está enraizada na arte (e no prazer) de contar, daí a necessidade pessoal da autora em escrever os contos como parte do seu projeto. Os contos, à semelhança do romance, têm em comum a necessidade de encontrar uma explicação para o acontecimento, real ou ficcional. A ação constitui uma busca. A narradora persegue uma explicação e reconhecimento do que observa e não observa na sociedade moderna. Ela parte à procura do sentido da jarra de flores na vida do ser humano.

### 3.2. Contos

“Este era o conto que eu queria contar. (...) ficaram sabendo como a história seria, e poderão contá-la doutra maneira, com palavras mais simples do que as minhas (...). Quem sabe se um dia virei a ler outra vez esta história, escrita por ti que me lês, mas muito mais bonita?...” (Saramago, 2016, 30).



Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
 Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
 Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
 Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
 Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
 Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
 Agarrou uma das jarras.  
 “Seria aquela a jarra?”, pensou.  
 Sim.  
 Não hesitou em enchê-la de água.  
 Começou a compor.  
 Separou as flores do ramo e cortou-lhes os pés.  
 Olhou com atenção para as suas formas e organizou-as uma a uma dentro da jarra.  
 As mais altas atrás, as mais pequenas á frente, as mais murchas entre os espaços, as mais bonitas ao centro.  
 Tirou e voltou a pôr.  
 No final, todas completaram o arranjo.  
 Afastou-se e observou o conjunto com um sorriso.  
 Agarrou a jarra.  
**“Onde a vou pousar?”, pensou.**  
**Na sala, enfeitava a mesa redonda, pousada com cuidado marcando o centro.**  
**O aparador do hall de entrada, era também um local de destaque. O parapeito da janela da cozinha, junto aos outros vasos. Ou naquele móvel do canto?**  
**Percorreu todas as divisões, experimentou todas as superfícies.**  
**Pousou, rodou, para trás e para a frente, para a frente e para trás, com ou sem naperom, tantas possibilidades.**  
**Viajou com a jarra e a jarra viajou junto dela pela casa.**  
**Experimentou a jarra sobre ambas as mesas-de-cabeceira do seu quarto.**  
**Agradava-lhe a ideia de acordar com a beleza das flores a seu lado.**  
**Pousou. Recuou. Olhou. Sorriu.**  
**Ali podia observá-la todos os dias ao acordar e ao adormecer.**  
**A jarra chegou por fim ao seu destino.**

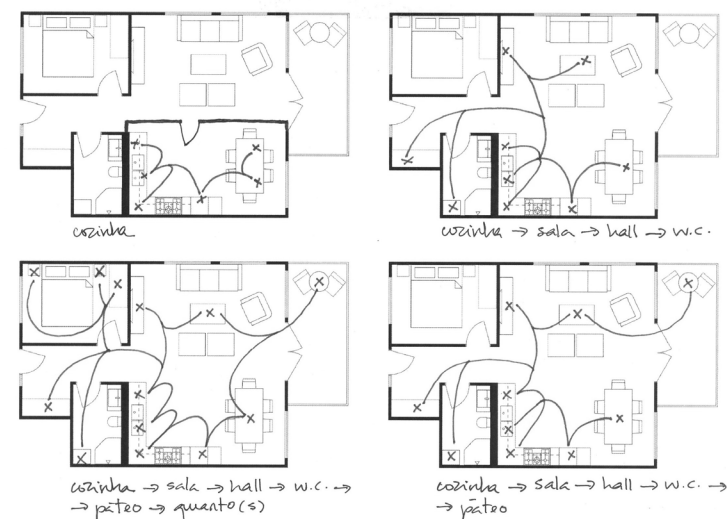
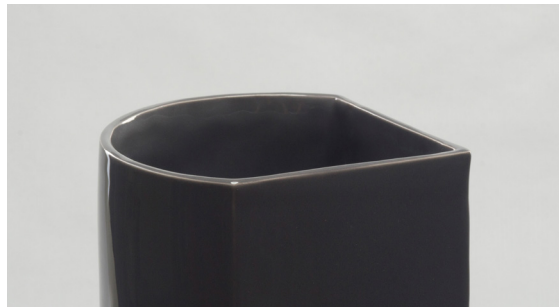
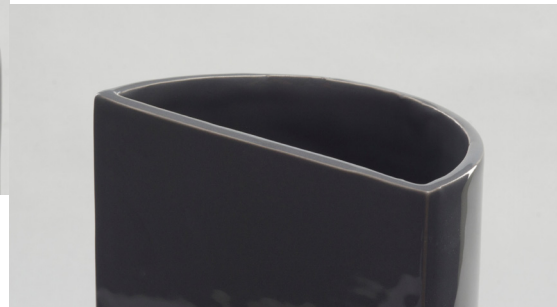
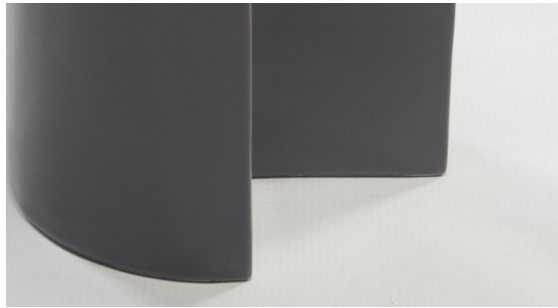


Imagem 57 Esboço de estudo sobre a viagem da jarra de flores dentro de casa.

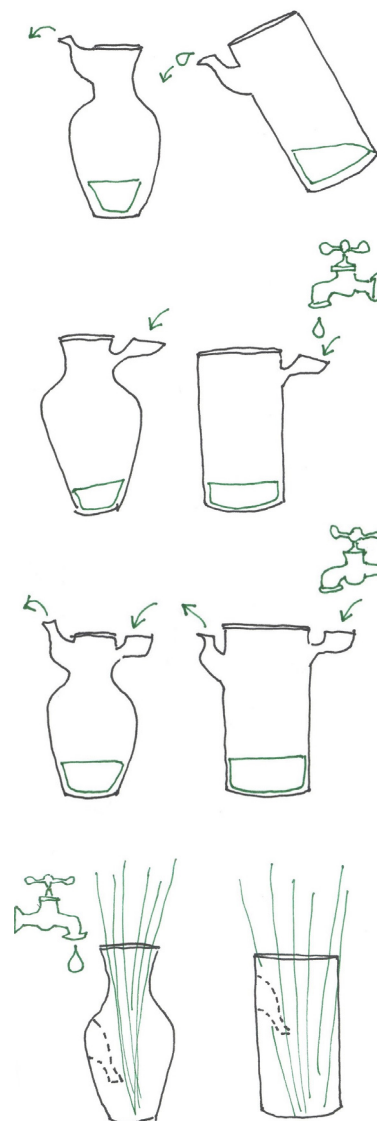




80 **Imagem 70, Imagem 71** As jarras inseridas no espaço arquitetônico. Sessão fotográfica em contexto ambiente. Fotografias da autora.



Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
 Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
 Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
 Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
 Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
 Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
 Agarrou uma das jarras.  
 “Seria aquela a jarra?”, pensou.  
 Sim.  
 Não hesitou em enchê-la de água.  
**Colocou a jarra vazia dentro do lavatório, abriu a torneira e deixou a água escorrer. Distraída, não impediu a água de encher o contentor. Quase a transbordar, fechou a tempo, apertando rapidamente com força o manípulo da torneira.**  
 Agarrou a jarra, agora mais pesada, cheia no seu limite de água, desejando esta sair de seu lugar.  
**Despejou o excesso noutro vaso, como uma cascata em direção à terra.**  
 A boca da jarra assumiu a forma da torneira.  
 A água, antes arrogante, a querer jorrar, foi sugada pelo solo seco.  
 A jarra que se iniciou vazia, foi cheia, vazada, conservou e serviu de abrigo.

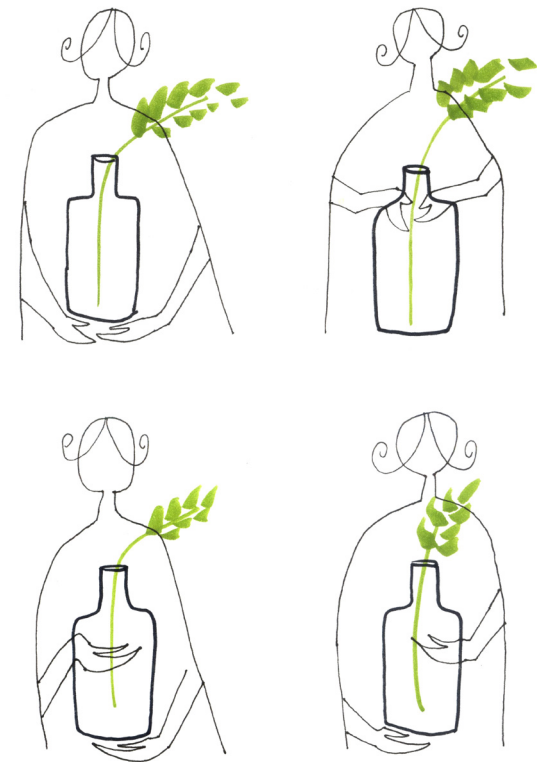




84 **Imagens 76-79** Detalhes dos elementos formais das peças da coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em estúdio. Fotografias da autora.

**Imagem 80, Imagem 81** Detalhes: torneira, água, jarra. Peça em uso, sessão fotográfica em contexto ambiente. Fotografias da autora.

Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
Agarrou uma das jarras.  
“Seria aquela a jarra?”, pensou.  
Sim.  
Não hesitou em enchê-la de água.  
Começou a compor.  
Separou as flores do ramo e cortou-lhes os pés.  
Olhou com atenção para as suas formas e organizou-as uma a uma dentro da jarra.  
As mais altas atrás, as mais pequenas á frente, as mais murchas entre os espaços, as mais bonitas ao centro.  
Tirou e voltou a pôr.  
No final, todas completaram o arranjo.  
Afastou-se e observou o conjunto com um sorriso.  
Agarrou a jarra.  
**Juntou a jarra ao seu corpo, mantendo as mãos desalinhadas, como se estivesse agarrar na sua parceira.**  
**Iniciou uma nova coreografia com a jarra. Para a frente e para trás, sempre encaixada ao corpo, a jarra, acompanhou todos os movimentos.**  
**Parou. Pousou a jarra. Girou. Olhou.**  
**Agarrou novamente, mas agora mais apaixonadamente, com ambas as mãos apertando na linha da cintura.**  
**Continuou com a coreografia. Girou. Olhou.**  
**Pousou por fim, rematando aquela dança.**

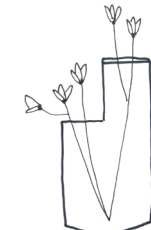
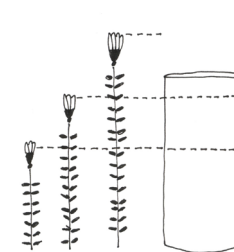






**Imagem 94, Imagem 95** Detalhes: corpo, transporte, jarra, movimento. Exploração da relação da jarra com o corpo. Fotografias de Marta Belo.

Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
Agarrou uma das jarras.  
“Seria aquela a jarra?”, pensou.  
Sim.  
Não hesitou em enchê-la de água.  
Começou a compor.  
**Abriu o ramo e estendeu as flores sobre a bancada.**  
**Contemplou sorrindo, admirando cada detalhe.**  
**Cores, formas, texturas, tamanhos, todos diferentes.**  
**Olhou.**  
**Organizou-as em pequenos molhos, e dispôs uma a uma na jarra.**  
**Com as intermédias preencheu o centro, agarrou num outro molho, as mais altas, acertou os pés e fixou-as atrás. As mais pequenas, distribuídas entre espaços, segurando o conjunto. Umas deixou a espreitar, outras tapadas e escondidas no interior da jarra.**  
**Completo o arranjo, com os dois maiores ramos de folhas. Ligeiramente descaídos, formando arcos em sombra.**  
**Prolongou o arranjo para fora da jarra.**

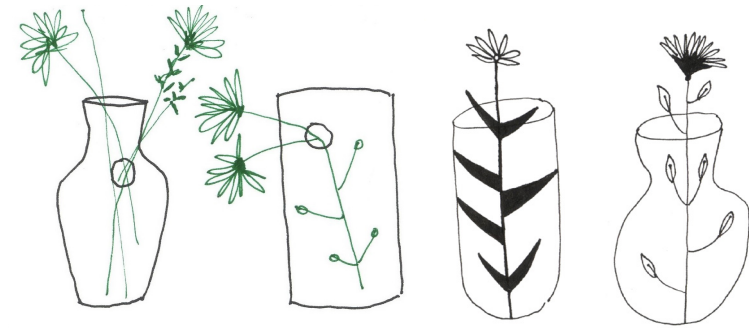




94 **Imagens 104-111** Detalhes dos elementos formais das peças da coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em estúdio. Fotografias da autora.

**Imagem 112** Peças em uso e relações de escala. Sessão fotográfica em contexto ambiente. Fotografia da autora.

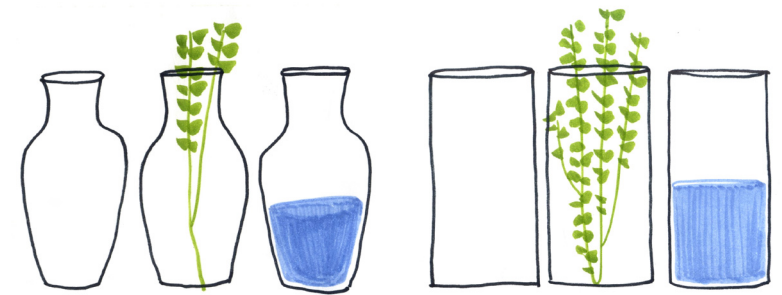
Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
 Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
 Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
 Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
 Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
 Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
 Agarrou uma das jarras.  
 “Seria aquela a jarra?”, pensou.  
 Sim.  
 Não hesitou em enchê-la de água.  
 Começou a compor.  
 Separou as flores do ramo e cortou-lhes os pés.  
 Olhou com atenção para as suas formas e organizou-as uma a uma dentro da jarra.  
 As mais altas atrás, as mais pequenas á frente, as mais murchas entre os espaços, as mais bonitas ao centro.  
 Tirou e voltou a pôr.  
**Tirou outra vez, deixando ficar apenas uma. Aquela que vivia em solidão.**  
**Caída ligeiramente para o lado, forçando a cabeça a inclinar-se também.**  
**Então ela contemplou. Entregou-se à contemplação daquela flor.**  
**Toda apumada e de cores vibrantes. Pétalas carnudas e folhas estrategicamente distribuídas pelo caule.**  
**Arrebatada com sua beleza, deixou-a só.**  
**Precisava de ser apreciada, olhada com atenção, todos os seus elementos interpretados rigorosamente, como se tratasse de uma jóia rara embutida naquela jarra.**  
**Uma jóia solitária.**  
**Era só uma flor.**



**Imagem113, Imagem 114** Ilustrações exploratórias das peças do projeto.  
**Imagens 115-118** Detalhes dos elementos formais das peças da coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em estúdio. Fotografias da autora e de Liliana Gouveia (a com mão).



Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
 Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
 Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
 Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
 Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
 Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
 Agarrou uma das jarras.  
 “Seria aquela a jarra?”, pensou.  
 Sim.  
 Não hesitou em enchê-la de água.  
 Começou a compor.  
 Separou as flores do ramo e cortou-lhes os pés.  
 Olhou com atenção para as suas formas e organizou-as uma a uma dentro da jarra.  
 As mais altas atrás, as mais pequenas á frente, as mais murchas entre os espaços, as mais bonitas ao centro.  
 Tirou e voltou a pôr.  
 No final, todas completaram o arranjo.  
 Afastou-se e observou o conjunto com um sorriso.  
 Agarrou a jarra.  
**Decidiu pousá-la sobre uma das pontas da lareira.**  
**Recuou. Olhou. Apontou faltar algo naquela composição.**  
**Foi buscar outra jarra. A jarra que nunca levava flores. A jarra que usava para decorar. Uma jarra bela por si só, e não pela sua utilidade.**  
**Pousou sobre a outra ponta da lareira que estava vazia, finalizando com simetria a composição.**



**Imagem 119, Imagem 120** Ilustrações exploratórias do projeto.  
**Imagens 121-125** Detalhes dos elementos formais das peças da coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em estúdio. Fotografias da autora e de Liliana Gouveia (as com mãos).

Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
Agarrou uma das jarras.  
“Seria aquela a jarra?”, pensou.  
Sim.  
**Este ramo quis que fosse para secar.**  
**Compôs as flores, privando-as de água, numa jarra de fundo vazio.**  
**Escondidas do sol, delicadamente foram-se deteriorando, um pedaço de cada vez.**  
**As flores antes naturais, formavam agora uma recordação com todas as lembranças que restavam do jardim.**



Pousou o ramo de flores sobre a mesa.  
Estavam radiantes, cobertas com a frescura da manhã, escolhidas cuidadosamente do seu pequeno jardim.  
Um novo aroma espalhou-se pelas bancadas da cozinha.  
Abriu o armário, tantas jarras, tantas possibilidades.  
Começa então, uma troca de olhares atenta e pensativa.  
Olhou para as flores, olhou para as jarras, olhou para as flores, depois de volta para as jarras.  
Agarrou uma das jarras.  
“Seria aquela a jarra?”, pensou.  
Sim.  
Não hesitou em enchê-la de água.  
Começou a compor.  
Separou as flores do ramo e cortou-lhes os pés.  
Olhou com atenção para as suas formas e organizou-as uma a uma dentro da jarra.  
As mais altas atrás, as mais pequenas á frente, as mais murchas entre os espaços, as mais bonitas ao centro.  
Tirou e voltou a pôr.  
No final, todas completaram o arranjo.  
Afastou-se e observou o conjunto com um sorriso.  
Agarrou a jarra...  
**Um desequilíbrio inoportuno, fez a jarra cair.**  
**Partiu.**

### 3.3. Personagens

A jarra de flores como personagem principal dos contos é de representação fictícia, mas ao mesmo tempo realista e centrada no utilizador de produto real, as suas necessidades, características, comportamentos esperados, motivações e objetivos.

A credibilidade das personagens é importante para que seja criada empatia e possam guiar o design em direção aos seus objetivos. Ao construir as peças como personagens associadas a narrativas de interação, permite-se focar o design na experiência do utilizador em vez dos objetivos mais comuns, funcionais, tecnológicos ou comerciais.

As personagens permitem uma conexão maior do designer com os utilizadores reais.

### 3.4. Cenário

“(…) a narrativa, como objeto, é o lugar de uma comunicação: há um doador da narrativa e há um destinatário da narrativa.” (Barthes, 1985, 118).

No interior da narrativa, existe uma importante função de troca, a narrativa não pode existir sem um narrador e sem um leitor; do mesmo modo no design, um produto não pode existir sem um designer e sem um utilizador.

O cenário de utilização deste projeto é o espaço real, é o que serve de cenário à ação, onde as peças/personagens se movimentam. Outro cenário possível é o fictício, quando é criado um lugar fictício para ambientar as peças.

**Imagem 128** Coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em contexto ambiente. Fotografia da autora.





108 **Imagem 129, Imagem 130** Coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em contexto ambiente. Fotografias da autora.

### 3.5. Coleção

“O objetivo do artista não será instruir o espectador, mas dar-lhe informações. Se o espectador entende essa informação é incidental ao artista; ele não pode prever a compreensão de todos os seus espectadores. Ele seguirá a sua premissa determinada até à sua conclusão, evitando subjetividade. O acaso, o gosto ou as formas inconscientemente lembradas não terão qualquer papel no resultado. O artista em série não tenta produzir um objeto bonito ou misterioso, mas funciona apenas como um funcionário catalogando os resultados da sua premissa.” (Sol LeWitt).



**Imagem 131** Sol LeWitt, Serial Project I ABCD (1966).



**Imagem 132** Eva Hesse, Repetition Nineteen III (1968). Esta obra compreende dezanove peças, todas da mesma forma, mas nenhuma exatamente igual. Como muitos artistas da sua geração, Hesse explorou a repetição como uma estratégia de composição. No entanto, em vez de confiar na geometria rígida do minimalismo, ela empregou formas mais artesanais. Este trabalho é feito de fibra de vidro industrial translúcida, um dos materiais favoritos da artista.

**Imagem 133** (pág. 111) Andy Warhol, Campbell's soup can (1961-1962).

Andy Warhol apropriava-se de imagens conhecidas da cultura popular do consumidor nos seus trabalhos, entre elas, a sopa enlatada da marca *Campbell's*. O artista retratou as trinta e duas variedades desta marca de sopas, em trinta e duas telas diferentes, cada uma correspondendo a um sabor. O primeiro sabor que a empresa introduziu, em 1897, foi o de tomate. Apesar de o processo de construção sistemático desta obra, existem discrepâncias subtis entre as pinturas, por exemplo, os vermelhos e os brancos diferem ligeiramente em tom de uma tela para a outra, e as impressões da flor-de-lis variam com cada selo sucessivo, estampado manualmente. Warhol imitou a repetição e a uniformidade da publicidade, reproduzindo cuidadosamente a mesma imagem em cada tela individual, variando apenas o rótulo da frente do sabor de cada lata. A coleção representa uma peça e não pode ser vendida separadamente.



Após a Segunda Guerra Mundial, os fabricantes nos Estados Unidos da América, focaram-se na produção dos bens de consumo. As pessoas estavam ansiosas, para adquirir o que não estava disponível durante o tempo de guerra e para atender aos pedidos do público, as fábricas desenvolveram mais técnicas de produção em massa. Vários artistas usaram nos seus trabalhos materiais e técnicas de fabricação industrial, entre elas, a repetição, mostrando a beleza do novo mundo industrial de produção em massa. Era dada consideração ao material usado e as peças como unidades individuais relacionam-se como um todo, criando uma coleção.

A cor final das peças deste projeto, considera os temas acima mencionados. O cinza, cor intermediária entre o branco e o preto, é uma cor associada às ferramentas, é uma cor bélica de impacto solene num espaço. A justificação da escolha desta cor, assenta nestas características e em valorizar o conteúdo e o carácter gráfico das peças.

A repetição variada de elementos, atrai a uma observação mais atenta, e é um estimulante visual, estando na origem da sensação de movimento e ritmos da coleção. O olho é naturalmente guiado pelos ritmos das peças, procurando semelhanças que nos ajudam a separar e dar sentido às formas.

As formas ao juntá-las e repeti-las, tornam-se visualmente ativas e presentes. A repetição, aqui, funciona como um amplificador de significado e pode ser usada para manipular o impacto emocional sobre o público e fortalecer a mensagem.



**Imagem 134** Amostras de cor. Estudos de cor, de vidrados e de pastas coradas. Desenvolvimento do projeto, processo cerâmico de vidragem das peças. Fotografia da autora.





**Imagem 135** (pág.112-113), **Imagem 136** (pág.114-115) Coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em estúdio. Fotografias da autora.



# 4

**“Quando os objetos que usamos todos os dias e os ambientes em que vivemos se tornarem numa obra de arte, então poderemos dizer que alcançámos uma vida equilibrada.”**

**(Munari, 2008, 27)**



**Imagem 138** A autora com uma peça. Coleção vinte cinco com vinte cinco, cinquenta. Sessão fotográfica em estúdio. Fotografia de Liliana Gouveia.

## 4. Validação

“Um artista é um homem que digere as suas próprias impressões subjetivas e sabe como encontrar um significado objetivo geral nelas, e como expressá-las de uma forma convincente.” (Maxim Gorky).

Nos museus e galerias de arte, é cada vez mais comum a exposição de inúmeros objetos, de todas as formas, feitos e materiais, com e sem propósito, em substituição aos clássicos, das pinturas a óleo ou das esculturas em mármore. Algumas das obras de arte contemporâneas, que não conseguem ser entendidas, são deixadas para o conto de histórias. A necessidade em criar uma história, transpõe a própria obra de arte e faz com esta seja esquecida (Munari, 2008, 11).

As técnicas de construção, a intenção deste tipo de obras, dizem pouco ao espectador comum, o que permanece na memória, é a narrativa criada por ele, com base na procura de uma explicação e sentido, quando observada a obra de arte.

O designer atual restabeleceu o contacto entre o público e a arte. Se os objetos que usamos todos os dias, são criados com arte e não reunidos ao acaso ou por capricho, então não devem ser escondidos ou ignorados, mas sim merecedores de admiração. Uma das tarefas árduas do design, é conseguir expandir a mente do consumidor e limpar todos os tipos de preconceito e noções pré-concebidas, que condicionam o pensamento sobre as áreas criativas, especialmente nos dias de hoje, em que tudo está em constante mudança. Posto isto, um objeto que tenha uma razão e uma responsabilidade inerente, que satisfaz as nossas necessidades e que nos encoraja a refletir sobre ele mesmo, é um objeto de design, sem obrigatoriamente estar inserido numa tipologia. Podendo as tipologias serem contornadas, não deverá haver limitações na conceção de um objeto.

Com o mundo virtual acontecer, a aparência deste tipo de objetos, por vezes não entendidos, encadeia a uma série de sensações e emoções nos indivíduos, alcançando a atenção de quem os utiliza, sendo que essa atenção é, na maioria das vezes, direcionada para o mundo virtual.

Pretende-se, que o espectador participe a todo o custo e que seja encontrado um ponto de interesse.

Como designer, estou constantemente em tensão entre a necessidade em me relacionar com o utilizador e a indústria, e o desejo em acrescentar algo meu à disciplina. Para mim, nunca é só suficiente acrescentar ao meu trabalho, o meu ponto de vista. Eu quero compreender como posso aplicar o design, como é desenvolvida a relação entre as pessoas e os objetos, e quais são as qualidades que promovem ou destroem essa relação. Se apenas seguirmos o que a indústria defende, pensando sempre num cliente imaginário, nunca nos vamos aperceber do potencial da experimentação e nunca vamos contribuir para a reflexão dentro desta área. É muitas vezes questionado, o consumo e a relevância social do design. São discutidas as grandes palavras como sustentabilidade e propósito. É uma profissão que resulta no conjunto de muita tralha, mas esses assuntos, em vez de se tornarem numa preocupação contínua, podem ser apenas respondidos com a vontade em mudar isso. Como designer, penso que temos de olhar também para a contribuição no campo da sensibilidade e qualidade de vida. Para mim, essas qualidades recaem em como as coisas são feitas e qual o significado que oferecem.

As histórias do meu Pai não vão solucionar as crises da sociedade ou o aquecimento global, não é um grande gesto sustentável, ou credoras de prémios. Mas o amor com que são contadas é intensamente palpável. É isto, a que me refiro com sensibilidade e qualidade de vida. Esta visão pode ser interpretada como ingénuo ou romântica ou amadora, mas também mais honesta.

Como designer, devemos dar importância e pegar nesses pequenos gestos e apresentar uma solução criativa e inteligente. Eu acredito no poder na sutileza dos detalhes e toques finais.

Como consumidora eu quero ser tentada. Eu quero sentir o enigma por detrás, que experiencio quando olho para uma obra de arte. Quero sentir as diversas camadas, sobrepostas umas às outras, que existem nos objetos, de ideias, raciocínio, histórias, características materiais e sensoriais, marcas do processo, detalhes, beleza e defeitos.

“Pessoalmente eu acho ‘Como é que ele realizou isto?’ menos atrativo que a questão ‘Como é que eu experimento isto?’.” (Jongerius, Schouwenberg, Rawsthorn, & Antonelli, 2014, 304).

Esta coleção, ao mesmo tempo modesta, chama à atenção e é notada, isso diz-me que o meu trabalho é dirigido a algo, é comentado, provoca reações. Projeta uma dimensão humana.

## Conclusão

O projeto assenta sobre a constante reflexão da relação da narrativa com as ações do quotidiano. Para se entender esta relação foram criadas séries de circunstâncias, como uma coleção de objetos que funcionasse como uma chamada de atenção à percepção que temos do mundo.

A contribuição mais relevante deste esforço projetual estará no resgate e na renovação do nosso processo de interação e relacional com os objetos, fundado na ideia, aqui apresentada, da observação especulativa e da experiência serem notadas e descritas como contos, quase como um fator obrigatório, o de ‘contar uma história’ para a aproximação afetiva e cognitiva de um produto.

A narrativa confia um carácter indispensável às criações, incrementando a otimização do seu desempenho. A leitura dos contos ajuda no entendimento concetual deste projeto, servindo quase como legendas às peças, mas não são obrigatórios para a compreensão destas, que podem ser apreendidas isoladamente. Todo o processo e desenvolvimento criativo une-se com a coleção.

A jarra de flores foi o elemento sempre presente e predominante neste trabalho.

Este projeto pode ser inserido no grupo de objetos que por si só e independentemente de quem os possui, têm a capacidade de se distanciarem da banalidade. Podem não ser objetos reconhecidos ou compreendidos por todos, mas são valorizados e apreciados pelo que representam.

Depois de finalizadas as peças, foi interessante e muito importante convidar outras pessoas a experimentar o projeto. O mais gratificante deste resultado foi perceber que as peças desta coleção não são objetos silenciosos, que os gestos dirigidos ao desenho das peças são reconhecidos e a relação performativa – fazer um arranjo floral – de cada um.

Pretende-se no futuro continuar a desenvolver esta temática e que este projeto seja alargado a mais utilizadores, espaços e contextos diferentes. Deseja-se ainda criar uma nova coleção de registos fotográficos para estudo visual, podendo ainda ser acrescentadas outras questões que sejam pertinentes investigar. A próxima fase do projeto centra-se na exposição e divulgação do mesmo.

## Bibliografia

### Livros

- Antonelli, P., & Guarnaccia, S. (2000). *Achille Castiglioni*. Mantova: Corraini Editore.
- Barthes, R. (1987). *A Aventura Semiológica*. Lisboa: Edições 70.
- Baudrillard, J. (1991). *A Sociedade de Consumo*. Arte e Comunicação. Lisboa: Edições 70.
- Benjamin, W. (1987). *Obras escolhidas, Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura* (3ª ed., vol. 1, Rouanet, S. P., trad.). São Paulo: Editora Brasiliense.
- Cooper, A., & Reimann, R., & Cronin, C., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4ª ed.). Indianapolis: Wiley.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Gell, A. (1998). *Art and Agency: An Anthropological Theory*. New York: Oxford University Press.
- Hunter, N. T. (2000). *The Art of Floral Design* (2ª ed.). Albany: Delmar Thomson Learning.
- Jongerius, H., & Schouwenberg, L., & Rawsthorn, A., & Antonelli, P. (2014). *Misfit*. London & New York: Phaidon
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The design process demystified* (4ª ed.). New York: Architectural Press.
- Lopes, A. (2018). *Estar em Casa*. Porto: Assírio & Alvim.
- Margolin, V., & Buchanan, R. (1995). *The Idea of Design*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Michals, D. (1992). *Eros & Thanatos*. Santa Fé, New Mexico: Twin Palm.

- Munari, B. (2008). *Design as Art*. London: Penguin Books.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Saramago, J. (2016). *A Maior Flor do Mundo*. Porto: Porto Editora.
- Sato, S. (1966). *The Art of Arranging Flowers: A Complete Guide to Japanese Ikebana*. New York: Harry N. Abrams, Inc. Publishers.
- Tarkovski, A., & Guerra, T., & Chiaramonte, G. (2006). *Instant Light: Tarkovsky Polaroids*. London: Thames & Hudson

### Periódicos

- França, C. (2014). *Escuta e voz: sobre o ato de confissão no trabalho 'Escuto Histórias de Amor' de Ana Teixeira*. Revista :Estúdio, Artistas sobre Outras Obras, vol. 5 (10), 141-148.
- Providência, F. (2012). *Poeta, ou aquele que faz: a poética como inovação em design*. (Tese de Doutoramento). Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Portugal. Retirado de: <https://ria.ua.pt/handle/10773/9218>.

### Periódicos online

- Ahuvia, A. C. (2005). *Beyond the Extended Self: Loved Objects and Consumers' Identity Narratives*. Journal of Consumer Research, V. 32, 171-184. Retirado de: <https://www.researchgate.net/publication/23547238/download>
- Cast, S. (2013). Mind the Product. *The importance of narrative*. Retirado de: <https://www.mindtheproduct.com/2013/08/the-importance-of-narrative/>
- Grimaldi, S., & Benz, P. & et al. (2014). Experience Design: Concepts and Case Studies. *Chapter 5: Narrativity of Object Interaction Experiences: A Framework for Designing Products as Narrative Experiences*, 3-68. Retirado de: <http://www.academia>.

edu/9506861/Chapter\_5\_Narrativity\_of\_Object\_Interaction\_Experiences\_A\_Framework\_for\_Designing\_Products\_as\_Narrative\_Experiences. In *Experience Design Concepts and Case Studies*. Edited by Peter Benz. Bloomsbury Academic London. 2014. ISBN\_9781472569394

Jongerius, H. & Schouwenberg, L. (2017). *Beyond the New, A Search for Ideals in Design*, 1-4. Retirado de: <http://beyondthenew.jongeriuslab.com/download/Beyond-the-new-manifest.pdf>

Jordan, P. W., & Bardill, A., & Herd, K., & Grimaldi, S. (2017). Design for Next 12th EAD Conference Sapienza University of Rome. *Design for Subjective Wellbeing: Towards a Design Framework for Constructing Narrative*, 1-16. Retirado de: [http://www.patrickwjordan.com/uploads/files/Narrative%20Conf%20Paper%2030%20March%2017\\_imagesv3%20No%20page%20numbers.pdf](http://www.patrickwjordan.com/uploads/files/Narrative%20Conf%20Paper%2030%20March%2017_imagesv3%20No%20page%20numbers.pdf)

MoMA, The Museum of Modern Art. (2004). Art and Artists. *Sol LeWitt, Serial Project, I (ABCD) 1966*. Retirado de: <https://www.moma.org/collection/works/81533?#installation-images>

MoMA, The Museum of Modern Art. (s.d.). Learning Minimalism. *Constructing Space*. Retirado de: [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/minimalism/constructing-space](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/minimalism/constructing-space)

MoMA, The Museum of Modern Art. (s.d.). Learning Minimalism. *Serial Forms and Repetition*. Retirado de: [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/minimalism/serial-forms-and-repetition](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/minimalism/serial-forms-and-repetition)

MoMA, The Museum of Modern Art. (s.d.). Learning Minimalism. *The Materials of Minimalism*. Retirado de: [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/themes/minimalism/the-materials-of-minimalism](https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/minimalism/the-materials-of-minimalism)

Nemser, C. (2017). Hauser & Wirth, Stories. ARTFORUM. *An Interview with Eva Hesse*. Retirado de: <https://www.hauser-wirth.com/stories/14479-interview-eva-hesse>

Paz, O. (1973). *Use and Contemplation* (Lane, H. R., trad.), 17-24. Cambridge. Retirado de: <http://www.pennabilli.org/PDF/octavioPaz.pdf>

Reis, P. (2008). Repositório da Universidade de Lisboa. *As narrativas na formação de professores e na investigação em educação*, 1-18. Retirado de: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/4614/1/As%20narrativas%20na%20forma%C3%A7%C3%A3o%20e%20na%20investiga%C3%A7%C3%A3o.pdf>

Steffen, D. (2009). International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces, Compiegne University of Technology, Compiegne France. *Meaning and Narration in Product Design*, 1-9. Retirado de: [http://www.academia.edu/212571/Meaning\\_and\\_Narration\\_in\\_Product\\_Design](http://www.academia.edu/212571/Meaning_and_Narration_in_Product_Design)

Wikipédia. (2018). *History of flower arrangement*. Retirado de: [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_flower\\_arrangement](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_flower_arrangement)

## Audiovisuais

ArtPatrolTV. (2008). *Bridget Riley speaks about her work*. [Vídeo]. Retirado de: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_G9eG-zxQq2U](https://www.youtube.com/watch?v=_G9eG-zxQq2U)

Design Indaba. (2012). *Hella Jongerius: Craftmanship in industrial design*. [Vídeo]. Retirado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ouxscRmFPs>

Dezeen. (2013). “*Why create another piece of furniture?*” - *Hella Jongerius*. [Vídeo]. Retirado de: [https://www.youtube.com/watch?v=qROeUj\\_3AEE&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=qROeUj_3AEE&t=2s)

Evans, C. L. (2013). *How We Get Ready Now*. [Vídeo]. Retirado de: <https://vimeo.com/groups/designfictions/videos/58916089>

Gestalten. (2012). *Studio Makkink & Bey – Storytelling Designers*. [Vídeo]. Retirado de: <https://www.gestalten.tv/motion/studio-makkink-bey?play=true>

MoMA, The Museum of Modern Art. (2016). *Preview Insecurities, and How Should We Live*. [Vídeo]. Retirado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kltVGARh7xM>

Nave for Eva. (2014). *John Cage “Water walk”*. [Vídeo]. Retirado de: [https://www.youtube.com/watch?v=gXOIkT1QWY&list=RDgXOIkT1-QWY&start\\_radio=1&t=0](https://www.youtube.com/watch?v=gXOIkT1QWY&list=RDgXOIkT1-QWY&start_radio=1&t=0)

Sorrentino, P. (realizador). (2013). *La grande bellezza* [DVD].  
School of Visual Arts of New York City. (2015). *Life at Products of Design: A Short Film About the Students of the SVA MFA in Products of Design*. [Vídeo]. Retirado de: <https://vimeo.com/136012119>

The Genius of Design. (2010). *Ghosts in the Machine 1/5*. [Vídeo]. Retirado de: <https://ihavenotv.com/ghosts-in-the-machine-the-genius-of-design>

The Genius of Design. (2010). *Designs for Living 2/5*. [Vídeo]. Retirado de: <https://ihavenotv.com/designs-for-living-the-genius-of-design>

The Genius of Design. (2010). *Blueprints for War 3/5*. [Vídeo]. Retirado de: <https://ihavenotv.com/blueprints-for-war-the-genius-of-design>

The Genius of Design. (2010). *Better Living Through Chemistry 4/5*. [Vídeo]. Retirado de: <https://ihavenotv.com/better-living-through-chemistry-the-genius-of-design>

The Genius of Design. (2010). *Objects of Desire 5/5*. [Vídeo]. Retirado de: <https://ihavenotv.com/objects-of-desire-the-genius-of-design>

## **Exposições**

EXD'11 - Experimenta Design 2011. (28/09 – 27/11/2011).  
*Fernando Brízio: Desenho Habitado*. Lisboa.

MoMA - The Museum of Modern Art. (01/10/2016 – 23/04/2017). *How Should We Live? Propositions for the Modern Interior*. New York.

Todas as imagens, exceto as referentes ao projeto prático, foram recolhidas da bibliografia consultada.



