

# Animais de companhia

## Contributos para a cerâmica caldense

Filipa José  
2012

ESAD.CR  
Escola Superior de Artes e Design  
das Caldas da Rainha - IPL  
Rua Inácio Alves de Carvalho  
2500-321 Caldas da Rainha

Relatório de Projeto Final  
Mestrado em Design do Produto  
2012

Autor  
Filipa José

Orientador  
Fernando Brízio

# Resumo

## Palavras-chave

No mundo, a maioria dos objectos construídos pelo homem estão predestinados a cumprir funções específicas.

Estes objectos habitam o nosso mundo e a nossa casa com propósitos concretos, habitualmente funcionais, projectados para cumprir as nossas necessidades primárias enquanto seres humanos. Esses são os princípios básicos que definem o desenvolvimento de um objecto utilitário.

Contudo, existem outros factores que influenciam a nossa preferência por determinados objectos, e estes por vezes não exercem funções particularmente essenciais nas nossas vidas, nem têm um propósito específico a fim de concretizar uma actividade diária. Tais objectos são muitas vezes considerados sem utilidade.

Este trabalho pretende dar forma a objectos que ultrapassam a questão da funcionalidade e apontam para outra dimensão. Esta dimensão corresponde às necessidades humanas do foro emocional.

Trata-se de objectos que apelam ao conforto emocional, que despoletam sentimentos, que provocam curiosidade e reflexão. Objectos com os quais criamos um elo relacional, que passamos a considerar parte da nossa família e da nossa casa, que ganham outro estatuto na nossa vida: o de objecto de companhia.

Sendo o contexto local de projecto a cidade das Caldas da Rainha, o tema cresceu sob influência da conhecida loiça das Caldas e da cerâmica Bordalo Pinheiro. O rumo que estas influências ditaram, criou uma linha condutora que direccionou o projecto para a temática dos animais e a exploração da sua forma por meio da manipulação manual da cerâmica.

Os animais, enquanto seres vivos activos e animados, propagam a interacção com as pessoas. A afectividade dessa relação dá espaço para imaginar histórias, dinâmicas e muitos tipos de situações engraçadas, muitas delas irreais.

O tema aqui explorado serve-se desse diálogo para criar situações de cumplicidade entre os objectos e as pessoas e estabelece uma relação entre o animal de companhia e o objecto, utilizando a forma animal como veículo para lhe atribuir traços de carácter.

O que é proposto é a conformação de objectos em cerâmica que encarnam o estatuto de objectos de companhia através de formas animais, que pretendam incutir emoções e criem ligações sensitivas, afectivas e cognitivas com o observador.

Este universo animal joga como uma ponte entre o real e o irreal, e estes personagens enquanto intrusos que pretendem invadir a casa e convidar as pessoas a questionar e imaginar.

Palavras Chave: Design, Cerâmica, Caldas da Rainha, animais de companhia, emoção, híbrido, zoomorfismo, antropomorfismo, afecto, imaginário, Bordalo Pinheiro, Bichos, Processo, Metodologia.

# Abstract

## Keywords

In the world, the majority of objects are intended to fulfill specific functions. They live in our world and our homes with concrete purposes, normally with functional intentions, projected to manage our primary needs as human beings. These are the basic principles that define the development of a object and its utility. However, there are other factors that influence our preference for certain objects, and this sometimes don't exercise particularly essential functions in our lives, or have a specific purpose to concretize a daily activity. These kinds of objects are very often considered as useless.

This work intends giving shape do objects that are beyond the functionality matter, and point to another dimension. This dimension corresponds to human necessities in an emotional area.

Objects that appeal to emotion comfort and pump feelings, that induce curiosity and reflection. Objects that witch we create a relational bond, and we almost consider as part of our family and our homes.

They embrace other kind of statute in our life – as companionship-living object. Being the project local context the city of Caldas da Rainha, the theme grew under the influence of the well-known Caldas da Rainha and Bordallo Pinheiro ceramics. The course that these influences dictated, have created a conductive line that has directed the project to the animals theme, and the exploration of forms by manual manipulation of ceramic material.

The animals, as living and active beings, propagate the interaction with people. An effectiveness of this relationship, gives space to imagine stories, dynamics, and many other funny situations, many of them unreal.

The theme explored, uses this dialogue to create complicity between animals and people, establishing a relationship between the companionship animal (pets) and the objects, using animal form as a vehicle to apply character traits.

The project aims to manufacture ceramic objects that embody statute of companionship objects, through animal forms, that intend to transfuse emotions, and create sensitive, affective and cognitive links with the observer.

This animal universe plays as a bridge between real and fiction, and these characters as intruders that intend to invade houses and invite people to question and imagine.

keywords: Design, ceramics, Caldas da Rainha, pets, emotion, hybrid, zoomorphism, anthropomorphism, affect, imaginary, Bordalo Pinheiro, animal, process, methodology.

# Índice

## Introdução

### Objectivos/ Desafio do projecto

Contributos para a cerâmica caldense	p. 8
Trabalhar cerâmica	p. 8
Auto produção	p. 8
Questionar a dualidade entre útil e inútil	p. 9

### Fundamentos teóricos

O objecto de companhia	p.10
Conceito de utilidade: a validade do objecto inanimado	p. 12
Sobre o processo: Entre o pensar e o fazer	p. 13

Projectos de referência/Estado da arte	p. 16
--	-------

## Descrição do projeto

Descrição do contexto de projeto	p. 26
----------------------------------	-------

### Metodologias

Desenho	p. 28
Modelos	p. 29
Construção	p. 29
Moldes/Peças finais/Validação	p. 30

Descrição do desenvolvimento do projecto	p. 33
--	-------

### Resultados

Peças finais	p. 74
Experiências	p. 79

## Conclusões

Conclusões finais	p. 81
Desenvolvimentos futuros	p. 82

Bibliografia	p. 84
Índice de imagens	p. 85



## Objectivos / Desafio do projecto

### Contributos para a cerâmica Caldense

O Contexto local de projecto tem como base a cidade das Caldas da Rainha, e como adjacente, o património histórico-cultural da cidade. No início, este pequeno universo da cerâmica mostrou-se essencial para definir um caminho de projecto que, apesar de ter enveredado por outras direcções ao longo do trabalho, continua ainda enraizado ao universo da loiça das Caldas.

Nesta busca por novos objectos que retratassem a essência da cerâmica caldense e satisfizessem a vontade de exploração do material, foram-se revelando caminhos inesperados e surpreendentes, que enveredaram por inúmeras direcções. O objectivo a que o projecto se propunha no seu início foi sofrendo mutações e dinamizando-se com o seu desenvolvimento. O seu verdadeiro objectivo foi sendo construído, não tendo sido completamente determinado a priori.

Foi determinado então, que se pretendia criar objectos de cerâmica, cujos aspectos estivessem relacionados com a cerâmica das Caldas, e que propaguem esse legado, acrescentando novas ideias, temáticas, e resoluções.

### Trabalhar cerâmica

Criar as condições para um trabalho em cerâmica que possa ser continuado. Construir um corpo de trabalho em volta das possibilidades deste material, que me permitisse adquirir competências neste campo. Quanto maior for o nosso conhecimento acerca de um determinado material, mais fácil se torna reflectir sobre as questões a trabalhar, sobre quais poderão ser as variações possíveis, os métodos a escolher, ou as decisões a tomar.

Este tipo de trabalho interessa-me não só pela vontade de trabalhar cerâmica, como devido a um desejo pessoal de conseguir concretizar as ideias sem estar dependente de processos industriais, e de trabalhar nesses procedimentos mais autonomamente. A tecnologia cerâmica tem muitas dinâmicas e vertentes: modelação, bancada de gesso, pintura, vidragem e outros processos/etapas que englobam misturas de materiais ou outras técnicas mais recentes de manipulação do material.

Foi sempre constante a determinação em aprender mais sobre as características da cerâmica, e perceber as suas particularidades e constrangimentos, com o objectivo de criar formas que tivessem em conta estas propriedades e estivessem em concordância com as suas possibilidades.

### Auto produção

Com o decorrer deste projecto, pretende-se criar um corpo de trabalho que proponha uma continuidade e que possa no futuro continuar a ser desenvolvido e aperfeiçoado.

Através das competências adquiridas com o desenvolver do projecto, que incluem os processos trabalhados (conformações, secagem, cozeduras, moldes, etc), e posteriormente a variedade de peças resultante desses métodos, criar as condições adequadas para que no futuro exista mais autonomia na concretização das peças, assim como uma base sólida de trabalho que possa ser uma linha condutora para uma actividade futura como designer.

A procura de um sistema de auto produção, já adoptado por muitos designers, é também uma premissa neste trabalho.

Este tipo de produção pode dotar o objecto com características pessoais particulares. Por vezes a conformação utiliza técnicas que são desenvolvidas propositadamente para ele, sem as quais não seria produzido de modo adequado.

Por fim, os processos de trabalho em cerâmica são económicos, acessíveis de concretizar, e por isso adequados às estruturas de auto produção.

### Questionar a dualidade entre útil e inútil

Outra questão patente no desenvolver do trabalho, é reflectir sobre as definições de útil e inútil em design, e questionar as várias interpretações do termo funcionalismo.

O funcional em design tem ainda acepções muito clássicas.

O conteúdo deste trabalho pretende ampliar estas definições, e sugerir outro tipo de abordagens ao conceito de utilidade.

Através do elo relacional e afectivo entre pessoas e objectos e da exploração do tema animal de companhia, pretende-se questionar o que caracteriza a funcionalidade, e qual é a validade ou a utilidade de um objecto inanimado.

Baseando-me no objecto de companhia, desenvolvo animais em cerâmica, que não existem para exercer uma função prática, mas cujas particularidades pretendem despoletar um interesse singular nas pessoas e quebrar os habituais preconceitos acerca dos objectos inanimados e sem função.

## Fundamentos teóricos

### O objecto de companhia

O que nos faz sentir afecto por um objecto é um assunto já muito debatido, e este sentimento pode ter inúmeras justificações. Qualquer objecto pode ter a capacidade de nos causar uma espécie de contentamento, mesmo os que aparentemente não tenha uma função definida.

Ozlem Savas (2004, p.317)<sup>1</sup> em *Uma perspectiva na relação Produto – consumidor: Afeição e desafeição*, refere que o estatuto humano pode ser avaliado através da relação entre as pessoas e os produtos. Produtos podem ser considerados um conjunto de símbolos, que funcionam como intermediários para entender a vida humana. Reflectem ideias, valores, experiências passadas, condições de vida e expectativas futuras das pessoas que lhes dão utilidade.

As emoções referentes a um objecto são despoletadas por estes significados, e provocam sentimentos de afeição ou indiferença.

Com o desenvolver das correntes temáticas de projecto, têm existido reflexões neste campo. As ideias que foram aos poucos surgindo e sendo concretizadas, pretendem criar esse tipo de perturbações nas pessoas. Estas perturbações são geralmente positivas, porque criam pensamentos e comportamentos invulgares e genuínos no sujeito, que remetem para sua essência e por vezes fazem despertar lembranças ou reacções imprevisíveis.

Savas(2004, p.318), referindo Dewey (1954)<sup>2</sup>, sugere que as pessoas e as coisas constituem um ambiente em que estamos continuamente a viver e a criar experiências. Explorando essa ideia, pode ser afirmado que o significado dos objectos funciona como uma consequência da relação pessoa-objecto. É por esse meio que o objecto pode ser uma reflexão daquilo que é o ser humano, nas suas infinitas variantes de personalidade, carácter e na maneira como se afirma perante o mundo. Savas afirma ainda que que (Savas, 2004, p.319) referentemente ao valor do produto, os aspectos utilitários dos objectos existem segundo diferentes papéis de afecto, valor económico? ou indiferença.

Apesar de quase todos os objectos na nossa vida existirem para cumprir uma função, é observado que uma vez que é criado este sentimento de afecto, este pode durar mesmo quando o produto perde a capacidade de funcionar correctamente. Em última análise, podem existir variadas razões para nos afeiçoarmos ou não a um produto.

- Pela experiência e interacção que proporcionam, como produtos de divertimento. Podemos ter como exemplo a televisão ou aparelhagem. São objectos utilizados em passatempos diários ou outras actividades que fazem com que o indivíduo se sinta envolvido;

- Pelos sentimentos que provocam: produtos que evocam emoções como independência, confiança, liberdade, lembranças etc.

- Pelo que reflecte do individuo: A habilidade dos objectos de retratar a identidade da pessoa e simbolizar valores pessoais. O objecto pode ser considerado de tal forma especial que pode ser estimado como uma pessoa, um amigo, ou parte da família.

Concluindo, podemos observar que apesar de sermos rodeados e bombardeados de objectos novos e aliciantes todos os dias, poucos são aqueles com os quais conseguimos construir uma relação afectiva que vá para lá do que a sua funcionalidade dita. O objecto preferido é algo que nos traz uma experiência agradável, é um objecto que nos prende a atenção e que pode proporcionar-nos vários sentimentos de aprazimento, desde memórias, como experiências a estímulo intelectual. Pode ter várias camadas de significado, nunca limitando a imaginação do utilizador e deixando-o livre para ficcionar sobre o valor do objecto, o que é, e o que permite. Ditar aquilo que um objecto preferido é, revela-se uma tarefa que requer uma análise aprofundada das origens do ser humano, pois os objectos são uma reflexão das suas necessidades, sejam elas de sobrevivência, físicas, ou mesmo emocionais.

*Um objecto preferido é um símbolo, tem um efeito positivo na nossa mente, é transportador de memórias prazerosas, ou por vezes uma expressão de nós próprios.* (Norman 2004, p.6)<sup>3</sup>

O que é um objecto preferido? Que tipo de características revela que lhe possa dar o estatuto de objecto preferido e em que tipo de dimensão joga?

Pronunciando-se sobre este tema, Batterbee (2004, p.337)<sup>4</sup> faz referência ao Objecto Vivo. O objecto vivo existe segundo um elo emocional que é criado entre a pessoa e o produto.

O objecto vivo é um companheiro, que por vezes está com uma pessoa há tanto tempo que é visto como sendo dono de uma personalidade, alma, carácter, é adorado e acarinhado. Adquire uma história de como foi feito, adquirido, e como tem sobrevivido. Pode até ter marcas identificadoras de uso, reparações e outras particularidades referentes ao seu uso (ou desuso) que lhe deram carácter, uma “idade”, experiência de vida, entre outros.

<sup>1</sup>McDonagh, Deana; Hekkert, Paul; Erp, Jeron van; Gyi, Diane (2004). Design and Emotion, London: Taylor & Francis.

<sup>2</sup>Dewey, John (1934). Art as Experience, New York: Penguin Group.

<sup>3</sup> A favorite object is a symbol, setting up a positive frame of mind, a reminder of pleasant memories, or sometimes an expression of one's self. Norman, Donald, 2004, p.6. Tradução livre.

<sup>4</sup>McDonagh, Deana; Hekkert, Paul; Erp, Jeron van; Gyi, Diane (2004). Design and Emotion, London: Taylor & Francis.

Contudo, pode ser acrescentado que, não apenas referente à memória, um objecto vivo é também um objecto que fala por si mesmo e se coloca numa posição de interveniente. Que se relaciona com a pessoa e a provoca, pelo qual o indivíduo passa e não consegue ficar indiferente.

Seguindo para um estudo feito pela autora a várias pessoas de diferentes faixas etárias a fim de estudar o que é um objecto preferido, é de evidenciar um dos casos, em que um objecto preferido é um coelho de peluche.

*O meu brinquedo mais importante é um coelhinho e há algo de diferente acerca deste coelho: algumas vezes pensava que era real. Este coelho é importante porque posso falar com ele. História: Quando o recebi senti que tinha sido feito exactamente para mim. Tinha cinco anos. Eu dormia, comia, fazia tudo com ele.* (Anónimo, 2004, p.337)<sup>5</sup>

Este coelho faz parte de uma dimensão em que o objecto se torna real, que acompanha e oferece conforto, é um companheiro e um amigo, funcionando enquanto um estímulo criativo que a faz imaginar situações e vivenciar experiências. Enquanto adulta, esta pessoa ainda recorda o coelho, que permanece como o seu objecto preferido.

### Conceito de utilidade: a validade de um objecto inanimado

Um objecto inanimado, não é um objecto que não possa proporcionar experiência. Como a ideia explorada no livro *Product Experience*<sup>6</sup>, em que Sonneveld e Schifferstein referem que existem inúmeras maneiras de interacção com um objecto, sendo uma delas é a chamada *Interaction to play*. Este tipo de interacção ocorre quando um objecto é utilizado por razões não funcionais. Por vezes o objecto é desenhado para ser “brincado”, outras vezes não é desenhado para nada em especial e são as pessoas que definem o que fazer com ele. Estes objectos são muitas vezes denominados como inúteis.

No entanto, as pessoas não são assim tão previsíveis e praticam acções apenas pelo simples facto de apreciarem a sensação, ou de lhes trazer algum tipo de ânimo ou conforto emocional.

O que define a utilidade de um objecto? O que define a sua função?

No âmbito da Experimenta Design 2011, foi lançado um pequeno livro – *Sem Uso*<sup>7</sup>, que funciona enquanto uma síntese do que foi o tema da bienal – *Useless*.

<sup>5</sup> *My most importante toy is a bunny, and there's one thing about it: sometimes I think it is real. Bunny is important because I can talk to it. Story: When I got it I felt like it had been made just for me. I was five years. I slept, ate, did everything with it.* Anonymus, 2004, p.337. Tradução livre.

<sup>6</sup> Schifferstein, Hendrik N. J., Hekkert, Paul (2008). “Product Experience”, Hungary: Elsevier Ltd.

<sup>7</sup> Duarte, Frederico & Bruinsma, Max (2011). *Sem Uso*, Lisboa: Babel – EXD'11.

Neste pequeno compêndio é debatida a noção de utilidade e inutilidade num objecto e são revisitadas as definições de funcionalismo.

É pertinente referir uma citação de Marta de Menezes, pesquisadora exaustiva dos campos de ciência e arte, que estuda a tão falada “zona cinzenta” entre ambos.

*Quer apreciemos um quadro simplesmente pela sua técnica, uso singular da cor ou composição, o seu tema ou seja o que for que dele pensemos, estamos a usar a nossa mente para o experienciar* (Menezes 2011, p.129)

Através desta afirmação, Marta de Menezes admite existir uma função nas várias formas de arte. Estas podem levar-nos a reconsiderar situações específicas, duvidar, admirar a perfeição, ou colocar-nos em estado de ansiedade ou desconforto. O valor desta utilidade está claro e presente.

Reflectindo sobre esta ideia, um objecto também existe segundo estas considerações, deve trazer algum estímulo, emoção, sensibilidade, pensamento ou dúvida, que muitas vezes é extrínseco às suas capacidades funcionais. O objecto impulsiona dinâmicas de reflexão e debate.

É aí que o objecto encontra o seu valor e o seu lugar no mundo.

Ainda no mesmo livro, sobre o útil e o conceito de funcionalidade, Ralph Caplan, descreve uma situação passada com Charles Eames, em que o mesmo é questionado por um curador de um museu se o propósito do design era a criação de artefactos úteis ou “à criação de trabalhos reservados unicamente ao prazer?”, a isto Eames respondeu com uma pergunta: “Quem poderia dizer que o prazer não é útil?” (Caplan 2011, p.153)

A questão do objecto que é útil apesar de não possuir uma funcionalidade prática, relaciona-se com o objecto preferido e conseqüentemente com o objecto de companhia.

### Sobre o processo: Entre o pensar e o fazer

A manipulação do material através das mãos, é um meio de construção que pode alcançar resultados minuciosos, dependendo da pessoa que trabalha o material e do rigor com que executa essa função. Contudo, também pode resultar em formas irregulares, descontroladas e irreplicáveis.

Isto acontece porque existe uma clara relação entre o que a consciência dita (ou a mente) e o esforço consciente para reproduzir a ideia “pensada” através da mão. Tal relação joga não só em questões de técnica, como também numa dimensão pessoal que é consequência da relação entre o criador e o seu trabalho.

A eminência desta realidade reflecte-se no trabalho que executo, na figuração dos animais e na sua forma final, que é consequência da sua construção. O processo manual de conformação da cerâmica produz resultados que dependem das competências do ser que trabalha, sendo elas a nível de técnica ou do foro emocional. Enquanto designers, estamos habituados a lidar com constrangimentos de materiais e com tipologias, métodos e processos de construção, que exigem um controlo rigoroso a nível de desenho e na execução que advém desse desenho.

No entanto nem sempre este processo é tão linear.

Os entraves encontrados durante o processo de modelação em cerâmica têm inúmeros motivos, tais como o nível de capacidade do modelador, experiência da pessoa que manipula o material, ou das suas aptidões psicológicas para tal. Tais variantes, interferem tanto na construção como na forma resultante.

O meu processo de trabalho oscila entre o fazer algo que é transportado de uma ideia desenhada para uma realidade, e uma execução algo descontrolada e desajustada dessa ideia. Este processo advém de uma inabilidade de imaginar algo e transportá-lo para a realidade sem constituir mudanças, deformações ou imprevistos.

O que resulta das minhas “irresoluções” do desenho, são formas que eu modelo de uma maneira quase não controlada por mim. Acontece tendo em conta características relacionadas com o meu ver/capacidade de analisar/ personalidade/imagem do mundo. Esta forma de projectar está directamente relacionada com a minha personalidade enquanto ser humano.

No meu processo existe uma neblina entre o meu pensamento e aquilo que as minhas mãos modelam, numa dimensão que eu não consigo controlar. Não sendo propriamente uma metodologia de trabalho clássica, esta característica um pouco irregular foi ganhando interesse, passando a ser bem-vinda no processo de projecto.

A partir destas conturbações, existe uma experiência que é passada para as pessoas através dos projectos e das formas que ponho em prática, que lhes atribui irregularidades, e a partir disso gera interesse.

Resulta de uma idealização pessoal do que deveria ser a sua forma final, mas que de alguma maneira não chega a ser concretizada.

Por vezes a falta de técnica torna impossível que os animais (as formas criadas) respeitem este primeiro princípio, mas confere-lhes outros atributos. Estes podem constituir mais interesse do que se tivessem sido conformados segundo uma ideia inicial que cumpria todos os passos até alcançar o seu resultado.

Estes animais são resultado da falha de diálogo entre as figuras que a minha consciência formaliza e a incapacidade da mão de reproduzir essas ideias.

Como já referi, estas “deformações” podem provir de pouca experiência no trabalho do material, mas também por perturbações, causadas por experiências do dia-a-dia, conturbações, estados de espírito, entre outros, que influenciam e acabam por envolver-se no processo construtivo do objecto e na consequente forma.

Contudo, estes imprevistos tornam-se vantajosos, formalizando-se num resultado inesperado, mas também apelativo.

Isto atribui características próprias a estes bichos, que mesmo posicionados como animais obedientes e dóceis, admitem um estado e postura de inacabado, de dependência e de estranheza, que incentiva sentimentos cúmplices com o observador. Admite-lhes qualidades e defeitos que no fundo são um reflexo da condição humana.

Estes animais assumem personalidades e comportamentos, que são estimulados pela sua forma e fomentados pelo sujeito, que vai especular, criar, e inventar histórias e situações com estes objectos.

A ponte emocional criada entre as pessoas e o carácter destes animais evidencia esta ligação e estimula uma cumplicidade entre os mesmos.

## Projectos de referência/ Estado da arte

Hella Jongerius



Imagem 1 - *Office Pets*, 2007

Hella Jongerius dá a conhecer ao mundo a história de como os objectos nascem: o seu processo de fabrico.

O que pretende em muitos dos seus trabalhos, é explorar o processo de descoberta e desconstrução daquilo que é um objecto perfeito e acabado. A imperfeição desafia-nos e sensibiliza-nos, incute em nós uma reflexão sobre o objecto e das suas potencialidades.

Isto sugere caminhos criativos e expectantes.

Em *Office pets*, 2007 explora a dicotomia do racional -mundo dos negócios - em relação às narrativas dos contos de fadas. Existe um debate entre o papel da imaginação em comparação à funcionalidade simples e clínica .



Imagem 2 - *Frog Table*, 2009

Em *Frog Table*, 2009, Jongerius formaliza uma mesa que não se propõe a um objectivo puramente prático, mas sim a estimular a imaginação e despoletar emoções. Estes objectos têm a particularidade de alcançar muitas pessoas através da sua observação, prendendo a atenção das pessoas e obrigando-as a formalizar opiniões. O verdadeiro valor deste objecto centra-se na relação com o utilizador/observador. Este enorme sapo reage enquanto criatura intermediária entre a pessoa e a mesa, e brinca com a imaginação de cada um. Enquanto elemento formal, este animal torna-se quase como a própria mesa, que parece ter sido invadida e tomada por esta presença exterior, impossível de ser ignorada.

Esta presença coabita o espaço com o utilizador, que enquanto intermediário entre um mundo real e um ficcional, cria outra dimensão que permite imaginar, reflectir, e transporta o sujeito para um mundo fantástico. Este objecto reage com o utilizador desencadeando interpretações e causando conforto presencial, ou incómodo, variando o modo como é interpretado por cada pessoa.

## Paula Rego



Imagem 3 - *Old Mother Hubbard (I)*, 1994

Na litografia *Old Mother Hubbard (I)*, 1994 (ver imagem 3) e *Old Mother Hubbard (II)*, 1994, Paula Rego trabalha o poema tradicional inglês *Old Mother Hubbard* que retrata a relação de uma velha mulher e um cão.

No poema, Mother Hubbard surpreende o cão em várias circunstâncias estranhas, como a fumar um cachimbo, a rir, a dançar, a dar de comida ao gato, etc. Paula Rego pega neste poema e serve-se dele para recriar essas posições estranhas, circunstâncias, ações protagonizadas por este cão, e faz com que pareça um delírio simpático de Mother Hubbard, que gostava tanto do cão e da sua companhia, que se imaginava em todo o tipo de situações com ele, quase como uma outra pessoa.



Imagem 4 - *Seduction of Prince Pig*, 2006

Na sequência de quadros que engloba *Seduction of Prince Pig*, 2006, entre outros que contam a história do príncipe porco, Paula Rego baseia-se em um conto italiano de Gianfrancesco Straparola.

Fundamentando-se neste conto, Paula Rego recria a história do príncipe porco através de um conjunto de litografias onde os personagens adoptam comportamentos afectivos que à partida ninguém tem com um animal como um porco.

Neste trabalho, estabelece um elo relacional entre os humanos e os animais, por vezes grotesco e irreal, mas que nos faz compreender que não somos assim tão diferentes e que a nossa essência comportamental é por vezes similar.

Paula Rego também partilha a visão de que o grotesco pode ser belo. Na sua obra é frequente observar a humanização dos animais e a animalização dos humanos. Existe um forte componente híbrido e zoomórfico nos personagens criados ou representados, e a preferência por formas antropomórficas. Tal como no conhecido quadro *A mulher cão*, 1994, que retrata uma mulher numa posição bizarra, selvagem e revoltada. É evidente a simbiose entre o humano e o animal. Trabalhando o imaginário infantil e histórias tradicionais, Paula Rego construiu um enorme legado à volta desses universos imaginários.

### Rafael Bordalo Pinheiro e a loiça das Caldas



Imagem 5 - *O lobo e o Grou*, 1900

Transversalmente, Rafael Bordalo Pinheiro nas suas representações de animais em cerâmica artística, recriou várias fábulas de Jean de La Fontaine<sup>8</sup>, entre elas a conhecida fábula do Lobo e o Grou (ver imagem 5)

A conhecida loiça das Caldas foi-se especializando ao longo dos anos na representação animal, temática muito estimada por Bordalo Pinheiro, que fez inúmeras representações de habitats de vários animais de diferentes espécies.

As canastras com grande profusão de raias, pargos, robalos, salmonetes, bodiões, safios, enguias, xarrosos e outros peixes, assim como lagostas, santolas, sapateiras, caranguejos, percebes e bivalves de várias espécies, dispostos sobre algas, fetos ou folhas de couve, ombream com as cestas de soberbos frutos, legumes, hortaliças diversas, réstias de alhos e cebolas, sem esquecer os bacalhaus, a criação ou as peças de çaça. (Salinas Calado, p.14, 2007)<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Jean De La Fontaine (1621-1695) foi um fabulista francês do século XVII que contava fábulas utilizando os animais como personagens principais.

<sup>9</sup> Calado, Fernandes, Rebelo e Ramos-Horta (2008). *A Fábrica de faianças das Caldas da Rainha De Bordalo Pinheiro* à actualidade: sua história, Porto: civilização editora.

Os répteis, moluscos e batráquios, que eram integrados nos fundos hiper-realistas dos seus habitats, vieram também habitar outros dos seus objectos de função decorativa e utilitária.

Com o tempo, vieram também a surgir outras já conhecidas esculturas cerâmicas inspiradas no fabulário internacional e destinadas ao ar livre, como *O lobo e o Grou*, 1900, *S. Jorge vencendo o Dragão*, *O Caracol*, *as duas Rãs*, etc.

### Susanne Themlitz



Imagem 6 - *O guarda rato*, 2005

Pontualmente, a Fábrica Bordalo Pinheiro colabora com alguns artistas e designers com o objectivo de desenvolver peças inéditas e em pequena escala, para promover a marca, quebrar a rotina, ou celebrar datas especiais. Existe um projecto de referência que valerá a pena citar: *O guarda rato*, 2005 de Susanne Themlitz (ver imagem 6). Aqui, é explorada uma correlação entre animal e objecto, temática latente e trabalhada em algumas das minhas ideias.

*Um objecto. Duas meias esferas: uma terrina meteorítica, com um rato em cima. Um rato habitante e guarda do objecto, vigiando satisfeito o seu conteúdo.(...) O rato-guarda, um ser pouco esperado e desejado numa meteorite e muito menos à mesa, mas que, para abriremos a terrina, lhe temos de pegar.* Themlitz, 2005<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Museu Bordalo Pinheiro in site: <http://www.museubordalopinheiro.pt/0602.htm> [11 de Novembro de 2012]

## Dunne & Raby



Imagem 7 - *Technological dreams series: no.1, Robots*, 2007

Anthony Dunne e Fiona Raby, em *Technological Dreams Series: No.1, Robots*, 2007 (ver imagem 7) em que pretendem causar um debate à volta da ideia dos Robots no futuro. Pretendem explorar que tipo de interacção estes Robots poderiam ter connosco e que impacto teriam nas nossas vidas. Estes objectos não têm nenhuma função característica, no entanto possuem outras particularidades, como chamar o seu dono quando lhes apetece mudar de lugar na sala, ou porque precisam de um contacto visual, e outros têm personalidades como ansiedade e nervosismo com o contacto com outro indivíduo no mesmo espaço. Funcionam quase como pessoas, e têm personalidades e um carácter particular como qualquer ser humano.

Estes objectos não são para usar. Existem para colocar questões, e até para debater um possível futuro. Dentro destas várias camadas de significado, e das várias questões abordadas que o projecto discute, pode ser observada uma relação inusitada com os objectos de companhia. Um objecto pode ser uma companhia, pode fazer parte da vida como algo indispensável, pode fazer parte da casa como membro da família e até ter uma personalidade?

## Front



Imagem 8 - *Design by animals*, 2003

Em 2003, o grupo de design Front criou o projecto *Design by animals*, 2003 (ver imagem 8) onde utilizam animais para a conformação de objectos. Os animais deixam a sua marca, arrastam-se, roem, espezinham, cavam buraco e a partir destas acções, das marcas deixadas por eles, nascem peças, formas e padrões.



Imagem 9 - *Animal Things*, 2006

A Front também desenhou para a marca *Moooi* a colecção *Animal Things*, 2006 (ver imagem 9) onde se explora a simbiose entre objecto e animal, atribuindo características animais a objectos de uso, neste caso uma mesa (porco), um candeeiro alto (cavalo), e um candeeiro mais baixo (coelho).

## Alice in Wonderland



Imagem 10 - Alice in wonderland, 1951

No filme *Alice in wonderland*, Walt Disney<sup>11</sup>, 1951 (ver imagem 10) inspirado na história de Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, 1865, uma menina sonhadora, Alice, adormece e entra num mundo onde reina o disparate, o irreal e o maravilhoso.

Aqui, não só encontra os mais disparatados personagens, como alguns deles dão vida a objectos, desde maçanetas que falam, cães-vassoura, patos-buzina, pica-paus-martelo...

*If I had a world of my own, everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn't. And contrary wise, what is, it wouldn't be. And what it wouldn't be, it would. You see? – Alice em Alice's adventures in wonderland, Lewis Carroll, 1865<sup>12</sup>*

<sup>11</sup> Geronimi, Clyde; Jackson, Wilfred; Luske Hamilton (1951), *Alice in wonderland*, U.S, Walt Disney  
<sup>12</sup> Carroll, Lewis (1865). *Alice's adventures in wonderland*, London: Macmillan and Co

## Emir Kusturica



Imagem 11 - O tempo dos ciganos<sup>13</sup>, 1988

Os animais são uma presença constante nos filmes de Kusturica. Muitas vezes animais como perus, cabras, galinhas ou macacos entram na posição de família dos personagens principais. São encarados quase como humanos e participam na vida social das pessoas, nos passeios e nas festas. Em *O tempo dos ciganos*<sup>14</sup>, 1988 (ver imagem 11) o personagem principal é dono de um peru e comunica com ele com uma linguagem própria, tratando-o quase como um irmão. Em quase todos os filmes, os animais estão misturados com os humanos, e são eles que dão vida à casa.

<sup>13</sup> *Dom za vesanje*. Tradução livre.

<sup>14</sup> Kusturica, Emir (1988), *Dom za vesanje*, Yugoslavia, Columbia Pictures

## Descrição de contexto de projecto

A produção de cerâmica das Caldas da Rainha, ocupou sempre uma posição relevante nas laborações locais e pode ser agrupada em três grandes núcleos:

- As *olas* anónimas (oficinas de olaria) ou utilitárias, que se têm produzido ao longo de mais de quinhentos anos.

- A cerâmica assinada ou de autor, que começou a partir da primeira metade do século XIX.

- A faiança artística introduzida em 1884, por iniciativa de Rafael Bordalo Pinheiro, e depois irregularmente continuada durante vários períodos do século XX. (Salinas Calado, p.5, 2007)

A cerâmica das Caldas teve inúmeros mestres, desde a mítica D. Maria dos Cacos, a Manuel Cipriano Gomes (Mafra) e Rafael Bordalo Pinheiro. O que parece interessante neste longo percurso de vários séculos, é esta tendência natural da cerâmica caldense para seguir um meio naturalista de representação, e também as formas zoomórficas que eram com frequência exploradas e reproduzidas.

O contexto local do desenvolvimento deste projecto é a cidade das Caldas da Rainha.

Estando o contexto de projecto rodeado deste grande espólio artístico e cultural já de tantos anos, acabou por ser uma escolha natural envolver o projecto neste meio deixando que as suas influências ditassem um caminho para o projecto.

Partindo do que era o objectivo inicial: trabalhar o fazer manual de objectos em cerâmica que incitasse emoções, pensamentos e estímulos positivos nas pessoas, a par de explorar o conceito de experiência para lá da funcionalidade (objecto de companhia), não foi difícil deixar que o projecto se envolvesse com as representações zoomórficas típicas das Caldas, não só pela sua longa história através de séculos de exploração das formas de flora e fauna através da cerâmica, como com Bordalo Pinheiro<sup>15</sup>, momento em que este movimento atingiu o seu apogeu.

O projecto foi desenvolvido com a consciência de todo este material histórico, e o fascínio fomentado por este meio foi um factor influente no surgimento de ideias, na escolha de conceitos, no desenvolvimento e materialização das ideias.

É de referir que muitas destas técnicas foram aprendidas e desenvolvidas, após um contacto com o CENCAL<sup>16</sup>. Este centro lecciona formações de curta e longa duração, possuindo uma oferta bastante diversificada onde são trabalhadas várias técnicas de conformação para as tecnologias de cerâmica e vidro. Aqui, encontrei um complemento para as oficinas da escola, onde não só me permitiram desenvolver o meu trabalho, como também me proporcionaram meios para o concretizar.

<sup>15</sup> Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905) foi um ceramista, caricaturista e ilustrador português, fundador da fábrica de faianças das Caldas da Rainha.

<sup>16</sup> CENCAL - Centro de formação para a indústria cerâmica

Valerá a pena referir que a ESAD.CR faz também parte deste contexto. A escola surgiu em 1990 com o intuito de formar profissionais para colmatar a falta de técnicos superiores para a indústria cerâmica. A escolha do lugar onde inserir a escola também teve em conta o património artístico da cidade das Caldas, pois a cidade sempre esteve ligada com a indústria de produção de cerâmica decorativa e utilitária. Sendo uma cidade que sempre propagou as artes, com maior destaque para a pintura, escultura e cerâmica artística, a existência da escola solidificou a formação para estes campos na cidade, onde já existiam várias empresas de cerâmica decorativa e utilitária, e o CENCAL, desde 1981.

A cerâmica das Caldas da Rainha é um mundo de cores, formas, texturas e representações totalmente fascinante. A riqueza zoológica patente neste espólio artístico é um dos seus aspectos mais estimulantes.

Desde o início dos tempos que a representação animal sempre desempenhou um papel importante na natureza humana. Não só no campo das artes figurativas, como na literatura. Os animais sempre foram os personagens favoritos das histórias infantis, fábulas e contos. Falam, brincam, cantam, ensinam e são personagens activos em histórias que por vezes instruem lições de moral ou levantam questões pertinentes referentes à natureza humana.

Um animal de estimação, é um animal que é escolhido pela pessoa para ser uma presença e um conforto na sua casa. É um amigo. Pede atenção, brinca, faz asneiras, provoca risos, provoca emoções positivas nas pessoas com quem vive e estimula a interacção.

Relacionar o *Objecto vivo*<sup>17</sup> com o animal de companhia, não só dá à luz novas formas que seguem a temática da cerâmica das caldas e podem ser um contributo válido para a cidade, como também explora uma dimensão do nível emocional nos objectos.

É criado um mundo imaginário em que os animais são personagens activos e que fazem asneiras, caem, pedem festas e interagem com o ser humano como se fossem reais, apesar de serem objectos feitos em loiça.

## Metodologias

No desenvolvimento deste trabalho, existiu uma exploração de alternativas, de inúmeras ideias, caminhos e vias por onde explorar. Existiu um apuramento das formas criadas através da manipulação do material que as constituiu, que por fim deram à luz a alguns resultados finalizados, a muitos modelos, e a inúmeras sugestões.

As múltiplas direcções que a exploração do tema veio a descobrir, é resultado de uma procura alongada de soluções e caminhos expectantes. Contudo, a verdadeira alma do projecto, surgiu a par com a espontaneidade do processo.

<sup>17</sup> Batterbee (2004, p.337)

## Desenho

No meu processo de trabalho, as ideias são sempre primeiramente exploradas através do desenho. O diálogo entre o desenho e o desenhador é essencial para entender particularidades essenciais do projecto, e para entender todas as potencialidades da ideia.

No explorar das ideias para a temática dos animais de companhia, o desenho foi utilizado para repensar o aspecto físico dos animais, as suas posições, quais podiam ser as interações com objectos do quotidiano, com as pessoas, ou entre eles mesmos. Este desenho definia uma linha-guia, cuja direcção muitas vezes sofria mutações, revelando erros de pensamento e de conjectura iniciais.

No seguimento deste processo, a par com estas técnicas de conformação, existe ainda um método que tem a ver com a passagem do desenho para construção do primeiro modelo. Esta adaptação segue um método de construção fora dos parâmetros clássicos em design. O processo projectual que nos é pedagogicamente transmitido na nossa formação, estimula-nos a seguir os métodos de desenho de esboço, que resolvem formas e clarificam ideias. Posteriormente pensar dimensões, relações de usabilidade e processos construtivos baseados nas conclusões retiradas do diálogo com o desenho e modelos, aferindo medidas, escalas, medidas ergonómicas. Numa fase final existe um desenho técnico, assertivo e geometricamente rigoroso conclusivo.

Sirvo-me do desenho para pensar, ver, clarificar e registar ideias, mas numa dimensão menos técnica. Utilizo-o para estudar interações entre os animais, quais as melhores posições, como é que estes se podem relacionar com outros objectos, qual o seu tamanho, que cores posso utilizar caso o objecto seja colorido.

Contudo, existe uma falha na passagem do desenho para a construção das formas. Por trabalhar em cerâmica, esta passagem do desenho técnico para o modelo, requer fazer reflexões de escala e considerar percentagens de contracções do material. Juntando isto à ocorrência de serem formas que por vezes modelo à mão, nunca consigo reproduzir exactamente aquilo que o meu desenho quer mostrar ou concluir. Existe um desfasamento nessa dimensão, que não passa por reproduzir exactamente aquilo que desenho. Passa por retirar pontos de foco ou buscar referências para a posterior construção do que desenhei. No entanto, não é algo intencional ou que é estipulado *a priori*, surge com o decorrer da construção.

Esta fluidez no desenho torna-o por vezes irregular, e contamina a sua passagem para a realidade (para o modelo). O desenho que eu pratico, não é um tipo de desenho que controla. É mais uma colectânea de ideias, possibilidades e representações pouco finalizadas, que apenas se propõem a reflectir uma forma ou carácter e não a estudar soluções técnicas, porque quando o propósito é esse, o meu desenho torna-se ineficaz.

Grande parte das formas finais tornam-se distorcidas em oposição ao seu desenho e até à sua representação mental na minha cabeça. Transfiguram-se em animais por vezes um pouco fora da realidade, resultado de improvisos a nível técnico e uma manipulação do material pouco estudada e regulada. Contudo, os resultados desta aparente falta de jeito reflectem-se em objectos que as pessoas comentam e desejam possuir.

## Modelos

Para auxiliar na validação das ideias exploradas através do desenho, são construídos modelos que possam pôr à prova estas ideias. A melhor maneira de chegar a uma conclusão é pela experimentação da ideia a uma escala, técnica e material aproximado da realidade.

Foi através de muitos destes testes que consegui aperceber-me das dimensões, formas, do posicionamento dos objectos/animais e validar muitas concepções. Em seguida passo à construção do objecto, que já vai ter em conta estas considerações. No entanto, enquanto alguns objectos passam por este processo para lhes conferir segurança e passar à peça final, outros prefiro passar directamente à construção.

Depende do objecto em questão.

Normalmente utilizo estes modelos para testar o posicionamento dos animais em cima de uma jarra ou prato. Para aferir volumetrias, escalas e comparar dimensões entre eles.

No caso dos animais não relacionados com mais nenhuma forma sem ser a sua própria, não existe necessidade da construção de modelos, portanto passo directamente do desenho para a construção da peça final.

## Construção

Na construção das peças, trabalhei vários métodos exploratórios de conformação no campo da cerâmica e vidro:

- Técnica de conformação à lastra;
- Técnica de conformação por rolo;
- Técnica de enchimento com pasta líquida;
- Técnicas de vidro soprado (procedimento experimental).

Normalmente as diferentes técnicas são utilizadas segundo o que as peças demandam.

As técnicas de conformação à lastra foram utilizadas através do uso de um molde da peça original, o que também se efectua através da técnica de enchimento com pasta líquida.

As peças de conformação a rolo são normalmente as primeiras e originais, porque esta é a técnica mais adequada para a construção de formas orgânicas, ocas e consistentes<sup>18</sup>.

Na utilização da técnica de vidro soprado, pretendia conformar peças que pudessem construir uma acção em conjunto com a cerâmica, ao criar interacções, tanto no ponto de vista material, como narrativo.

### Moldes/ Peças finais/ Validação

Foram construídos moldes para muitas das peças, alguns por serem essenciais ao seu desenvolvimento, outros a posteriori. A sua utilização é consequência de deformações e acidentes das peças originais, que obrigaram à sua reprodução, ou simplesmente para conseguir testar outro tipo de soluções ou acabamentos futuros, que exigem uma experimentação para poderem ser ensaiados.

Algumas das peças finais resultam desta conformação, e isto veio a permitir a que as peças se tornassem mais leves, fáceis de manusear e possíveis de reproduzir várias versões para testes. Outras peças são ainda uma edição única não tendo sido ainda replicadas.

Por fim, algumas peças são consequência de uma conformação através de moldes, a par com a conformação manual do barro.

Outro dos métodos que utilizei, quase inconscientemente, foi a observação dos comportamentos e interacções com estes animais, para conseguir perceber o seu impacto na vida das pessoas.

No fundo, o trabalho foi ganhando consistência ao considerar as opiniões dos observadores, acabando por concluir que tipos de abordagens funcionavam melhor em concordância com a apreciação dos mesmos.

A validade do objecto ganha força no contacto com o sujeito.

---

<sup>18</sup> Nota: Quando os animais se partem ainda em estado cru-seco, costumo enrolar os locais de quebra com panos molhados para amolecê-los e depois conseguir colá-los através da técnica de colagem com lambagem.

## Descrição do desenvolvimento de projecto

*Este projecto foi feito com a minha gata  
Esta gata vive com o meu pai e é uma gata como todos os  
outros gatos. É malhada, tem uns grandes bigodes curiosos e  
é por vezes um bocado preguiçosa demais.  
Um dia estava nas Caldas da Rainha a desenhar um gato do  
Bordalo Pinheiro e quando olhei para o lado, lá estava ela.  
Tinha-me seguido!  
Não me apercebi do que aconteceu. Apenas notei que veio  
ter comigo às Caldas da Rainha.  
Não podendo enviá-la para trás, comecei a apreciar a sua  
companhia, e a levá-la todos os dias para a escola e para as  
oficinas de cerâmica. A sua presença gerava-me conforto.  
Porém, com o passar do tempo, começou a aborrecer-se  
porque não tinha com quem brincar. Tive que lhe arranjar  
alguns amigos.  
Ao principio ela queixava-se. Alguns eram gordos, outros de-  
masiado magros. Uns tinham problemas de proporção e eram  
desastrados, mimados e resmungões. Outros, muito carentes  
e pedinchões.  
Contudo, ao conhecê-los melhor, começou a apreciar a sua  
companhia. Passado algum tempo, já não podíamos estar ou  
viver sem eles. Eram a sua família.  
  
Só com eles é que se sentia feliz.*

A história desta gata e a sua busca por novos amigos começou em Novembro de 2011.

Quando a desenhei, não percebi imediatamente a sua importância. Foi quando a modelei, que comecei a ver as coisas com mais clareza.

Foi difícil construí-la. No início parecia-me que estava sempre mal, foi destruída e reconstruída várias vezes, até que cheguei a uma forma parecida com um gato.

As pessoas gostavam de a observar, falar com ela e afagar-lhe o pêlo, por vezes passeiam pela escola com ela debaixo do braço.

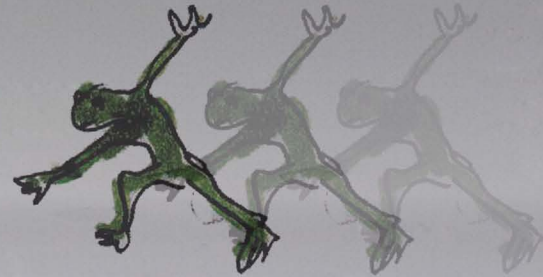
Essa reacção ao início intrigou-me, contudo passei a achar que era um bom sinal.

Fiz-lhe um molde para que a pudesse reproduzir. Ainda guardo os pedaços do primeiro modelo depois de se ter partido. Este não foi um acidente pontual, foi-se dramaticamente repetindo em quase todas as vezes que modelava um bicho novo...



Tentei entretanto colocar pequenas rãs a interagir com pratos e jarras. No entanto este processo foi difícil. Elas são teimosas e trapaceiras, e colocaram dificuldades em quase tudo o que lhes dizia e tentava fazer com elas.

Saltavam para dentro das bilhas e pratos, e quebraram-nos. A certo momento, ganharam interesse por jarras de vidro, mas foram derrotadas pela dificuldade em ligar cerâmica e vidro.



Enquanto tentava organizar e controlar estas rãs, a Gata não saía do meu lado. Olhava aborrecida para aqueles bicharocos verdes e chatos e suspirava perante toda aquela desgraça. Com isto, chatee-me com aquela situação e passei a ignorar as rãs arruaceiras. Comecei a modelar um coelho.

Na sua construção, nem tudo correu como esperado. Ficou com uma barriga gorda, umas costas um bocado marrecas, orelhas muito esticadas...Parecia-me o coelho mais imperfeito do mundo! No entanto quem entrava na sala onde costumo trabalhar, achava-o alegre e bem-disposto. Infelizmente, a minha falta de cuidado ao modelá-lo fez com que acabasse por se partir em vários pedaços durante a cozedura. Colei os bocados, recuperei a sua forma original e fiz um molde.

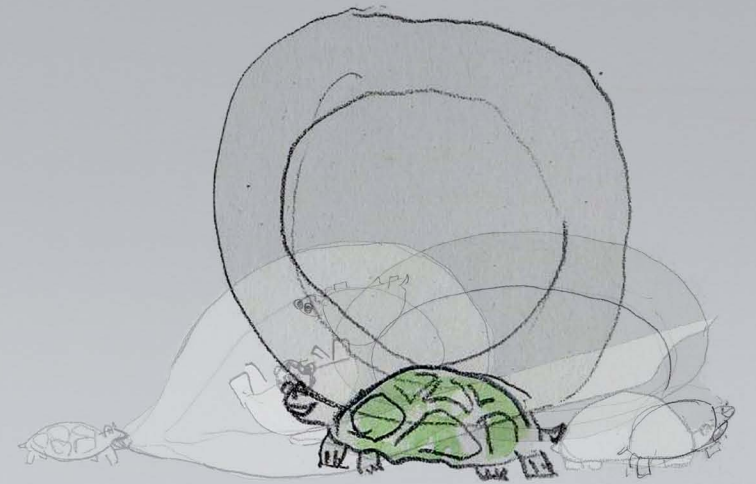
A gata já não estava sozinha, e agora tanto ela como o coelho reclamavam por mais amigos.



As tartarugas são mães e organizadas.

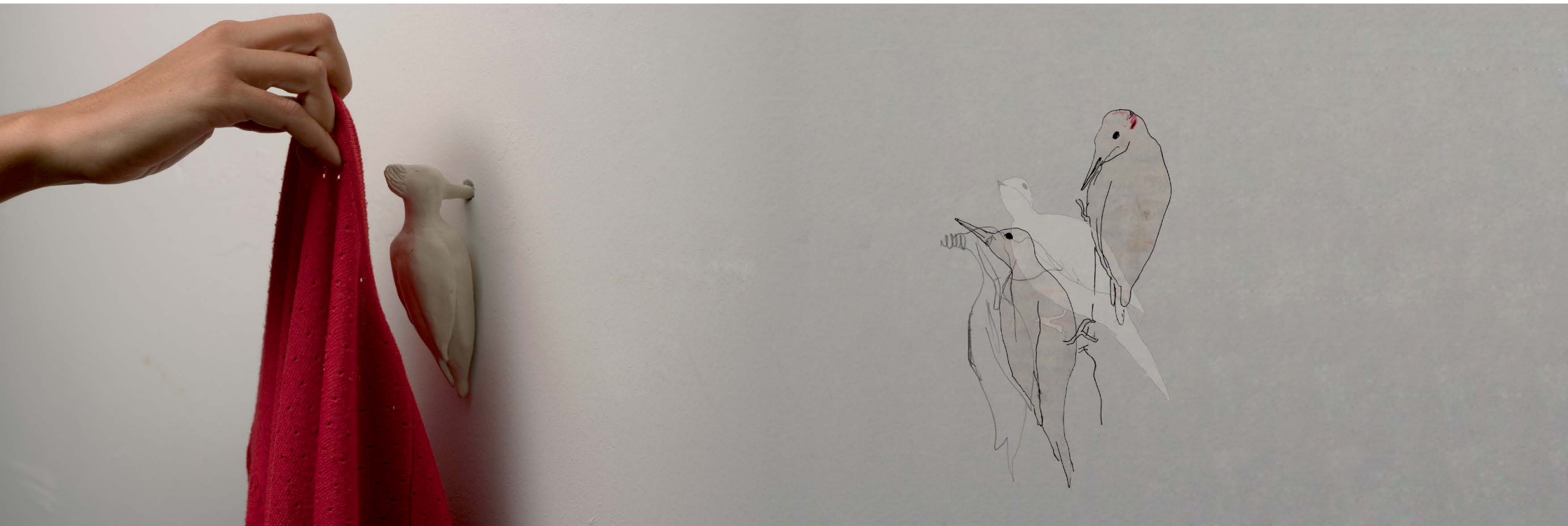
Chateadas por serem pequenas, querem causar impacto e interferir na vida das pessoas.

Quando estamos distraídos, põem os pratos às costas e fogem com eles! Contudo, são tão lentas que acabam por ser surpreendidas, e à hora da refeição são viradas ao contrário, ficando impossibilitadas de se mexer.



Os pica-paus... esses desistiram de fazer ninhos nas árvore e resolveram começar a fazê-los nas paredes da minha casa!  
Por serem os únicos animais do grupo que conseguem voar, decidiram que podiam esburacar qualquer sítio.  
Inconsequentes, acabam por ficar presos!

Com isto, as pessoas passaram a usá-los para pendurar casacos, chapéus, lenços e outras coisas.



As pessoas à minha volta entusiasmaram-se com a gata e o coelho, e todos começaram a pedir novos animais afáveis e patuscos. Falavam de posições corporais, expressões, comportamentos, por vezes apercebia-me que os comparavam com os seus animais de estimação reais. Coloquei mãos à obra e construí uma doninha através do mesmo processo usado para o gato e o coelho.

A gata, entusiasmadíssima com a chegada do seu novo companheiro e desejosa de começar a brincar, tropeçou nele quando este ainda estava a ser construído.

O pobre ainda nem estava terminado e teve que ser remendado.

Tive por isso de fechar a gata no quarto, para que não fizesse mais asneiras.

Apesar de todas estas peripécias, a doninha sobreviveu, e foi a celebridade durante uns momentos até à chegada do leitão...



É necessário voltar atrás no tempo para explicar a origem do leitão.

Foi feito num curso de Escultura que frequentei no Cencal, onde passou primeiros meses da sua vida porque eu não tinha sítio onde o colocar.

Depois cansei-me de o deixar lá sozinho, trouxe-o para conviver com os outros animais na sala de trabalho na escola, algo que ele merecia há muito tempo.

Este leitão é talvez o bicho mais popular. Apesar de parecer carente, é o que tem mais facilidade em fazer amigos, não só entre os bichos todos, como entre as pessoas.

Também simpatizo com ele.

Devido a várias adversidades passadas nos primeiros meses da sua vida, o leitão perdeu uma orelha. Como achei que isso o inferiorizava, tirei-lhe o molde, tal como fiz com os outros animais e reproduzi uma versão sua mais composta.

Com a vinda deste animal, abriu-se uma porta para a minha imaginação. Sugeriu a construção de animais que interagissem com o porco numa escala aproximada.

Daí surgiu a Teresinha, uma cadelinha amorosa que me visitou há uns tempos.



A Teresinha é uma cadela que passou uma tarde comigo há algum tempo. Não gosta de estar quieta, nem de ser separada do seu dono.

Apesar de ser a mais nova, todo o grupo gosta dela. A sua posição preferida é a de pedir festas e recusa-se a ser ignorada.

Na sua felicidade contagiante ao divertir-se com as pessoas magoou-se nas orelhas e na cauda. A Gata e os animais ficaram imediatamente preocupados, mas já lhes assegurei que a Teresinha vai ficar como nova.



Por esta altura, consolidei um grupo de bichos já bastante razoável. Como tal, decidi que lhes devia tirar umas fotografias.

O crocodilo foi dos últimos a ser construídos. É frágil e tem um problema nas patas traseiras que não o deixa andar, mas é bastante carinhoso e adora enroscar-se nas pessoas a dormir a sua sesta.

Nesse dia levei todos os animais num carrinho a fazer uma pequena viagem até ao local da foto e o crocodilo convenceu-me a levá-lo também.

Apesar de transportado ao colo, acabou por sofrer um acidente irremediável que o deixou ainda pior do que já estava!

Por já nos termos afeiçoado todos a ele, vou reconstruí-lo e retocá-lo, para que consiga conviver normalmente com os outros bichos.



Este conjunto de bichos são o resultado de um caminho longo e por vezes conturbado, mas que está longe de terminar. As pessoas pedem bichos, tratam-nos por nomes, sugerem cores.

E os bichos... esses não gostam de ser todos iguais, querem diferenciar-se. São vaidosos e pedem-me que lhes arranje uns acessórios, que lhes dê certos acabamentos. E, para além de tudo isto, existe sempre uma presença a observar-me pelo canto do olho.

É a minha gata que continua a olhar para mim em expectativa.

# Resultados

## Peças finais



Imagem 12 - Animal de companhia #1  
360x130x41mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento



Imagem 13 - Animal de companhia #2  
350x340x410mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento

## Peças finais



Imagem 14 - Animal de companhia #2  
190x120x280mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento



Imagem 15 - Animal de companhia #3  
70x70x130mm  
Faiança  
Técnica de Conformação a rolo

## Peças finais



Imagem 16 - Animal de companhia #4  
880x200x280mm  
Grés c/ chamote  
Técnica de Conformação por lastra



Imagem 17 - Animal de companhia #5  
460x220x230mm  
Grés c/ chamote  
Técnica de Conformação a rolo

## Peças finais



Imagem 18 - Animal de companhia #6  
630x350x220mm  
Grés  
Técnica de Conformação a rolo



Imagem 19 - Animal de companhia #7  
710x560x140mm  
Faiança  
Técnica de Conformação a rolo

## Peças finais



Imagem 20 - Animal de companhia #8  
240x240x25mm  
Faiiança  
Técnica de Conformação por enchimento/ rolo

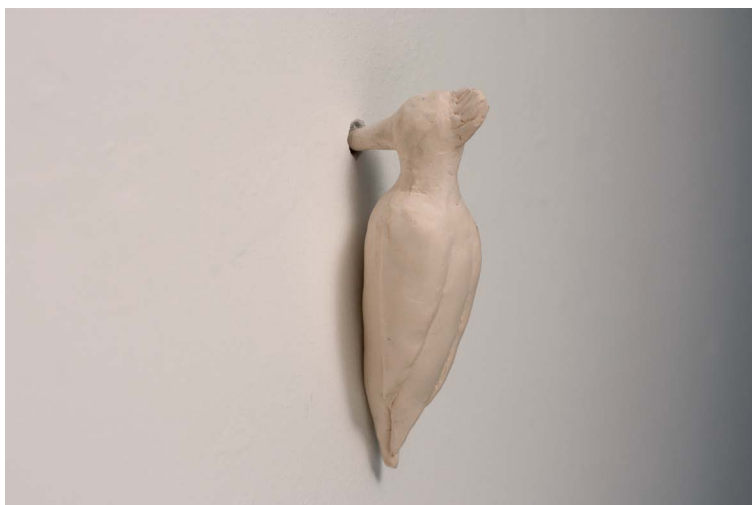


Imagem 21 - Animal de companhia #9  
240x240x25mm  
Faiiança  
Técnica de Conformação por enchimento/ rolo

## Experiências



Imagem 22 - Experiência em vidro  
140x150x100mm  
Faiiança vidrada e vidro  
Técnica de vidro soprado



Imagem 23 - Experiência em vidro  
140x150x100mm  
Faiiança vidrada e vidro  
Técnica de vidro soprado

## Experiências



Imagem 24 - Experiência de rãs em pratos  
290x290x25mm  
Faiança  
Técnica de conformação por enchimento



## Conclusões Finais

Este projecto é resultado de um ano de reflexão, descobertas, derrotas mas também sucessos.

Foi possível materializar curiosidades e ideias patentes na minha mente que nunca haviam sido exploradas. Foi uma oportunidade para investigar um tema e técnica (cerâmica) com que me identifico e sinto afinidade, e criar um corpo de trabalho à sua volta. É um compêndio de temas que geram interesse e que se correlacionam num ponto em comum – Os animais de companhia, e adopta o objecto de companhia como matéria de estudo.

Estes animais são objectos activos e mediadores, que constroem uma ponte entre as nossas verdades absolutas, e as possibilidades que incentivam um escape a essa realidade.

Passando pelo mundo aliciante da cerâmica das Caldas, até às temáticas de design e emoção, foi construída uma base teórica para a consolidação deste tema, que já foi explorado exaustivamente por especialistas como Donald Norman na obra *Emotional Design*<sup>19</sup>, ou por Batterbee e Ozlem Savas em *Design and Emotion*<sup>20</sup>.

Estes animais foram testados por um número ilimitado de pessoas, que sem saberem, foram a chave para tantas soluções. Foram elas que elegeram os animais preferidos, que propuseram novos bichos, inventaram histórias e sugeriram nomes. Este projecto e as peças resultantes, conseguem comunicar numa dimensão que vai para além das palavras, é puramente emocional, espontâneo e livre.

Estes animais comunicam por si mesmos. São reflexo da nossa humanidade, das necessidades, receios, afeições e sensibilidade. Não cumprem uma função prática, mas possuem uma natureza de cumprimento de necessidades emocionais, humanas, sugerindo mundos e comportamentos que não são reais, mas que apetece que sejam.

Sugerem-nos o limbo entre ficção e realidade, que nos faz imaginar e sorrir ao pensar nesse mundo, numa ânsia em que torne real.

<sup>19</sup> Norman, Donald A. (2004). *Emotional Design: why we love ( or hate) everyday things*, NY: Basic Books.

<sup>20</sup> McDonagh, Deana; Hekkert, Paul; Erp, Jeroen van; Gyi, Diane (2004). *Design and Emotion*, London: Taylor & Francis.

# Desenvolvimentos futuros

Até ao momento de apresentação final do projecto, pretende-se:

- Realizar estudos de cor e reflectir sobre a sua inserção nas peças. Exploração através de vários tipos de tintas, vidrados ou outros acabamentos. Acentuar o interesse e a cumplicidade através da utilização de cor, tal como exploro muitas vezes nos desenhos.
- A partir dessa exploração de cor, seleccionar o que resulta melhor em termos de percepção visual, e criar vídeos que registem esses processos. Estes vídeos devem estabelecer uma ponte entre o acto de pintar o animal (através de pincéis, esponjas, vários tipos de escovas...) com o acto de cuidar e tratar do animal de estimação.
- Trabalhar na modelação do rato e um novo crocodilo, ambos alvos de acidentes de percurso que exigem a sua reconstrução. (ver imagem nº... desenho do rato).
- Serão também produzidas fotografias encenadas de inserção dos animais em ambientes de contexto.

- Num futuro próximo, posterior à finalização do mestrado, um dos objectivos passa por continuar a trabalhar neste campo e desenvolver mais formas de animais. Tentar consolidar a minha formação na área da cerâmica, pois ainda existem muitas lacunas referentes a este trabalho que valem a pena ser revistas, e muitas particularidades deste material que ainda desconheço. A par com isto, criar um espaço de atelier onde possa continuar a desenvolver o meu trabalho autonomamente. No âmbito do trabalho a desenvolver, como foi mencionado anteriormente, gostava de continuar a trabalhar o tema dos animais (fazer mais bichos), dando continuidade aos temas trabalhados no âmbito do projecto em mestrado, explorando mais caminhos. Estes caminhos são: modos de desenvolver novos bichos de várias maneiras, ensaiar mais combinações com peças utilitárias, continuar a testar cores, etc.

Em continuação, desenvolver estratégias de venda para estas peças (construção de um website pode ser uma forma) e criar vias para concretizar um dos objectivos iniciais do projecto: dar um contributo para a cerâmica das Caldas. Ao mesmo tempo que me dê a possibilidade de construir um corpo de trabalho enquanto designer, e me forneça meios para continuar a trabalhar.

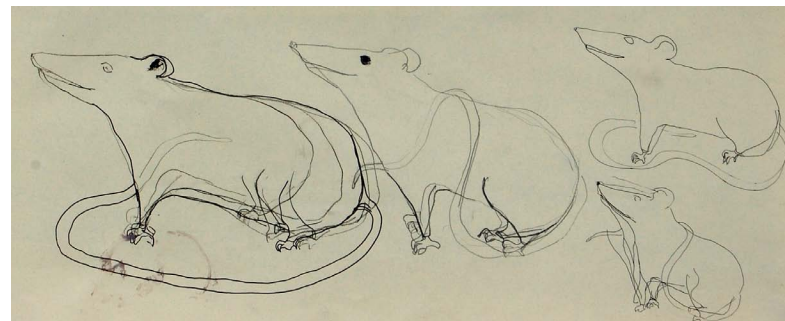


Imagem 25 - Desenho do Rato para modelar



Imagem 26 - Desenho do Crocodilo para modelar

## Bibliografia

Calado, Fernandes, Rebelo e Ramos-Horta (2008). A Fábrica de faianças das Caldas da Rainha De Bordallo Pinheiro à actualidade: sua história, Porto: civilização editora.

Catarino, J. (2008). Animalismos: A representação de animais nas artes visuais entre 1980 e 2010, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Dissertação de Mestrado, Lisboa, Portugal

Dewey, John (1934). Art as Experience, New York: Penguin Group.

Duarte, Frederico & Bruinsma, Max (2011). Sem Uso, Lisboa: Babel – EXD'11.

Hustwit, Gary (2009), Objectified, U.S, Swiss Dots Ltd.

Geronimi, Clyde; Jackson, Wilfred; Luske Hamilton (1951), Alice in wonderland, U.S, Walt Disney

Katz, Marshall P (1999). Cerâmica das Caldas da Rainha: Estilo Palissy, 1853-1920, Lisboa: Edições Inapa.

Kusturica, Emir (1988), Dom za vesanje, Yugoslavia, Columbia Pictures

McDonagh, Deana; Hekkert, Paul; Erp, Jeron van; Gyi, Diane (2004). Design and Emotion, London: Taylor & Francis.

McEwen, John (1998). Paula Rego, Lisboa: Galeria 111, Quetzal Editores

Norman, Donald A. (2004). Emotional Design: why we love ( or hate) everyday things, NY: Basic Books.

Schifferstein, Hendrik N. J., Hekkert, Paul (2008). Product experience, Hungary: Elsevier Ltd.

Schouwenberg, Louise (2010). Hella Jongerius: Misfit, London: Phaidon Press Limited.

Sennet, Richard (2008). The Craftsman, U.S: Yale University Press, New Haven & London

## Índice de figuras

Imagem 1- Office Pets, 2007

Hella Jongerius

Fonte: [http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/office\\_pets/01/](http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/office_pets/01/), 09/09/2011

Imagem 2 - Hella Jongerius

Frog Table, 2009

Fonte: [http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/frog\\_table\\_natura\\_design\\_magistra/](http://www.jongeriuslab.com/site/html/work/frog_table_natura_design_magistra/), 09/09/2012

Imagem 3 - Old Mother Hubbard (I), 1994

Paula Rego

Fonte: [http://www.brookgallery.co.uk/images/simages/l\\_PR\\_ufdogsandladies.jpg](http://www.brookgallery.co.uk/images/simages/l_PR_ufdogsandladies.jpg), 09/09/2012

Imagem 4 - Seduction of Prince Pig, 2006

Paula Rego

Fonte: [http://www.casadashistoriaspaularego.com/media/16134/pr0\\_0298\\_large.jpg](http://www.casadashistoriaspaularego.com/media/16134/pr0_0298_large.jpg), 09/09/2012

Imagem 5 - O lobo e o Grou, 1900

Rafael Bordalo Pinheiro

Fonte: <http://www.berardocollection.com/lightbox/104/104M/104-90M.jpg>, 16/09/2012

Imagem 6 - Terrina com rato, 2005

Susanne Thémilitz

Fonte: <http://www.museubordalopinheiro.pt/images/0602/terrina.gif>, 15/09/2012

Imagem 7 - Technological dreams series: no.1, Robots, 2007

Dunne & Raby

Fonte: <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/10/0>, 09/09/2012

Imagem 8 - Design by animals, 2003

Front

Fonte: <http://s3files.core77.com/blog/images/tharp4.jpg>, 09/09/2012

Imagem 9 - Animal Thing, 2006

Front

Fonte: <http://www.mooui.com/products/rabbit-lamp>, 24/10/2012

Imagem 9 - Animal Thing, 2006  
Front  
Fonte: <http://www.mooodi.com/products/rabbit-lamp>, 24/10/2012

Imagem 10 - Alice e o cão vassoura, 1951  
Alice in wonderland, Walt Disney  
Imagem retirada do filme aos 00:53min.

Imagem 11 - Dom za vesanje, 1988  
Emir Kusturica  
Fonte: <http://www.itusozluk.com/gorseller/dom+za+vesanje/127067>, 09/09/2012

Imagem 12 - Animal de companhia #1  
360x130x41mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento

Imagem 13 - Animal de companhia #2  
350x340x410mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento

Imagem 14 - Animal de companhia #2  
190x120x280mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento

Imagem 15 - Animal de companhia #3  
70x70x130mm  
Faiança  
Técnica de Conformação a rolo

Imagem 16 - Animal de companhia #4  
880x200x280mm  
Grés c/ chamote  
Técnica de Conformação por lastra

Imagem 17 - Animal de companhia #5  
460x220x230mm  
Grés c/ chamote  
Técnica de Conformação a rolo

Imagem 18 - Animal de companhia #6  
630x350x220mm  
Grés  
Técnica de Conformação a rolo

Imagem 19 - Animal de companhia #7  
710x560x140mm  
Faiança  
Técnica de Conformação a rolo

Imagem 20 - Animal de companhia #8  
240x240x25mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento/ rolo

Imagem 21 - Animal de companhia #9  
240x240x25mm  
Faiança  
Técnica de Conformação por enchimento/ rolo

Imagem 22 - Experiência em vidro  
140x150x100mm  
Faiança vidrada e vidro  
Técnica de vidro soprado

Imagem 23 - Experiência em vidro  
140x150x100mm  
Faiança vidrada e vidro  
Técnica de vidro soprado

Imagem 24 - Experiência de rãs em pratos  
290x290x25mm  
Faiança  
Técnica de conformação por enchimento

Imagem 25 - Experiência de rãs em jarras  
170x150x120xmm  
Faiança  
Técnica de conformação por enchimento

Imagem 26 - Desenho do Rato para modelar  
Imagem 27- Desenho do Crocodilo para modelar



