

IMAGINÁRIO

Relatório do Projeto Final do curso de Mestrado de Design do Produto

Aluno: Marco Paulo Soares Ferreira

Orientadores: Prof. Fernando Poeiras; Prof. Fernando Brízio

Caldas da Rainha, 2018

*Os domínios do mistério
prometem
as mais belas experiências*

Einstein

à minha namorada e à minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus orientadores Prof. Fernando Poeiras e Prof. Fernando Brízio pela disponibilidade, atenção e orientação prestadas na realização deste projeto.

Também quero agradecer ao projeto de investigação CP2S - Cerâmica Património e Produtos Sustentável - do ensino à indústria pela divulgação deste trabalho e disponibilidade pela discussão crítica do mesmo.

RESUMO + PALAVRAS CHAVE

Este relatório pretende apresentar fundamentalmente o trabalho prático deste projeto, as suas operações e percursos, e dar-lhe um breve enquadramento teórico.

Esta é uma “investigação - ação” no âmbito disciplinar do Design do Produto, convocando várias disciplinas das humanidades - em particular a psicologia, a filosofia e a antropologia - para uma exploração prática de um “imaginário monstruoso”, ou bestiário em cerâmica, e um aprofundamento teórico do design sensorial.

Partindo de competências na área da escultura e cerâmica, foi desenvolvido um design de auto-produção de peças em cerâmica, através de métodos artesanais. Este design explorou e influenciou-se no imaginário ancestral e fantástico presente no artesanato dos barristas de Barcelos, como é o caso de Rosa Ramalho e nas gárgulas ou quimeras da Idade Média. Isto com o intuito de criar objetos que potenciam e estimulam experiências sensoriais aos seus experimentadores.

Portanto, com esta investigação pretende-se contribuir para a relevância do sensorial no design, através de uma experiência imaginativa (um bestiário). Deste modo, esta investigação terá como objetivos práticos e teóricos as seguintes alíneas:

- a) Explorar e aprofundar competências na área da escultura e da cerâmica, com o fim de criar objetos sensorialmente / visualmente apelativos.
- b) Aprofundar conhecimentos sobre design, relativamente no sentido sensorial.
- c) Aprofundar conhecimento acerca do imaginário dos monstros (bestiário).
- d) Recolher e atualizar referências sobre o imaginário dos monstros (bestiário).

Palavras Chave: Design; Sensorial; Imaginário; Homem; Monstros

ABSTRACT + KEYWORDS

This report presents an examination of my practical work and a discussion of the theoretical framework which shaped its conception, development and creation. It is a “research in action” in the disciplinary field of product design which incorporates various human disciplines - in particular psychology, philosophy and anthropology - for a practical exploration in ceramics of what I have referred to as the “monstrous imaginary” or bestiary, and for a theoretical understanding of sensory design.

Building on my background in sculpture and ceramics, I developed a design for artisanal pieces, using elementary techniques of working with ceramics. Influential on the design was the ancestral and fantastic imagery of the ceramics tradition of Barcelos, such as those of Rosa Ramalho, and as well the gargoyles and chimeras of the Middle Ages. The intention of this design is to create a sensorial response, stimulating both the imagination and the senses.

Therefore, this research intends to contribute to the relevance of sensorial design, through an imaginary experience (bestiary).

In this way, this research will have as practical and theoretical objectives the following points:

- a) To explore and deepen skills in the area of sculpture and ceramics, in order to create sensorially / visually appealing objects.
- b) To deepen knowledge of sensorial design.
- c) To deepen knowledge of the imagery of monsters and beasts.
- d) To collect and research references to the imagery of monsters and beasts.

Keywords: Design; Sensory; Imaginary; Men; Monsters

ÍNDICE

RESUMO + PALAVRAS CHAVE	5
ABSTRACT + KEYWORDS	6
1. INTRODUÇÃO	
1.1. OBJETIVOS + PROBLEMAS / DESAFIO	9
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	11
2.1. DESIGN SENSORIAL	12
2.1.1. A Forma: Dilema entre Racionalidade e Emotividade	12
2.1.2. A Forma: Além da Funcionalidade	19
2.1.3. A Forma pela Forma	23
2.2. OS IMAGINÁRIOS: UMA HERANÇA ANTROPOLÓGICA	28
2.3. QUAL A IMPORTÂNCIA DOS IMAGINÁRIOS?	31
2.4. APARIÇÃO MONSTRUOSA	33
2.5. OS MONSTROS NA ATUALIDADE	36
3. OBJETIVOS TRAÇADOS TRABALHO FINAL ENQUADRAMENTO TEÓRICO	38
4. PROJETOS DE REFERÊNCIA	
4.1. OBRA DO DESIGNER JAIME HAYON	42
4.2. ARQUITETURAS IMAGINÁRIAS DE EL ULTIMO GRITO	43
4.3. PINTURA DE HIRONYMUS BOSCH	44
4.4. BESTIÁRIO MEDIEVAL	46
4.5. FIGURADO DE ROSA RAMALHO	47
4.6. FESTAS COM MÁSCARAS, NORDESTE TRANSMONTANO	49
4.7. CODEX SERAPHINIANUS	51
4.8. MAN AFTER MAN: AN ANTHROPOLOGY OF THE FUTURE	52
5. DESCRIÇÃO DO PROJETO	
5.1. CONTEXTO DO PROJETO	53

5.2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO E RESULTADOS 55

5.2.1. Contentores 56

5.2.1.1. Últimas Observações e Resultados Finais 60

5.2.2. Azulejos 65

5.2.2.1. Últimas Observações e Resultados Finais 68

5.2.3. Figuras 72

5.2.3.1. Últimas Observações e Resultados Finais 73

6. CONCLUSÕES

6.1. CONCLUSÕES FINAIS E DESENVOLVIMENTOS FUTUROS 110

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. LIVROS 112

7.2. DOCUMENTOS ELETRÓNICOS 113

7.3. ÍNDICE DE FIGURAS 113

1. INTRODUÇÃO

1.1. OBJETIVOS + PROBLEMAS / DESAFIO

O símbolo vivo, que surge do inconsciente criador do homem e do seu meio, cumpre uma função profundamente favorável à vida pessoal e social.

Jean Chevalier

Este projeto de investigação tem como objetivo promover o carácter sensorial na disciplina de Design do Produto. Porque partindo da ideia que, o design é uma ferramenta que deve servir o Homem na sua complexidade, não deve descuidar-se da natureza emotiva deste. Considerando que o processo da humanização não passa somente por um desenvolvimento tecnológico, mas sim, pela conciliação deste com o Homem que sente. Deste modo, os produtos, objetos, mecanismos etc., só poderão ser mais humanos, se desenvolvermos as qualidades sensoriais, que permitam uma maior empatia destes com seus utilizadores ou experimentadores.

Portanto, para atingir este objetivo, criou-se neste projeto uma auto - produção de objetos em cerâmica, que visam a estimular a vida emocional e imaginativa das pessoas. Deste modo, pretende-se que a atividade do design, não se reduza à resolução de questões funcionais, mas sim, deve ser amplo, tentando atingir a amplitude da natureza humana, para uma melhor compreensão e identificação desta.

“ As coisas são feitas ora para colmatar carências, ora para criar novas carências. As segundas são as que aspiram ao futuro, decidindo moralmente sobre a beleza - sinais premonitórios que antecipam, que imaginam.”

(Providência, 2014, p. 60)

Seguindo esta lógica, este projeto pretende contribuir para uma qualidade mais “sensorial” no design, mais especificamente no design de produto, propondo uma experiência que fomente um imaginário relacionado com seres fantásticos (um bestiário).

Portanto, os desafios deste projeto passam pela aplicação e aprofundamento de conhecimentos e processos adquiridos anteriormente nas áreas da escultura e cerâmica. Com o propósito de realizar uma investigação pela prática, com intenção de conceber objetos expressivos, capazes de estimular emoções e imaginações. A nível teórico, pretende ser uma investigação, onde se aprofunda conhecimentos acerca do conceito de design e design sensorial, bem como, um conhecimento acerca do imaginário dos monstros (bestiário), para um melhor entendimento da importância da dimensão emocional e imaginativa na vida do Homem.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Foi desenvolvido um conjunto de textos onde se procurou fundamentar este projeto na área do design, mais propriamente no seu aspeto sensorial. Deste modo, começou-se por pensar o design fora do contexto da funcionalidade, ou seja, onde se tenta destacar outros aspetos, como decoração, configuração (Forma) dos objetos. Para isso, foi elaborado três textos relacionados com o conceito de Forma, uma Forma livre de exigências funcionais, para se circunscrever unicamente em termos de aparência. Desta maneira tenta-se argumentar que a aparência, os elementos decorativos (estética) é pertinente para o mundo do Design, visto que essas qualidades físicas apelam aos nossos sentidos e podem desencadear estados emocionais, a que se pode acrescentar, imaginações, memórias, etc. Concluindo, pretende-se falar de outro tipo de funcionalidade, não física, mas sim, de ordem psicológica, emocional, etc.

Partindo então de uma área específica do design, que se compreende por design sensorial, foi desenvolvido um segundo conjunto de textos, que são quatro, procurando justificar a contribuição que este projeto traz para esta especificidade do design, um imaginário monstruoso (bestiário). É através deste imaginário que se procura aprofundar a importância que os estados emocionais, ou intuitivos poderão ter em nós. Ou seja, através destes textos procurou-se investigar a razão e importância dos imaginários na vida do Homem. Mais concretamente, dos imaginários monstruosos, como por exemplo as gárgulas e quimeras comuns da Idade Média. Porque razão o Homem imagina, cria monstros, que papel estas fantasias trazem à sua existência ?

2.1. DESIGN SENSORIAL

Shape and form matter. The physical feel and texture of the materials matter. Heft matters... It has to feel good, look good. Sensuality and sexuality play roles.

Donald Norman

O presente texto dividido em três subtítulos, A Forma: Dilema entre Racionalidade e Emotividade, A Forma: Além da Funcionalidade, e A Forma pela Forma, pretende refletir na importância da aparência das coisas, do seu efeito em nós, tendo como contexto a disciplina de Design do Produto. É intenção falar e valorizar fatores intrínsecos nos objetos (Forma), independentemente de qualquer função que estes possam ou não prestar. Poderá se dizer que tudo no mundo que é capaz de ser recepcionado pelos sentidos, fala connosco, é experiência para nós, livre de qualquer atributo funcional que uma pessoa possa ou não tirar disso. Trata-se de abordar uma dimensão menos objetiva em nós, diria-se de ordem psicológica, que queiramos ou não, tem sempre efeitos em nós. Para se elaborar este texto recorreu-se às teorias de alguns autores que tocaram no assunto da aparência nos objetos, como por exemplo Donald Norman¹ com a sua teoria de design emocional.

2.1.1. A Forma: Dilema entre Racionalidade e Emotividade

As célebres expressões “form follows function” e “less is more”, bem associadas à arquitetura modernista e ao design industrial, vão caracterizar os ideais de um pensamento modernista dos finais do séc. XIX e princípios do séc. XX, realçando o carácter racional e objetivo, próprio da natureza da era da emancipação das máquinas “analógicas”. Assim sendo, a configuração dos produtos provenientes dessa ideologia respeitava unicamente os parâmetros de funcionalidade, as formas limitavam-se a ser o que a lógica da função incumbia, sem tolerâncias para algo mais emotivo- intuitivo.

Exemplos deste ideal levado a um ponto extremo, pode-se observar na arquitetura de Le Corbusier², em que este defendia que uma casa devia ser uma espécie de máquina de habitar “machine à habiter”, resultando numa arquitetura minimalista, rígida, urbana, austera e fria, que no entendimento de alguns foi vista como uma arquitetura

desumana. Como é o caso da opinião do arquiteto Witold Rybczynski³ apresentada na revista americana Time⁴ de 8 de Junho de 1998: como “autoritária, inflexível e simplista (...) Estandarização se revelou desumana e desorientadora. Os espaços abertos eram inóspitos...”. O mesmo juízo foi formulado por outro grande arquiteto contemporâneo de Le Corbusier chamado Frank Lloyd Wright⁵. Wright que era também arquiteto funcionalista, soube temperar esse funcionalismo através de uma arquitetura onde usou materiais mais orgânicos, como foi o caso da madeira e pedra, e também pela sua aproximação e fusão com a natureza e seus espaços, restituindo assim o Homem à sua essência.



Fig. 1

Villa Savoye, Le Corbusier, 1931

Pode ser interessante comparar esta linha de pensamento com a expressão literária que se segue abaixo, encontrada na tese de doutoramento do designer Francisco Providência⁶, com o título: *Poeta, Ou Aquele Que Faz: Design Lacónico Para Um Mundo Menos Cínico*,

“A poética, na sua função reveladora, enquanto linguagem dirigida à verdade (aletheia), desconfia da técnica; só o discurso da poesia (in-consciente) é revelador da verdade. A técnica é «a forma extrema do esquecimento de ser»

(Heidegger, 2008). A técnica torna o Homem senhor da Natureza, mas ao fazê-lo, ela esquece a condição que lhe deu origem, desumanizando-o.”

(Providência, 2014, pp. 59-60)

Como se pode observar na expressão, a técnica pode levar ao esquecimento do ser, “desumanizando-o”, isto é o que poderá ter acontecido com a arquitetura de Le Corbusier, por ser tão dominada por uma técnica racional, pouco tolerante ao lado emocional (poesia), tornou-se do ponto de vista de algumas pessoas, como “desumana”.

Assim pode-se deduzir que a formalidade de Le Corbusier peca pelo corte total com a emotividade, ao contrário do que fez seu contemporâneo Wright, restituindo ao Homem a sua essência, através da aproximação da sua arquitetura com a natureza, pelos factos já mencionados.

Assim neste caso a natureza funcionaria como um link biológico com nossa origem, alcançado por um pensamento e forma mais tolerante à emoção - intuição, como o faz, o pensamento poético ou artístico.

“Como enuncia Damásio: «A Ciência e a Matemática não formam cidadãos; só a Arte o pode fazer. [...] O afastamento do *cogito* à emoção pode levar-nos a indivíduos sem moral.»” Damásio (citado por Providência, 2014, p. 71)

Portanto, pode-se observar que as formas - objetos criados por um raciocínio unicamente formal - racional - inflexível, não satisfaz por completo a condição humana. Isto porque, o Homem é um ser complexo, e por essa razão necessitará de inúmeras formas para se expressar e fruir o mundo. Por exemplo, será por esse motivo, que ao longo da história da humanidade, não existe uma única forma (uma forma - imagem perfeita), para representar esse mesmo Homem. Mas sim, muitas, tais como por exemplo o “devir animal”, “devir monstro”, “devir vegetal”, expressas no livro *Monstros* do filósofo José Gil, ou outras como, o devir inseto de Kafka⁷, a versão “The New Standard”⁸ do arquiteto Thomas Carpentier, ou para terminar, o padrão de medidas do Homem “ Le Modulor”⁹, proposto por Le Corbusier. Todas estas imagens expressam um pouco da condição (verdade) humana. Reduzir a imagem do Homem a

um único padrão racional e estático, seria limitar a visão - conhecimento sobre o Homem.



Fig. 2

The New Standard, Thomas Carpentier. 2012

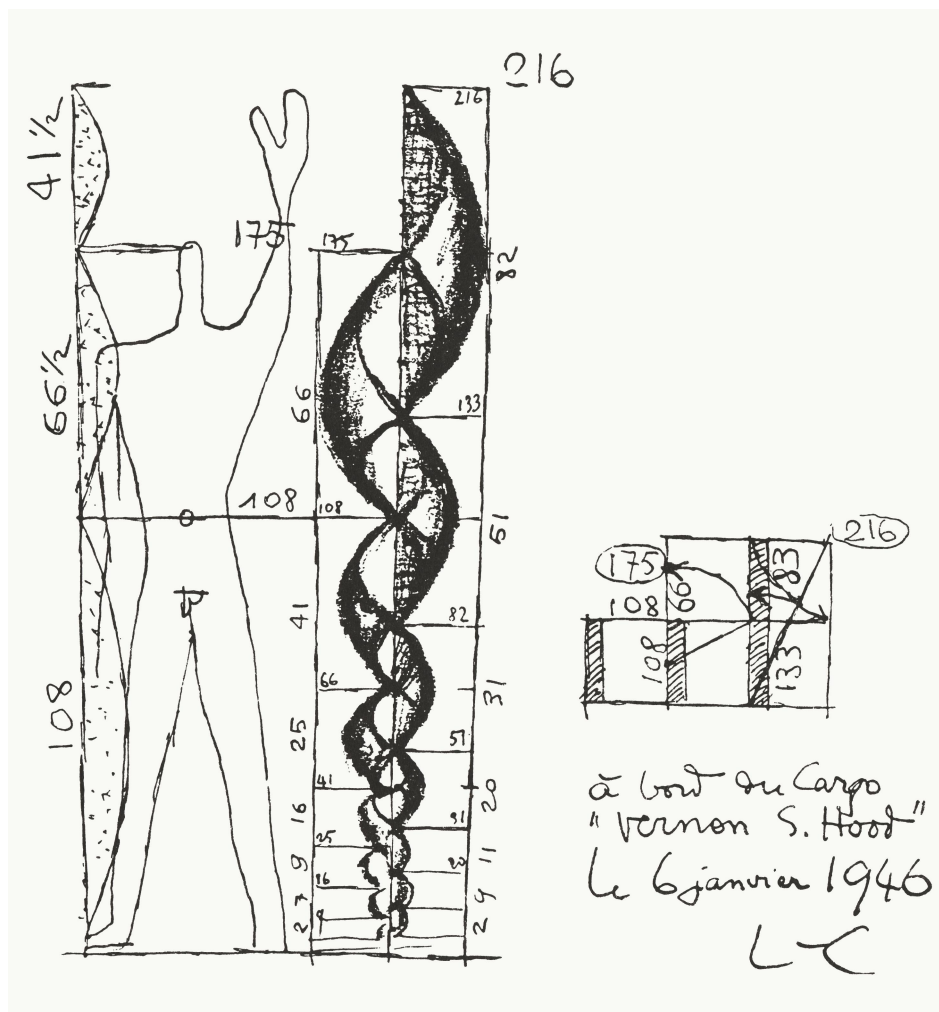


Fig. 3

Le Modulor, Le Corbusier, 1948

Assim pode-se verificar que existe uma variedade de formas que representam e falam do Homem. Deste modo é possível concluir que a natureza humana é plural, portanto o jogo com as formas aplicadas às coisas que servem os homens não deve partir de um racionalismo totalitário, mas sim, por um pensamento democrático onde a lógica e emoção - intuição trabalham juntas no projeto da humanização.

“o que faz a ciência: reduzir o diverso ao comum, quando tudo submete à norma quantitativa. No entanto, e ao contrário da ciência, a poesia nomeia a diferença, salvaguardando o sentido de cada coisa na conciliação do diferente ou mesmo adverso;” (Providência, 2014, p.73)

A aliança entre razão e emoção num pensamento gerador de formas, ganha mais sentido, quando se tem em conta que a consciência muitas vezes é a consequência de algo determinado inconscientemente, como nos faz ver Donald Norman:

“much of human behavior is subconscious, beneath conscious awareness. Consciousness comes late, both in evolution and also in the way the brain processes information; many judgments have already been determined before they reach consciousness. Both affect and cognition are information-processing systems, but they have different functions. The affective system makes judgments and quickly helps you determine which things in the environment are dangerous or safe, good or bad. The cognitive system interprets and makes sense of the world.” (Norman, 2004, p. 11)

Portanto podemos concluir que o problema poderá estar no dogmatismo que se cria à volta da Forma. Relembrando novamente alguns dos ideias do pensamento funcionalista da era modernista, “form follows function” e “less is more”, aos quais poderá se juntar outros termos como “funcionalidade; formas simples; utilidade; durabilidade; intemporalidade; ordem; clareza etc., características que identificavam o que a Ulm Academy¹⁰ sugeriu de “Good Form”¹¹, são somente uma verdade parcial, como foi comprovado por muitos grupos de design dos movimentos Anti-Design e Radical Design¹² no final dos anos sessenta e princípios dos anos setenta. O grupo de design Memphis¹³ é um exemplo destes grupos, que romperam com as normas estabelecidas anteriormente, mediante a experimentação de novas ideias e apresentação de resultados inovadores para a época. Deste modo, este último caso, é mais um facto que contribui para esta reflexão acerca da Forma, de que ela é uma obra aberta, porque a quem ela serve, o Homem, continua a ser um projeto em processo.



Fig. 4

Prateleira Carlton, Ettore Sottsass, 1981

- 1 Donald Norman, nascido em 1935 nos Estados Unidos da América é um cientista cognitivo, que tem escrito livros do interesse do mundo do Design, como *Emotional Design* e *The Design of Everyday Things*.
- 2 Le Corbusier, arquiteto com dupla nacionalidade suíça e francesa, viveu entre o período 1887-1965, foi o grande representante da arquitetura conhecida por funcionalismo racional.
- 3 Witold Rybczynski, nasceu em Escócia em 1943, possui dupla nacionalidade canadiana e americana, é arquiteto, professor e escritor.
- 4 Time, é uma revista semanal americana, fundada em 1923, possui sede na cidade de Nova Iorque.
- 5 Frank Lloyd Wright, foi um arquiteto americano, viveu entre 1867-1959 e desenvolveu uma arquitetura que se ajustava com os espaços naturais.
- 6 Francisco Providência, é professor na Universidade de Aveiro. Nasceu em Coimbra em 1961 e formou-se em Design de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
- 7 Kafka, F. (2009) *A Metamorfose*. Lisboa: Editorial Presença
- 8 The New Standard, do arquiteto Thomas Carpentier, trata-se um padrão de medidas humanas que pretende ter em conta uma maior complexidade da natureza humana.
- 9 Le Modulor, é um padrão de medidas humanas definido pelo arquiteto Le Corbusier.
- 10 Ulm Academy, colégio de design, situado na cidade alemã Ulm, foi fundado em 1953.
- 11 Good Form, foi um conceito associado ao funcionalismo, onde se acentuou características como, formas simples, utilidade, durabilidade, ordem etc., muitos desses ideais derivaram do colégio Ulm Academy.
- 12 Anti-Design e Radical Design, são movimentos de design que vão romper com conceitos de design estabelecidos em tempos anteriores, como é o caso do funcionalismo. O seu surgimento dá-se por volta dos anos sessenta do séc. XX.
- 13 Memphis, é um grupo de design italiano, fundado pelo designer Ettore Sottsass em 1982. Tem suas raízes nos movimentos de Radical Design, seus objetos são conhecidos pelas suas formas e cores exuberantes.

2.1.2. A Forma: Além da Funcionalidade

Como se verificou no raciocínio anterior, a Forma (de um objeto, etc.) não deveria ser manipulada por um raciocínio, que se restringe somente por questões físicas e racionais, mas também, ter em consideração uma dimensão emocional - intuitiva. Embora esta condição possa ou não contribuir muito para a funcionalidade “física” da Forma - objeto, ela pode atribuir características apelativas aos objetos, tornando a nossa relação com estes mais afetiva.

Por exemplo quando observo uma imagem da “Radiant City”¹ do arquitecto Le Corbusier, independentemente do bom planeamento urbanístico que ela possa oferecer, por exemplo, evitar congestionamentos de trânsito, ela não é uma cidade que me pareça despertar o desejo de viver nela, a sua formalidade parece inóspita e alienígena. Mas ao contrário, se nos depararmos com alguns utensílios de cozinha da companhia italiana Alessi², como os saca-rolhas que aludem a figuras humanas, ou a famosa chaleira com o pássaro da autoria do designer Michael Graves³, parece ser fácil ficarmos atraídos para interagir com eles. Porque eles possuem formas afáveis, formas que queremos experienciar, pelo olhar, tocar, sentir o peso, ouvir o tinir do aço etc.. Também pode-se imaginar que, muita gente que possui a chaleira de Michael Graves, não o fizesse por sua funcionalidade, mas sim, pela experiência sensorial que ela pode proporcionar.



Fig. 5

Corkscrews, Alessandro Mendini, 1994



Fig. 6

Whistling Kettle, Michael Graves, 1985

Depois deste exemplo acima, parece que a expressão de Donald Norman, “attractive things works better” vem de acordo com a linha de pensamento que se defende neste projeto. Porque a aparência parece acrescentar ao objeto pelo efeito de sedução, uma maior atenção e afetividade por parte do seu operador, podendo contribuir deste modo, para um melhor desempenho da função.

“the role of aesthetics in product design: attractive things make people feel good, which in turn makes them think more creatively. How does that make something easier to use? Simple, by making it easier for people to find solutions to the problems they encounter.” (Norman, 2004, p. 19)

Segundo Norman, através de um “feedback” positivo que a aparência da Forma ou objeto proporcione no seu operador, faz com que este se sinta emocionalmente mais confiante para usar o utensílio, ou enfrentar algum constrangimento perante alguma dificuldade de usabilidade do mesmo. Portanto indivíduos sobre um estado afetivo negativo concentram-se nos,

“ problematic details, and if this strategy fails to provide a solution, they get even more tense, more anxious, and increase their concentration upon those troublesome details. Contrast this behavior with those who are in a positive emotional state, but encountering the same problem. These people are apt to look around for alternative approaches, which is very likely to lead to a satisfying end. Afterward, the tense and anxious people will complain about the difficulties whereas the relaxed, happy ones will probably not even remember them. In other words happy people are more effective in finding alternative solutions and, as a result, are tolerant of minor difficulties.”

(Norman, 2004, p.20)

Portanto, como foi possível verificar, a aparência da Forma produz efeitos emocionais em nós, e esses efeitos afetivos podem ser tão relevantes, que podem dispensar da Forma exigências funcionais, como é o caso do espremedor de citrinos do famoso designer Philippe Starck⁴, que fica aquém das expectativas da sua funcionalidade

como espremedor, e em que o próprio designer desencoraja seu uso com a célebre expressão, “ My juicer is not meant to squeeze lemons; it is meant to start conversations.” (citado por Norman, 2004, p. 112)

Neste caso, o Juicer de Starck, como o Carelman pot, outro exemplo dado por Norman em seu livro *Emotional Design*, são o tipo de objetos que pelas suas características formais, superam a condição física - funcionalidade pela qual se entende sua produção em primeiro plano. Para servirem uma outra condição humana, a emotiva neste caso.



Fig. 7

Juicy Salif, Philippe Starck, 1991



Fig. 8

Teapot for Masochists, Jacques Carelman

Desta forma, pode-se concluir que a forma - aparência de um objeto pode ir além da funcionalidade deste, poderá acrescentar qualidades, características sensitivas, que poderão contribuir para o despertar de outras dimensões em nós, neste caso de ordem emotiva. E como podemos verificar pela expressão abaixo, a emoção desempenha um papel importante nas nossas vidas.

“ affect and emotion are crucial for everyday decision making. The neuroscientist Antonio Damasio⁵ studied people who were perfectly normal in every way except for brain injuries that impaired their emotional systems. As a result, despite their appearance of normality, they were unable to make decisions or function

effectively in the world. While they could describe exactly how they should have been functioning, they couldn't determine where to live, what to eat, and what products to buy and use. This finding contradicts the common belief that decision making is the heart of rational, logical thought. (...) People without emotions, as in Damasio's study, are often unable to choose between alternatives, especially if each choice appears equally valid." (Norman, 2004, p. 12)

- 1 Radiant City, foi um projeto de uma cidade não concretizada, projetada pelo arquiteto Le Corbusier em 1931.
- 2 Alessi, é uma companhia italiana, que produz utensílios de cozinha, como por exemplo o espremedor de citrinos do designer Philippe Starck e a chaleira Whistling do designer Michael Graves.
- 3 Michael Graves, foi um designer e arquiteto americano que viveu entre 1934-2015. A famosa chaleira Whistling, com o apito em forma de pássaro da companhia Alessi, foi projetada por ele.
- 4 Philippe Starck, é um designer francês, nascido em Paris em 1949. É o autor do famoso espremedor de citrinos da companhia Alessi.

2.1.3. A Forma pela Forma

“ *toda a forma é conteúdo de verdade* “ (Adorno, citado por Providência 2014, p.55)

Como se viu no texto anterior a Forma que se sustenta fora do contexto da inevitável necessidade funcional, continua a ter valor, é expressão, é produtora de emoções, ou seja, funciona como uma interface mais pura, entre nós e o mundo, e nós como parte desse mundo.

“Toda a existência é expressão do ser. «Existir» tem origem etimológica em *ex-sistere*, que quer dizer «manter-se fora de», para designar o modo de ser humano que se externaliza do mundo ao reflectir sobre a sua condição.”
(Providência 2014, p.58)

Portanto, esta Forma dona de si, a que também chamamos aparência, é também uma camada pela qual o Homem dá materialidade e visibilidade aos seus desejos, angústias, receios etc., voz ao indizível, que estaria inacessível por outros meios, contribuindo deste modo para o projeto da humanização.

“ o verdadeiro pensador não é o cientista mas o poeta, porque é no carácter sagrado da palavra do poeta que se abriga a revelação do ser. Esta é a função da poesia; o poeta não regista uma realidade já existente, mas cria um novo mundo, dando morada ao ser. [...] A poética em Design é um meio de revelação da verdade escondida e a antecipação do tempo.” (Providência 2014, p.60)

Será esse novo mundo, o mesmo que as camadas de significação que o designer Fernando Brízio¹ acrescenta aos seus objetos, como nos diz aquando de uma entrevista cedida ao projeto IF YOU WALK THE GALAXIES²?

“ Não resolvo questões funcionais, aproprio-me de objetos que já têm suas questões resolvidas há muitos anos, eu simplesmente acrescento camadas de significação que possibilitam um relacionamento de outra forma com o objeto. E aí, eu estou a lidar com questões de memória, questões emocionais, questões

de surpreender as pessoas, em que mostro gestos, no fundo mostro a condição humana perante aquele objeto.” (Brízio, citado por Santos, 2015)



Fig. 9

Prato comido, Fernando Brízio, 1998

Pensemos nessa condição humana, que por vezes passa despercebida por nós, talvez, porque está fora da ordem racional, mas que faz parte da nossa natureza, e se nalguns aspetos não o fizer, poderá vir a fazer, e retomamos novamente algumas palavras de Norman:

“ We humans evolved to coexist in the environment of other humans, animals, plants, landscapes, weather, and other natural phenomena. As a result, we are exquisitely tuned to receive powerful emotional signals from the environment (...) The human love of sweet tastes and smells and of bright, highly saturated colors probably derives from this co-evolution of mutual dependence between people and plants.

The human preferences for faces and bodies that are symmetrical presumably reflects selection of the fittest; non-symmetrical bodies probably are the result of some deficiency in the genes or the maturation process. Humans select for

size, color, and appearance, and what you are biologically disposed to think of as attractive derives from these considerations. (Norman, 2004, pp. 65-66)

Como se pode observar pelo excerto do texto de Norman, a Aparência pela qual nos exprimimos ou nos influenciemos, não é algo completamente infundado, mas sim, é algo inerente há nossa biologia ou cultura, e porque não, a mistura das duas. Portanto os efeitos emocionais que a aparência de um objeto cause em nós, não deve ser visto como algo meramente superficial, mas sim como algo mais profundo, de ordem biológica e cultural, pelo qual também nos influenciemos e nos exprimimos. Para reforçar essa ideia da Aparência como reveladora de verdades intrínsecas em nós, parece oportuno transcrever um texto da autora Bettina Liebowitz Knapp³,

“ The creative artist-architet or writer-ushers into existence mirror images of what lies inchoate within his depths.

These he develops, molds, extracts from that limitless oceanic sphere existing dynamically and vitally within him which is referred to the collective unconscious. As the inner eye sweeps into the hidden layers and secret folds of this world inaccessible to consciousness, it seizes universal motifs and cultural manifestations of all sorts, which have been the common heritage of all beings since time immemorial. It is the artist or architect who provides shape, line, and mass to these amorphous images that have been dredged up from subliminal spheres. ... whatever the path, the nothingness that existed in the void took on form and became something, definable and electrifying.” (Knapp, 1986, p. 192)

Também será apropriado dizer que a Aparência, ou “ Aesthetics is no longer the exclusive domain of art but is also applied to our immediate, sensuous experience of the word.” (Folkmann⁴, 2013, p. 28). Portanto, Aparência é um assunto que tem a legitimidade de ser explorado em várias áreas, tais como a do design de produto, onde Anthony Dunne⁵ nos faz ver a suas carências através dos produtos eletrônicos,

“Industrial design is not art, but neither is it purely a business tool. While mainstream industrial design is comfortable using its powerful visualization capabilities to propagandize desires and needs designed by others, thereby maintaining a society of passive consumers, design research in the aesthetic and

cultural realm should draw attention to how products limit our experiences and expose to criticism and discussion their hidden social and psychological mechanism. (Dunne, 2008, p. XVI)

Por vezes, o sentido de Aparência nas áreas do design de produto e industrial, é visto de forma pejorativo, como sendo uma pele que simplesmente cobre os objetos. Mas todos sabemos que a pele é um órgão fundamental, do qual não podemos prescindir e que por essa razão, pode-se contrariar essa ideia simplista relativamente há pele segundo as palavras de Prasad Boradkar⁶. Que usando o mesmo termo, nos diz que ela pode ser portadora de vários conteúdos, como “protective, informational, technological/intelligent, and mythical/fetishistic.” (Folkmann, 2013, p.37).

“ Designers tinker with the surface characteristics of form, contour, materials, color and texture to create the aesthetic experiences that users seek and desire. These physical features of things are by no means the sole preoccupations of designers who strive to create aesthetic experiences and consumers who seek them. Price, performance, packaging, advertising, warranties and other factors play a role as well. Many of these attributes of the products are “written” on the surfaces. And just as human skin operates as a protective, communicative, aesthetic layer of the human body so does the object skin.” (Boradkar, citado por Folkmann 2013, p.37)

Para concluir, pode-se dizer que não existem formas imperiosas, mas sim, formas certas em certo momentos, tempos e espaços com determinado sujeito/s, portanto elas, “depends on the occasion, the context, and above all, my mood” (Norman, 2004, p. 4).

1 Fernando Brízio, é um designer português, nascido em Angola em 1968. A par da sua carreira em design também é professor na Escola de Artes e Design de Caldas da Rainha.

2 If You Walk The Galaxies, trata-se de um projeto da jornalista Cláudia Marques Santos, que passa pela realização de entrevistas filmadas a personalidades relacionadas com o mundo da cultura.

3 Bettina Liebowitz Knapp, nasceu em 1926 em Nova Iorque e faleceu na mesma cidade em 2010, foi professora no Hunter College da universidade de Nova Iorque, como também foi escritora, onde pode-se destacar obras como, *A Jungian approach to literature, Gambling, game, and psyche*

4 Anthony Dunne, é um designer nascido em Inglaterra em 1964, também é professor e foi fundador do grupo Dunne and Raby, onde desenvolvem uma atividade crítica sobre o design.

5 Nygaard Folkmann, é professor associado no instituto de design e comunicação da University of Southern Denmark. É autor do livro com o título *The Aesthetics of Imagination in Design*.

6 Prasad Boradkar, é professor de design industrial na Arizona State University, e é autor do livro *Designing Things: A Critical Introduction to the Culture of Objects*.

2.2. OS IMAGINÁRIOS: UMA HERANÇA ANTROPOLÓGICA

A mentira não tem ninho ... Tudo é verdade e caminho

Fernando Pessoa

Pretende-se através deste texto defender a ideia de que os imaginários, ou fantasias expressas por um indivíduo, não são meros caprichos do próprio. É algo tangível e comum a todos nós. Segundo Carl Jung¹ são uma espécie de memória coletiva, que vive e se funde através das várias gerações da humanidade. Com o propósito de suavizar os “picos” que vão infligindo a sua existência, e assim contribuir para seu equilíbrio psicossocial.

Para defender esta percepção, recorro fundamentalmente, às ideias dos arquétipos do pensador Carl Jung.

“ Há compensações psíquicas muito remotas. Devemos lembrar-nos, nestes casos, que o homem é, em certa medida, um representante de toda a humanidade e da sua história. Aquilo que, em tamanho natural, foi possível na história da humanidade, pode apresentar-se no indivíduo em escala reduzida. Em certas circunstâncias, este experimenta as mesmas necessidades que têm atormentado a humanidade.” (Jung, 1962, p.309)

Podemos começar por entender o Homem, como um retrato do seu tempo, lugar e cultura, mas também, como um resultado do passado. Desde os tempos pré-históricos que o Homem tem se inventado e reinventado, perante o meio que o circunda, com o objetivo de tornar esse meio menos hostil a si. Para isso o Homem tem criado todo um universo ou imaginário, pelo qual tem se demarcado da natureza, a que nós hoje chamamos de cultura.

“ na área mediterrânea - mesopotâmica, os sofrimentos do homem foram muito cedo relacionados com os de um deus. Atribuía-se-lhes assim um arquétipo que lhes conferia simultaneamente realidade e «normalidade».” (Eliade², 1969, p. 115)

A questão é que o Homem é um ser que sente o “ nada da morte e do tempo”(Durand³, 1964), vazios que o atormentam desde os seus primeiros tempos. Ele parece ter tido sempre essa vontade de querer perceber a si e o meio que o rodeia, para melhor calcular e dominar.

“ o sofrimento só é perturbador na medida em que a sua causa é desconhecida. Logo que o feiticeiro ou o sacerdote descobrem a causa que provoca a morte das crianças ou dos animais, o prolongamento da seca, o redobrar da chuva, a falta de caça, etc., o «sofrimento» começa a tornar-se aceitável; passa a ter um sentido e uma causa e, portanto, pode ser integrado num sistema e explicado.” (Eliade, 1969, p.112)

Assim como dizia a barrista Rosa Ramalho⁴, “ Deus Nosso Senhor fez o homem de figurado, para melhor se ver e melhor se entender”, assim poderei supor que todo o exercício de fabulação é “empreitada” para caracterizar e atenuar o sofrimento. Portanto, o Homem fez os deuses ou figurado imaginário, para melhor se ver e melhor se entender.

“Esta tendência pode parecer paradoxal, no sentido de que o homem das culturas tradicionais só se reconhece como real na medida em que deixa de ser ele próprio (para um observador moderno) e se contenta em *imitar e repetir* os gestos de um outro. Por outras palavras, ele só se reconhece como real, isto é «verdadeiramente ele próprio», na medida em que deixa precisamente de ser.” (Eliade, 1969, p.49)

Imaginemos o Homem como um universo de impulsos desconhecidos, provenientes do inconsciente, para os quais é desafiado a desenhar máscaras para identificar essas forças ou tormentos. Neste exercício imaginário que podia ir, do “homem «esquemático» que nos surge nas grutas pré-históricas” (Fernandes⁵ (2005, p.9), até aos bonecos de barro ou “bichos bravos ou ferozes” (Sousa⁶, 1964, p.3) da Rosa Ramalho. Apesar da iconografia fantástica sofrer mudanças de homem para homem, num tempo e num espaço, parece que existe uma base em comum para todo esse universo fabuloso, a que o psiquiatra e psicoterapeuta suíço Carl Jung, chamaria de

imagens primordiais ou arquétipos e estes estariam incorporados numa espécie de “tronco comum” da nossa psique.

“ Os arquétipos eram, para C.G. Jung, como que protótipos de conjuntos simbólicos, tão profundamente inscritos no inconsciente que constituiriam como (...) estruturas psíquicas quase universais, inatas ou herdadas, uma espécie de consciência colectiva; exprimem-se através de símbolos particulares, carregados dum grande poder energético.”

(Chevalier & Gheerbrant, 1994, p. 14)⁷

Deste modo, pretende-se defender ou iludir, com este texto, que o imaginário monstruoso proposto neste projeto, não será algo que se resume à minha imaginação, mas algo que a possa ultrapassar, podendo ter sua origem num inconsciente coletivo, que vai dos nossos dias até a períodos ancestrais. O objetivo é trazer emoções e enriquecer a imaginação das pessoas. Talvez, fazer reviver emoções de épocas onde o misticismo estava mais presente. Uma forma de contrabalançar, um sentimento de niilismo - ceticismo em relação à vida contemporânea. Diria-se que o surgimento dos monstros servem para “desarrumar a casa”, uma casa (contemporaneidade) que se rege por um clima enfadonho.

1 Carl Jung, viveu entre as datas de 1875-1961 e foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço, que propôs e desenvolveu conceitos como o inconsciente coletivo.

2 Mircea Eliade, nasceu em Bucareste em 1907 e morreu em 1986 na cidade de Chicago, foi professor, cientista de religiões, mitólogo, filósofo e romancista. É autor da obra *O Mito do Eterno Retorno*.

3 Gilbert Durand, viveu entre 1921-2012, foi um professor universitário francês, conhecido pelos seus trabalhos sobre o imaginário e a mitologia.

4 Rosa Ramalho, foi uma artista barrista natural da freguesia de São Martinho de Galegos no concelho de Barcelos, viveu entre as datas de 1888-1977.

5 Isabel Maria Fernandes, é formada em História e Conservação Museológica, tem-se dedicado ao estudo da cerâmica portuguesa.

6 Ernesto de Sousa, viveu entre 1921-1988, foi um artista multidisciplinar português.

7 Jean Chevalier & Alain Gheerbrant, Chavalier foi um escritor, filósofo e teólogo francês que viveu entre 1906-1993. Gheerbrant foi um escritor, poeta francês que viveu entre 1920-2013. Ambos são os autores da obra *Dicionário dos Símbolos*.

2.3. QUAL A IMPORTÂNCIA DOS IMAGINÁRIOS?

Escrever para poder morrer - morrer para poder escrever

Franz Kafka

Como já foi possível verificar através do texto anterior, os imaginários ou “ as imagens, os mitos, as fantasias e os poemas dos homens.”(Durand, 1964, p.105), funcionam como uma forma de o Homem, “ civilizar” um universo que ele desconhece, que é a sua natureza perante o meio que o rodeia. Parece ser um exercício pelo qual o Homem, tenta criar uma imagem do mundo e de si próprio.

É objetivo aqui, refletir e fundamentar mais essa possível importância que esses imaginários nos podem conceder. Para isso se recorre fundamentalmente à obra *A Imaginação Simbólica* de Gilbert Durand.

“a função de imaginação é, acima de tudo, uma função de «eufemização», mas não simplesmente ópio negativo, máscara que a consciência ergue diante da hedionda figura da morte, mas pelo contrário, dinamismo prospectivo que através de todas as estruturas do projecto imaginário, tenta melhorar a situação do homem no mundo...verificámos que toda a arte, da máscara sagrada à ópera-cômica, é sobretudo iniciativa eufémica que se insurge contra o apodrecimento da morte.” (Durand, 1964, p. 99)

Assim, poderá supor-se que a fantasia pode funcionar como um “antibiótico” contra as adversidades do meio.

Portanto, todo o conteúdo fabuloso como por exemplo, os mitos, lendas, contos, provérbios, canções, danças, símbolos, entre outros, são todos imaginários que funcionam como “dinamicamente negação vital, negação do nada da morte e do tempo. (Durand, 1964, p. 97). Como um fator de restabelecimento de equilíbrios na natureza humana. “Equilíbrio biológico, equilíbrio psíquico e sociológico, é esta afinal, a função da imaginação.”(Durand, 1964, p. 103)

Será oportuno aqui dizer que essa carga fabulosa, pela qual o Homem se constrói e constrói seu mundo, se distingue de uma percepção racional e científica, pelo facto dos mitos, música, “poemas dos homens.”(Durand, 1964, p.105) etc., terem a capacidade

de nos atingir a um nível mais completo, ou seja, poderem sintonizar emocionalmente, energicamente conosco. Assim pode-se verificar, que a arte: música, poemas, danças, bonecos de barro etc., constituem-se como um importante repertório na laboriosa tarefa do Homem se constituir como Homem.

“ A razão e a ciência só ligam os homens às coisas, mas o que liga os homens entre si, ao humilde nível das felicidades e das penas quotidianas da espécie humana, é a representação afetiva, porque vivida, que o império das imagens constitui.” (Durand, 1964, p. 104)

Concluindo, no texto anterior viu-se que os imaginários não é algo que se resume a simples indivíduos, mas sim, é algo que se vai transpondo entre vários indivíduos em diferentes épocas. No presente texto, tenta-se compreender a importância que o Homem teve e tem de fomentar esses imaginários. Determinando-se que o estímulo pela criação de imaginários, teve como objetivo colmatar algumas lacunas na vida do Homem. Por exemplo a criação do conceito de Deus, e a ideia do Homem como filho desse ser, deu a capacidade desse mesmo Homem ser mais forte psicologicamente contra as adversidades do meio. Continuando, os imaginários, como nos faz ver a última expressão literária acima de Durand, tem a capacidade de nos trazer uma mensagem mais afetiva de nós próprios, com “temperatura humana”. Enquanto a “ higienização” da racionalidade e ciência não deixaria passar a “marca do dedo”. Portanto, em modo de finalizar, talvez os monstros deste projeto, funcionam como mais um canal / ponte entre outros, por onde poderá passar alguma informação de ordem emocional - afetiva, comum a todos nós, que não seria possível por qualquer meio.

2.4. APARIÇÃO MONSTRUOSA

O que faz do monstro um «atractor» (da imaginação)? O facto de se situar numa fronteira indecisa entre humanidade e a não-humanidade. Melhor: o nascimento monstruoso mostraria como potencialmente a humanidade do homem, configurada no corpo normal, contém o germe da sua inumanidade.

(José Gil, 2006, p.125)

Nos textos anteriores abordou-se o tema dos imaginários como um reflexo, de uma atividade pela qual o Homem se tem identificado perante si e o mundo. Trata-se de um exercício constante que tem acompanhado o Homem ao longo da sua história. Assim foi possível considerar que o mundo fabuloso de hoje, possui de certo modo, um vínculo com aqueles imaginários que aludiram as aspirações e tormentos dos nossos antepassados ancestrais. Também se verificou que essa capacidade de fantasiar, deu-nos a possibilidade de criar por exemplo deuses, que nos fornecem fundamento para “imaginar a morte como um repouso, um sono, eufemiza-a e destrói-a.” (Durand, 1964, p.100), ou por outras palavras, nos permite ter uma “«posição de recuo em caso de impossibilidade física ou de proibição moral», como «evasão para longe da dura realidade». (Durand, 1964, p. 99)

No presente texto pretende-se refletir sobre o aparecimento do imaginário monstruoso. De certo modo já verificou-se o porquê do aparecimento dos imaginários, mas porquê um imaginário fisiologicamente monstruoso, que papel terá ele especificamente a desempenhar?

“ O que é ser humano? O que é a humanidade do homem? Esta ideia tão imediata é quase inefável e indefinível, impensável na sua unidade.”

(Gil¹, 1994, p 56)

No primeiro texto comparou-se a existência do Homem, como uma espécie de “universo de impulsos inconscientes”, à procura de máscaras que os personalize. Funcionando assim, como fachadas pelas quais os impulsos se suportam, e pelos quais os conhecemos hoje por algumas manifestações culturais - folclore. É através de

manifestações como estas, que o Homem continua a elaborar a inesgotável tarefa da identificação. Assim pode-se deduzir que o ser-se humano não passa de um projeto cultural, que deixa a nossa identificação à quem da nossa compreensão. Porque antes de sermos homens ou humanos, somos animais.

“Ao retratar-se, o homem cria um mundo arrumado segundo a sua própria lógica e no qual valoriza o que quer valorizar. É como que agarrar em nós próprios e escolher, ponto a ponto, o que se gosta ou o que se não gosta.”
(Fernandes, 2005, p.9)

Continuando, pode-se ver o Homem como algo antes da sua existência humana, “uma pura animalidade” (Durand, 1964, p.98), um conjunto de forças, instintos, que procuram perante o confronto com um mundo externo, pensar na norma da sobrevivência (sentido das coisas), fazendo para isso passar os, “seus medos e os seus desejos, as suas virtudes e os seus defeitos para a «pele» do outro que aí fica, estático, olhando e interrogando aquele que o criou ... um «tosco» boneco de barro.”
(Fernandes, 2005, p.9)

“O monstro humano está lá unicamente para que o homem possa ter uma ideia estável de si próprio, da sua humanidade do seu ser enquanto homem.”
(Gil, 1994, p 56)

Parece que o Homem cria monstros como forma de acentuar uma realidade que quer oposta à sua, ele coloca toda a desordem, confusão, absurdo, anormalidade que o apavoram (características inerentes aos monstros) na periferia da humanidade. Aí vivem esses seres estranhos e fantásticos no limiar da “humanidade do homem - na qualidade de “animal racional e mortal” criado por Deus...” (Gil, 1994, p 51). Assim acontece com o inferno, para onde transferimos toda a origem do mal, e o céu como toda a origem do bem. Este exercício antagónico de propor algo para obter o inverso, é tão bem exemplificado pela figura imaginária da Maria Gancha, figura fantasiosa do mundo rural de uma aldeia do norte, mencionada por Angélica Lima Cruz² aquando aborda o fantástico e monstruoso no figurado de Barcelos.

“Esta mulher ameaçadora vivia dentro dos poços e tinha uma mão que era em forma de gancha e se dizia agarrar as crianças que se debruçassem a espreitar para dentro dos poços e depois as comia. Esta criação, destinada às crianças, tinha por objetivo evitar que estas se aproximassem dos poços para espreitar e muitas vezes acabassem por cair lá dentro.” (Cruz, 2002, p.11).

Assim sendo, pode-se aqui concluir que as aparições monstruosas estão em oposição a uma realidade que se deseja, o monstro é somente o meu oposto.

“O corpo normal é-o porque não está sozinho: com ele vive o seu duplo - como um corpo duplo subtil, um “simulacro” -, o qual lhe proporciona todas as experiências possíveis da reversibilidade: é porque estou ali estando aqui; porque, neste momento, vou e venho de qualquer ponto que vejo da paisagem, que tenho uma visão estável e ubíqua.” (Gil, 1994, p. 140-141)

Concluiu-se que, o aparecimento dos monstros seria como o acentuar de uma realidade muito grotesca, de modo que nossas características - “defeitos” se parecessem normais. Transportando esta ideia para o projeto, penso ser interessante, o facto de ele poder instigar a possibilidade de as pessoas poderem ver outra realidade - irrealidade, suscitar a possibilidade - flexibilidade - visão de que por exemplo, um “cão poderá ter três cabeças”, embora a nossa realidade diária nos desmintam. Ou vermo-nos como monstros, mais diversificados e estranhos do que aparenta a ideia de normalidade humano. Assim muitas das nossas diferenças na sociedade podiam ser mais toleráveis. Mas como também já foi mencionado anteriormente, os monstros também são a acentuação do grotesco, absurdo, desordem, para agitar - animar uma realidade fastidiosa dos nossos dias.

1 José Gil, nasceu em Moçambique em 1939, é um filósofo português. Dos vários livros que escreveu, consta o livro *Monstros*.

2 Angélica Lima Cruz, é uma estudiosa na área da antropologia, com convergência para temas como o artesanato.

2.5. OS MONSTROS NA ATUALIDADE

estes bichos ferozes, ainda existirão, lá pelos montes?

Rosa Ramalho

Como se verificou no texto anterior, a existência dos monstros funciona como um fator impulsionador de uma realidade desejada, pelo exercício do contraste. O herói do cinema existe, porque o “bandido” possibilita a sua existência!

Neste seguinte texto é intenção fazer uma reflexão acerca do interesse despertado pelos monstros na época atual. Como pode-se verificar pela História, existiram épocas onde os monstros tiveram uma grande relevância, como em épocas místicas, como foi o caso da Idade Média com o seu vocabulário de bestas, e que foi caindo em desuso com a “aurora da Renascença quando a crença nas raças declina...”

(Gil, 1994, p. 14)

Como todos sabemos hoje, vivemos numa era de descrença, é difícil encontrar valores que acreditemos, a catástrofe ambiental iminente é prova da descrença na humanidade e sua ciência. Portanto, “o homem ocidental contemporâneo já não sabe distinguir com nitidez o contorno da sua identidade no meio dos diferentes pontos de referência que, tradicionalmente, lhe devolviam uma imagem estável de si próprio.”

(Gil, 1994, p. 12)

Deste modo, pode-se aqui pensar que o aparecimento do interesse pelos monstros, nos dias correntes, surge como um convite a “um jogo com o absurdo, livremente crítico e libertador; uma explosão de toda a lógica” (Sousa, 1964, p.3). A favor de uma vida mais imaginativa, emotiva, mística, ou seja o reacender de uma energia criadora, que numa outra era viveu através dos mitos, lendas, superstições etc., que tanto “embalaram” os nossos ancestrais.

“Mais do que nunca, nós sentimos que a ciência sem consciência, isto é, sem afirmação mítica de uma Esperança, marcaria o declínio definitivo das nossas civilizações.” (Durand, 1964, p.109)

Para finalizar, com a escrita destes textos referentes aos imaginários e monstros, pretende-se dizer que eles serviram para compreender a importância dessa dimensão imaginária na vida do Homem. E por consequência justificar - credibilizar o surgimento do bestiário deste projeto.

3. OBJETIVOS TRAÇADOS | TRABALHO FINAL | ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Os objetivos pretendidos através desta investigação prática e teórica, foi criar objetos que tenham a capacidade pelas suas características físicas de suscitar experiências sensoriais, em pessoas sujeitas a estas, nomeadamente pela prática visual, estendendo-se por vezes pelo sentido do tato. Experiências estas, que desencadearão reações geralmente de ordem intuitiva, como emoções, memórias, fantasias, criatividade, etc.

Perante os resultados finais, verifica-se a existência de formas que têm a possibilidade de instigar as tais reações mencionadas acima, nas pessoas que as experienciem.

Formas estas, a que se poderá propor aqui, como aspirantes a um tipo de “poesia visual”, expressão usada por Francisco Providência, durante a sua investigação “a poética como factor de inovação “. Assim se poderá ver as peças desenvolvidas neste projeto como um suporte para um “ dizer indizível ” (Providência ,2012, p.74), ou melhor, o fornecimento de um espaço pelo qual, aquelas emoções, fantasia, misticismo etc., possam acontecer, e assim, o Homem se faz ver, fazendo-se.

“No meio em que foi crescendo sempre o homem gostou de se ver representado - em barro, em pedra, em metal, enfim, nos materiais que tinha à mão. Essa representação do homem pelo homem é, talvez, o modo de este olhar para dentro de si e para sua posição no mundo. É, talvez, a forma de tentar conhecer-se a si próprio e de moldar o mundo e as mundividências que o rodeiam à sua escala e medida, à medida da sua arte e da sua compreensão dos outros.” (Fernandes, 2005, p.9)

Assim, retomado a expressão “poesia visual“ como uma linguagem não condicionada às exigências funcionais, mas sim, pela prática das formas afetivas, ou seja, por formas que nos revemos, contribuí-se assim, para a criação de um mundo mais à nossa imagem, portanto mais humano. É por essa razão que fazemos arte, como literatura, música, pinturas etc., porque faz-nos resistir:

“à verdade da nossa própria origem, (...) à desumanidade da verdade e condenação da sua gênese. Pela Arte constrói o Homem um desígnio mais humano, ainda que simulado. A arte começa onde a verdade acaba: e, no entanto, a Arte é uma via para a verdade.” (Providência ,2012, p.70)

Então, aqui reside a pertinência desta investigação, encarando o design como um agente criador do Homem e seu mundo, é do interesse do design considerar na sua prática uma lógica emotiva - intuitiva, pela exploração e experimentação de formas sensíveis que dialogam com o Homem, fazendo este estar mais próximo de seu mundo, por este se tornar mais humanizado. Porque no final de contas, o Homem é emocional, um homem sem emoções não é um ser saudável.

“I believe strongly in the potential of industrial design as applied art, or industrial art, to improve the quality of our relationship to the artificial environment, and in industrial design’s potential, at the heart of consumer culture, to be subverted for more socially beneficial ends. In order to achieve this, research is needed into an expanded notion of design aesthetics that includes more poetic and metaphysical relationships with the artificial environment of technological artifacts.” (Dunne, 2008, p. XVI)

Aqui pode-se fazer uma ligação também, com a ideia de Norman em relação aos robôs do futuro, desenvolvida no capítulo 6 de seu livro *Emotional Design*, em que estes para “ to be successful, will have to have emotions “(Norman, 2004, p. 13), ou seja, para a relação destes com os humanos ser mais bem sucedida, será necessário que os robôs expressem um vocabulário emocional. Deste modo, pode-se concluir que um mundo mais sensível ou emocional a nós, é um mundo mais à nossa medida, um mundo pelo qual nos conhecemos, porque o outro (objeto, máquina, robô, «Tosco» boneco de barro) é cada vez mais o reflexo da nossa imagem. Neste sentido teremos objetos mais humanos, ao contrário das máquinas da revolução industrial em que deixaram Charlie Chaplin¹ alienado, como nos mostra o filme *Tempos Modernos*².

“the robot should display its emotional state, much as a person does (or, perhaps more appropriately, as a pet dog or child does), so that the people with whom it is interacting can tell when a request is understood, when it is

something easy to do, difficult to do, or perhaps even when the robot judges it to be inappropriate.” (Norma, 2004, p. 178)



Fig. 10

Tempos Modernos, Charlie Chaplin, 1936

Assim concluiu-se que, os objetos criados ao longo deste projeto têm como pertinência reforçar a ideia, de que pela forma, aparência, sensorialidade, ou seja, características físicas livres de normas funcionais, poderão ter um papel importante, pela razão de desencadear relações afetivas com os seus experimentadores, o que poderá ser de enorme relevância para a vida destes, pelas razões já mencionadas.

Por fim, é intenção relacionar de uma forma geral os objetos criados neste projeto, com a ideia de Donald Norman acerca do design e os seus três níveis: Visceral (tem haver com a aparência), Behavioral (tem haver com o prazer e afetividade de usar) e por último Reflective (tem haver com o significado que o produto pode causar). A partir deste relacionamento procurou-se definir os objetos deste projeto como exemplo satisfatório de design sensorial, ou design emocional.

A nível “Visceral”, pensa-se que os objetos cumprem bem este aspeto, captam a atenção pelas suas características formais e decoração expressiva.

A nível “ Behavioral”, eles parecem cumprir este aspeto, por se enquadrarem no conceito de objeto de decoração, com proporções adequadas para se enquadrar nos

espaços interiores de nossas casas. Ou seja, poderá ser um objeto que se tem em casa, pelo simples prazer de se gostar de olhar para ele.

A nível “Reflective”, os objetos também parecem desempenhar essa função, visto que propõe formas fora da normalidade, como é o caso dos monstros, que fazem por vezes as pessoas questionar a identidade desse seres. Poderão fazer desencadear memórias individuais, culturais e ancestrais, como a dos mitos e fábulas.

1 Charlie Chaplin, foi um ator, diretor, cineasta, humorista etc. inglês, viveu entre 1889-1977.

2 Tempos Modernos, é um filme humorístico de 1936 dos Estados Unidos da América, da autoria do cineasta Charlie Chaplin.

4. REFERÊNCIAS

4.1. OBRA DO DESIGNER JAIME HAYON



Fig. 11
Showtime Vases, Jaime Hayon

A obra do designer espanhol Jaime Hayon¹, tem sido uma referência para esse projeto no sentido em que as fronteiras entre arte e design são muito ténues. Interpreta-se as formas de seu trabalho, como formas que acontecem no espaço de uma forma lúdica, ganhando uma personalidade própria, que vai para além da funcionalidade do objeto. É essa espontaneidade que sobressai a exigências funcionais que se quer reter aqui, usando-a como referência para esse projeto.

¹ Jaime Hayon, é um artista-designer espanhol, nascido na cidade de Madrid em 1974.

4.2. ARQUITETURAS IMAGINÁRIAS DE EL ULTIMO GRITO



Fig. 12
“Industry” (série Arquiteturas Imaginárias), El Ultimo Grito, 2011

Esta peça pertence a uma série de trabalhos em vidro que representam modelos de cidades imaginárias da autoria do estúdio El Ultimo Grito, situado em Londres. Usa-se este trabalho como referência, por ele ser um excelente exemplo em que a Forma livre de responsabilidades funcionais, vive só pela sua aparência, tem um enorme poder de atração, podia-se aqui falar de uma poesia visual.

4.3. PINTURA DE HIRONYMUS BOSCH



Fig: 13

Tentações de Santo Antão (pormenor do painel central), Hironymus Bosch, 1513, Museu Nacional de Arte Antiga, Lisboa

A pintura fascinante de Bosch¹ com as suas figuras e cenários grotescos, são como uma espécie de rebelião contra cânones de perfeição, como o ideal, o belo, a ordem, o “paraíso”, cenários normalmente apresentados na pintura de seu tempo, para honra divina. Cenários estes, que prevalecem hoje nas campanhas de publicidade, os “iogurtes para emagrecimento”, etc., ou seja, os “cosméticos” da era capitalista. Mas sabemos bem que a vida, não é assim tão cor de rosa, envelhecimento, sacrifício, dor, injustiça, guerra, são também constantes da vida, ou seja, “«Viver» significa ir de encontro à morte.” (Flusser², 2010 p. 96), talvez será por essa razão que o poeta Antero de Quental³ diz que, “o mal pior é ter nascido”.

“A Arte começa onde a verdade acaba; e, no entanto, a Arte é uma via para a verdade. (Providência, 2014, p.70)

Assim sendo, a grande arte não nos abstrai da verdade, mas sim nos educa perante ela. Recriando a verdade, a arte funciona como catarse perante aquilo que nos aflige. Portanto, Bosch e seu lado macabro é uma referência, porque quer-se que o bestiário deste projeto, de certo modo, seja um grito, rebelião, com base nos problemas

ambientais, aumento de população, extinção de espécies etc., perante a “cortina cor de rosa” da era capitalista.

1 Pintor holandês que viveu entre os séc. XV e XVI, é conhecido pelas sua fantásticas pinturas, onde explora cenários ricos numa imagética que nos remete para o fabuloso, o diabólico, o grotesco etc., onde são apresentados, com um tom satírico e moralizante, os vícios, os pecados e os temores de ordem religiosa que afligiam o homem medieval. Foi considerado pelo psicanalista Carl Jung como o mestre do monstruoso, um explorador do inconsciente, como também foi considerado por outros, como um precursor do Surrealismo.

2 Vilém Flusser, filósofo Checo, viveu entre 1920-1991.

3 Antero de Quental, foi um escritor, filósofo e poeta português, nasceu em 1842 na cidade de Ponta Delgada, cidade este, onde viria a se suicidar em 1891. Foi uma personalidade de relevo no movimento da Geração de 70.

4.4. BESTIÁRIO MEDIEVAL



Fig: 14
Gárgula, Igreja Matriz das Caldas da Rainha, 1500

As gárgulas¹ e quimeras² são figuras presentes em igrejas e catedrais medievais. Neste caso, estas figuras servem como referência formal, simbólica e histórica para este projeto.

1 Na arquitetura românica e em seguida com o florescimento da arquitetura gótica, começaram a aparecer gárgulas nos tetos das catedrais. Elas são desaguadouros, esculpidas em pedra, representando figuras grotescas, tipo monstros, demônios, dragões, animais, humanos, e outros seres híbridos, como metade humano metade animal. Estas se encontram nas calhas dos telhados, destinando-se a escoar e projetar as águas pluviais, fora do alcance das paredes. Pretendia-se que a água não escorresse pelas paredes, para não estragar a alvenaria (a argamassa que liga os blocos de pedra). O termo gárgula tem origem da palavra francesa *gargouille*, que por sua vez advém de gargalo ou garganta, em Latim *gurgulio*, *gula*. Outras palavras similares derivam da raiz *gar*, engolir, a palavra representando o gorgulhante som da água. Acredita-se que sua função simbólica era, assustar e proteger de espíritos malignos ou prejudiciais.

2 As gárgulas que não têm a função de desaguadouro, reduzindo-se a um componente de ornamentação, também são conhecidas por quimeras.

4.5. FIGURADO DE ROSA RAMALHO



Fig: 15

Carrocho, Bicho Bravo, Rosa Ramalho, 1960 (116/128/95 mm)

O figurado de Rosa Ramalho vem a ser uma referência importante para este trabalho, porque ele expressa “Um imaginário que tem raízes em memórias culturais visuais ancestrais expressas numa fantasia popular, profana que remete para universos do fantástico, do monstruoso, do aliciante e tentador...” (Cruz, 2002, p.15), ou seja, “o conceito de "disparate"(5) um jogo com o absurdo, livremente crítico e libertador; uma explosão de toda a lógica – porventura a lógica dos dias e das noites injustas e opressoras.” (Sousa, 1964)

Deste modo, é possível ver este figurado, como revelação daquilo a que Carl Jung chamou de inconsciente coletivo, as suas formas disparatadas e absurdas, serão o desabafo da dureza da vida, aquela dureza, ou lado negro que se tentou fazer ver através da pintura de Bosch. O absurdo provavelmente surge, de um sofrimento incompreendido associado há vida, tornando esta injustificada perante tais amarguras.

Assim a vida é absurda como nos dizia o filósofo Albert Camus¹, assim são algumas figuras de Rosa Ramalho e Bosch.

Por fim, é interessante mencionar que a obra de Rosa Ramalho torna-se também referência, no sentido em que se trata de uma criatividade rica que surge por formas espontâneas, assim como as crianças fazem as coisas, livre de influências literárias, reforçando deste modo a ideia de que o academismo, por vezes, é um impedimento ao surgimento da forma mais pura. Portanto, por vezes há que desaprender e libertar-se de conceitos académicos.

¹ Albert Camus, filósofo francês, viveu entre 1913-1960, foi premiado com o prémio Nobel da Literatura em 1957. Falar de Camus é falar da filosofia do absurdo e da corrente Existencialista.

4.6. FESTAS COM MÁSCARAS, NORDESTE TRANSMONTANO



Fig: 16
Mascarados, festas com máscaras no nordeste Transmontano

Mascarados Transmontanos, acontecem durante as festas de herança ancestral, que se realizam em várias aldeias do norte do país, entre o período do Natal até ao Carnaval. Apresentam sempre um carácter profano, e estão associadas às celebrações do Solstício de Inverno e à agricultura (fertilidade). No caso da localidade de Sobrado, concelho de Valongo, acontecem festas deste tipo, no mês de Junho, onde se celebra o Solstício do Verão.

Poderão ser vistos como referência para este trabalho, por se mostrarem como mais um exemplo ancestral, onde pensa-se que a questão da identidade humana é questionada, através de manifestações onde a rebelião, a desordem, a desconfiguração do humano se manifestam. Pelas máscaras, estas pessoas deixam de ser humanos para se tornarem em “monstros humanos”, “segundo Le Goff¹, têm a função de “contrapeso” à banalidade e regularidade do quotidiano” (Cruz, 2002, p.12).

Desta forma, poderá se ver essas manifestações de mascarados, carnaval, como um momento e espaço para nos libertar dos impulsos, ações etc, que não têm lugar na

moralidade do dia a dia do Homem. Assim, isso leva a concluir que, aquela imagem e compreensão do Homem que normalmente temos, não passa de uma aparência de um ser, ou assunto, mais complexo.

¹ Jacques Le Goff, foi um historiador francês, especializado na história da Idade Média, particularmente séc. XII e XIII. Viveu entre 1924-2014.

4.7. CODEX SERAPHINIANUS



Fig: 17
Codex Seraphinianus (imagem do livro), Luigi Serafini, 1981

O livro *Codex Seraphinianus* (1981), do autor italiano Luigi Serafini, é um livro ilustrado com imagens detalhadas de um mundo imaginário. Também possui textos que legenda ou informa as imagens, inscrito numa linguagem imaginária, de impossível decifração. É referência aqui para o projeto, pela razão de que, ao propor um universo fantástico, nos faz enriquecer a maneira como olhamos o mundo, pensa-se que assim, é mais difícil de cairmos numa forma dogmática de ver o mundo.

4.8. MAN AFTER MAN: AN ANTHROPOLOGY OF THE FUTURE

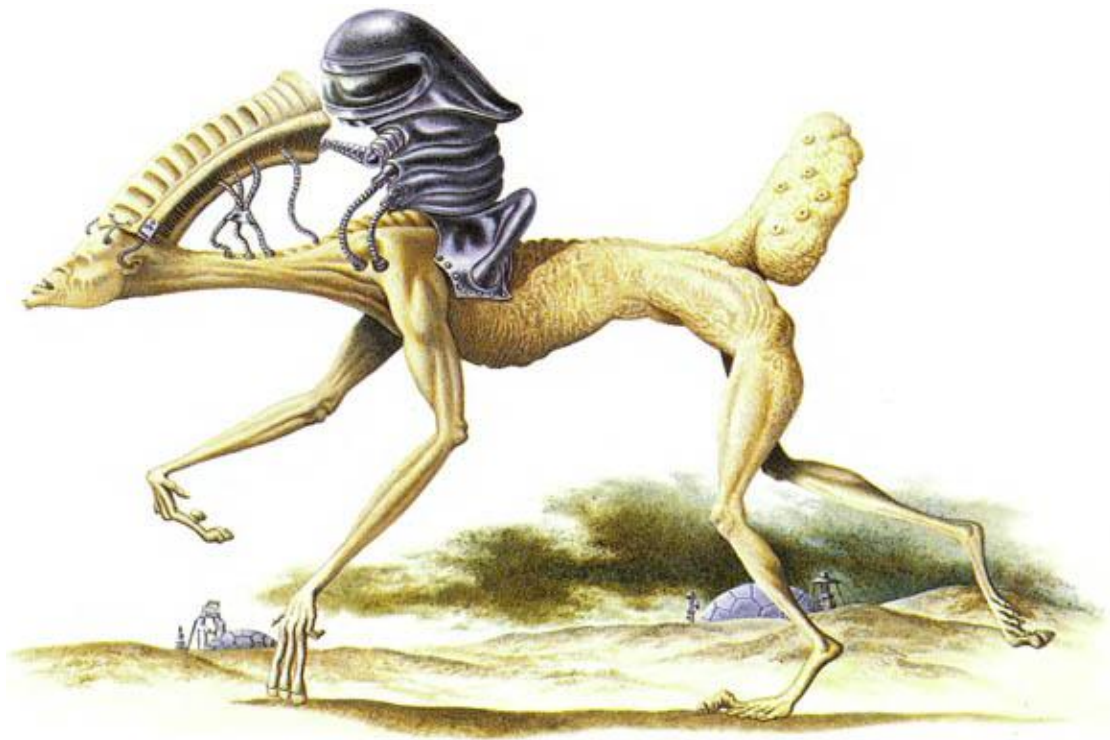


Fig: 18
Man After Man (imagem do livro), Dougal Dixon, 1990

Trata-se de um livro, com o título *Man After Man* (1990), da autoria do escocês geologista Dougal Dixon, é um livro com ilustrações e textos, onde exploram hipoteticamente as possibilidades da evolução da espécie humana no futuro. Crer-se que esta referência é interessante, não só pelo facto de tornar visível as possibilidades de transformação da nossa espécie no futuro, mas como também, comprovar que o corpo, o Homem, a identidade da humanidade é algo em mudança.

5. DESCRIÇÃO DO PROJETO

5.1. CONTEXTO DO PROJETO

Este projeto nasce do interesse em expandir competências desenvolvidas nas áreas da escultura e cerâmica para a exploração de um carácter sensorial no mundo do design. Acredita-se que as qualidades sensíveis, não têm que estar restritas a objetos de museu ou àquelas peças rotuladas como arte, mas sim, essas qualidades, também podem ter relevo nos objetos domésticos, ou do nosso dia a dia, por vezes, a arte e design não tem que ser antagónicas.

Segundo Flusser em seu texto “*About The Word Design*”, diz-nos que no contexto do Fazer, coexistiam duas qualidades, arte e técnica. E que por volta do período do Renascimento, estas duas qualidades foram separadas, numa mais científica, quantificável e «inflexível» e noutra mais artística, qualificativa e «flexível». Essa separação começou a se tornar irreversível no final do séc. XIX, onde foi o design que veio a estabelecer a união entre as duas qualidades novamente, e as considerou ambas importantes, para a construção de uma nova forma de cultura. (Flusser, 2010) Pode-se entender isso da seguinte forma, hoje uma máquina não basta funcionar, ela tem que ser agradável de se usar.

Assim se pode concluir, que este projeto é mais uma tentativa de reunir aquelas duas qualidades (inflexível e flexível), que pelas circunstâncias do passado se opuseram. Concretamente, é pegar no barro, e suas condições de modelagem, plasticidade, secagem, tensões, resistência, cozedura e decoração, ou seja, toda uma natureza que exige um cuidado, um conhecimento técnico com os seus critérios (quantificável e «inflexível») e colocar a favor dum mundo sem limites, que é este que reside em todos nós para além da racionalidade (qualificativa e «flexível»).

Deste modo, se propôs criar objetos que possam fazer parte do quotidiano, e que tenham a capacidade de estimular o nosso lado emocional, imaginativo etc., contribuindo assim, para um design mais sensorial. Para isso, esse projeto vem a

contribuir com três tipologias de objeto que são, contentores, azulejos e figuras, onde se explora uma iconografia imaginária (um bestiário).

Assim, a abordagem tomada no desenvolvimento do projeto, passa pelo contacto com o material, ou seja, manuseamento do barro, na procura de resultados interessantes, quando estes encontrados, são trabalhados “limados”, até se chegar à forma desejada. Por fim, porquê os monstros, esses seres fantásticos?

Eles nascem de um sentir, crer-se comum a todos nós, ou se não, pelo menos partilhado por alguns de nós. Uma descrença em valores, uma descrença em quem põe ou dita as regras, a injustiça social, a precariedade profissional, e o abuso profissional por aqueles que possuem o capital. Um lixo de imagens e ruídos que não nos trazem nada, só sugam-nos o sangue, a vida absurda que a maioria das pessoas leva, para mal sobreviver, a mudança do clima, a poluição dos oceanos, a extinção de espécies animais e vegetais, a desfloração das florestas, o crescimento da população, enfim, a destruição do planeta e de nós próprios. É mesmo caso para dizer uma descrença na própria Humanidade.

“Ora nós exigimos mais dos monstros, pedimo-lhes, justamente, que nos inquietem, que nos provoquem vertigens, que abalem permanentemente as nossas mais sólidas certezas; porque necessitamos de certezas sobre a nossa identidade humana ameaçada de indefinição” (Gil, 1994, p.10)

5.2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO E RESULTADOS

Antes de tudo, parece ser importante dizer que, o projeto se resume a uma iconografia imaginária, que se desenvolve por três tipologias de objetos que são as seguintes: contentores, azulejos e figuras.

Como já foi dito anteriormente, a primeira etapa do projeto passou pelo processo de manusear o barro, na tentativa de encontrar resultados interessantes para uma exploração futura. Desse trabalho surgiram dois resultados, que estão na base da orientação formal e conceptual do projeto, que são os seguintes objetos representados abaixo.



Fig. 19

Peça em barro bajouca, decorada com vidrado branco e azul cobalto, Alt.:7 mm/ Larg.:250 mm/ Diam.: 250 mm.



Fig.20

Peça em barro bajouca, decorada com vidrados, Alt.:150 mm/ Larg.:100 mm/ Diam.: 150 mm.

O enredo e animalidade presentes na fig.19, interessaram formalmente, talvez por possuir um pouco do caótico ou complexidade, que se pode encontrar por exemplo nas cenas de Bosch. Os lagartos com a sua natureza réptil, estranha ou fascinante, podem representar aquele “devir-animal” sempre latente em nós, do qual nos fala José Gil (1994). Esse fascínio ou aberração ganha ainda maior relevo, com o monstro da fig. 20, remetendo para um mundo de bestas, tão comum ao imaginário da Idade Média.

Portanto, pode-se entender que estes resultados acima, funcionam como os gêmeos para a evolução da iconografia de seres fantásticos deste projeto.

5.2.1. Contentores

Para sua criação, começou-se por conceber um imaginário, ou iconografia pelo desenho livre à mão, onde se tentou explorar a espontaneidade da imaginação. É uma parte que também está inerente, nas outras tipologias de objetos criadas neste projeto.



Fig. 21
Desenhos

Depois de reunir desenhos satisfatórios, começa-se por fazer lastras em barro (têm que secar um pouco para ganharem consistência), das quais fazem-se silhuetas dos animais desenhados. O corte das silhuetas é executado com uma forma em metal (que tem a forma do contorno da figura). Se a figura tiver pormenores, que serão de difícil execução pela forma em metal, coloca-se a folha do desenho diretamente sobre a lastra de barro e desenha-se o contorno da figura nesta para depois ser recortada com um teque¹.

¹ Teque, é uma simples ferramenta geralmente em madeira, destinada para trabalhar - moldar o barro.



Fig. 22
Desenho do contorno de uma figura na lastra de barro.



Fig. 23
Formas em metal, para recortar o contorno da figura na lastra de barro.

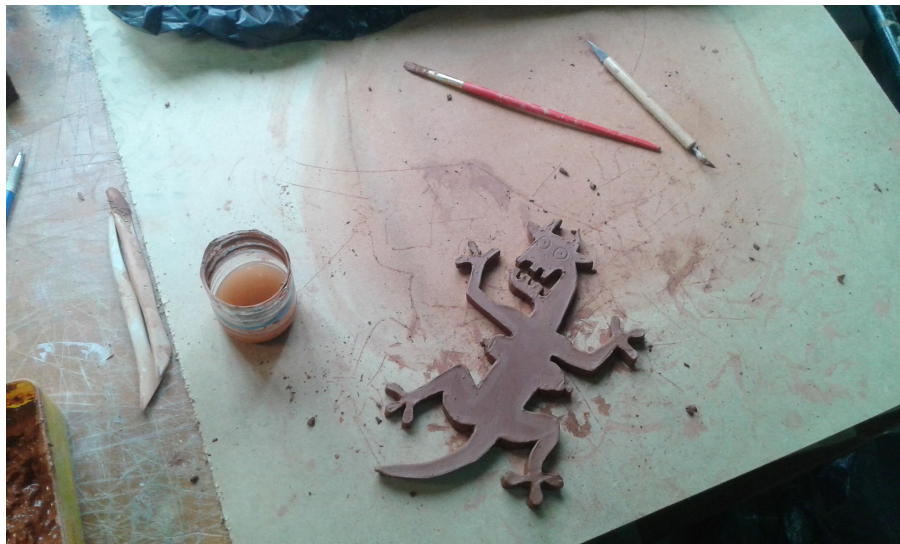


Fig. 24
Figura recortada

Aqui pode-se verificar a complexidade do contorno da figura, para ser possível fazer com aquela forma metálica, da foto anterior. Neste caso havia duas opções iminentes a tomar, arranjar um metal mais flexível (fino), para se fazer a forma do perfil da figura, ou colocar diretamente o desenho sobre a lastra e marcar o contorno da figura nesta para recortar. De momento a segundo opção foi a mais conveniente.



Fig. 25
Marcação do contorno da figura na lastra.

Posteriormente as silhuetas recortadas são incorporadas num molde, para se construir a estrutura do contentor, é aconselhável que se mantenha a estrutura húmida (cobrindo-a com panos húmidos), durante o processo de construção, para evitar problemas de secagem e consequentes fissuras entre as silhuetas colocadas em diferentes tempos.



Fig. 26
Processo de colocar as silhuetas, e fazer as colagens entre elas no molde.

Depois da peça estar definida com o número total de silhuetas, dá-se um retoque nestas para melhor se definir seus contornos. O número destas silhuetas é decidido aleatoriamente, colocando-se o montante necessário para que a peça fique bem equilibrada e harmoniosa.



Fig. 27
Peça definida com o número total de silhuetas, e retocada.

Seguidamente à que deixar a peça secar (mas não totalmente), até ter consistência, para se virar do lado do avesso, para ser retocada.



Fig. 28
Peça em processo de retoque, no lado do avesso.

Depois desse laborioso trabalho, a peça deve secar completamente antes de ir a cozer. Normalmente uma peça vai a cozer uma ou duas vezes, dependentemente da decoração que se quer dar. Pode ir a cozer mais vezes, no caso de se necessitar restaurar uma peça, ou se querer criar decorações mais complexas.

5.2.1.1. Últimas Observações e Resultados Finais

Quanto ao processo de trabalho destas peças, poderá ser aligeirado, com a criação de moldes para as silhuetas. Também observou-se que barros gordos, como o grés, são mais adequados para a modelação destas peças, por provocarem menos fissuras durante o ato de construção.



Fig. 29
Peça 1, barro vermelho decorado com engobe branco



Fig. 30
Peça 2, faiança decorado com tinta de cerâmica (azul cobalto) e vidrado transparente



Fig. 31

Peça 3, faiança decorado com tintas de cerâmica e vidrado transparente



Fig. 32

Peça 4, barro vermelho decorado com engobe branco



Fig. 33
Peça 5, grés, decorado com engobes de várias cores



Fig. 34
Peça 6, barro vermelho decorado com engobe branco e preto



Fig. 35

Peça 7, grés, decorado com tintas de cerâmica e vidrado transparente



Fig. 36

Peça 8, grés, decorado com tintas de cerâmica e vidrado transparente



Fig. 37
Peça partida, angustias de trabalho

5.2.2. Azulejos

Os azulejos, nascem da ideia de aplicar a iconografia imaginária, num suporte com mais facilidade de produção. Pensar o produto, numa produção em série. Para isso foram criados moldes em gesso.



Fig. 38
Azulejos modelados (originais), em barro vermelho para criar moldes



Fig. 39

Construção dos moldes, caixas onde se coloca o gesso via líquida, que por sua vez vai criar o molde, ou parte negativa do positivo que é o azulejo



Fig. 40

Moldes em gesso dos azulejos



Fig. 41

Os moldes depois de feitos necessitam secar, para depois poderem absorver a humidade do barro



Fig. 42

Enchimento dos moldes por via plástica, para criação de azulejos



Fig. 43

Depois de retirar os azulejos dos moldes, é necessário certos cuidados durante o processo de secagem, como colocar algo nos vértices para impedir que estes empenam

5.2.2.1. Últimas Observações e Resultados Finais

A produção dos azulejos através destes moldes, ainda requer um certo retoque, após serem retirados dos moldes. Durante a secagem destes, foram colocados pesos sobre eles para não empenarem. Mas como os azulejos têm relevo, isso faz com que, o peso só se concentre sobre o relevo, fazendo por vezes, com que as extremidades, vértices destes possam empenar. Para impedir isso, tentou-se colocar simples mecanismos feitos com ganchos e pedaços de madeira, cartão, nas extremidades dos azulejos de forma a impedir o empenamento dos seus vértices, como está exemplificado na figura anterior 43.



Fig. 44
Azulejos, resultados finais



Fig. 45
Azulejos, resultados finais



Fig. 46
Azulejos, detalhe de resultados finais.



Fig. 47
Azulejos, detalhe de resultados finais.



Fig. 48
Azulejos, resultados finais



Fig. 49
Azulejos, resultados finais

5.2.3. Figuras

O figurado, nasce do interesse em dar tridimensionalidade às figuras surgidas pelo desenho, seguindo a influência da obra e processo de trabalho de alguns artistas populares, como por exemplo Rosa Ramalho. Deste modo, se resolveu fazer um figurado próprio.



Fig. 50
Figuras modeladas, estado cru.



Fig. 51
Figuras modeladas, estado cru.

5.2.3.1. Últimas Observações e Resultados Finais

As peças são executadas através da modelação à mão, não existiram moldes envolvidos, fazendo com que cada peça seja única. No futuro pensa-se tentar inserir no processo de construção moldes, de forma a poder aligeirar a produção. Mas isso só será aceite se os moldes não condicionarem a qualidade das peças. Crer-se que haverá sempre detalhes que terão que ser realizados manualmente, sem recurso a moldes.

Monstro 1

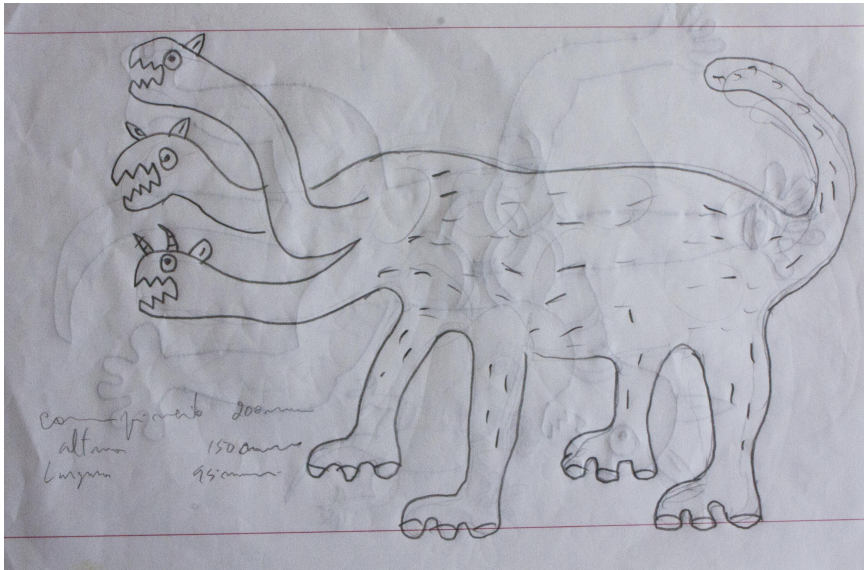


Fig. 52
Esboço do Monstro 1



Fig. 53
Processo de pintura



Fig. 54
Peça cozida (chacotada)



Fig. 55
Resultado final



Fig. 56
Resultado final



Fig. 57
Resultado final

Monstro 2



Fig. 58
Esboço do Monstro 2



Fig. 59
Peça cozida



Fig. 60
Resultado final



Fig. 61
Resultado final



Fig. 62
Resultado final



Fig. 63
Detalhe de resultado final

Monstro 3

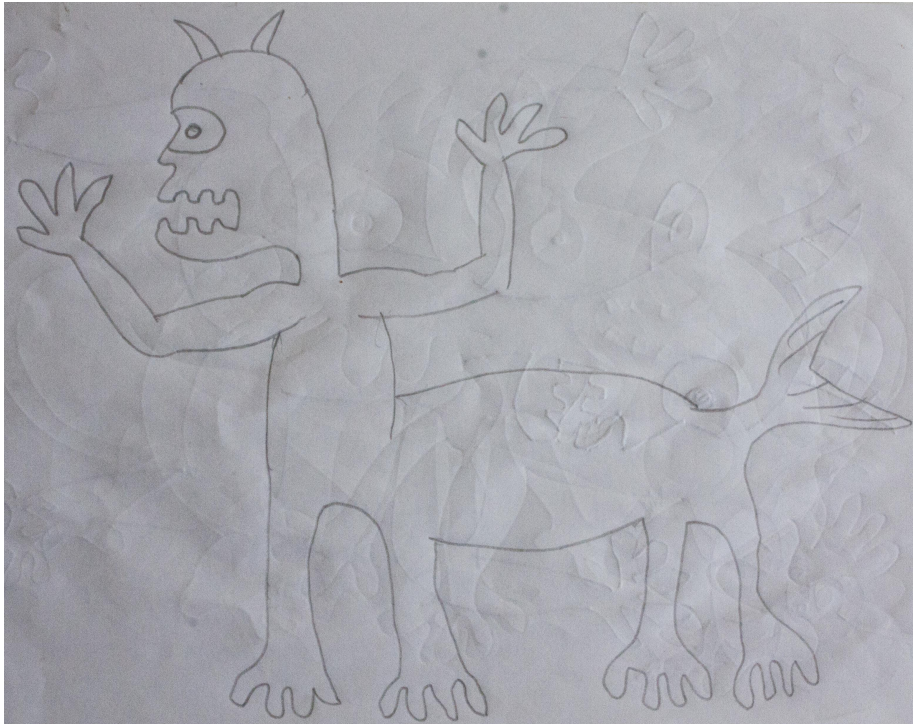


Fig. 64
Esboço do Monstro 3



Fig. 65
Peça cozida



Fig. 66
Resultado final



Fig. 67
Resultado final



Fig. 68
Resultado final



Fig. 69
Detalhe de resultado final

Monstro 4



Fig. 70
Esboço do Monstro 4



Fig. 71
Em processo de modelação



Fig. 72
Peça em estado cru



Fig. 73
Resultado final



Fig. 74
Detalhe de resultado final



Fig. 75
Resultado final

Monstro 5



Fig. 76
Esboço do Monstro 5



Fig. 77
Em processo de modelação



Fig. 78
Peça em estado cru.



Fig. 79
Resultado final



Fig. 80
Resultado final



Fig. 81
Resultado final

Monstro 6



Fig. 82
Esboço do Monstro 6.



Fig. 83
Peça em estado cru



Fig. 84
Resultado final



Fig. 85
Resultado final



Fig. 86
Detalhe de resultado final



Fig. 87
Detalhe de resultado final

Monstro 7

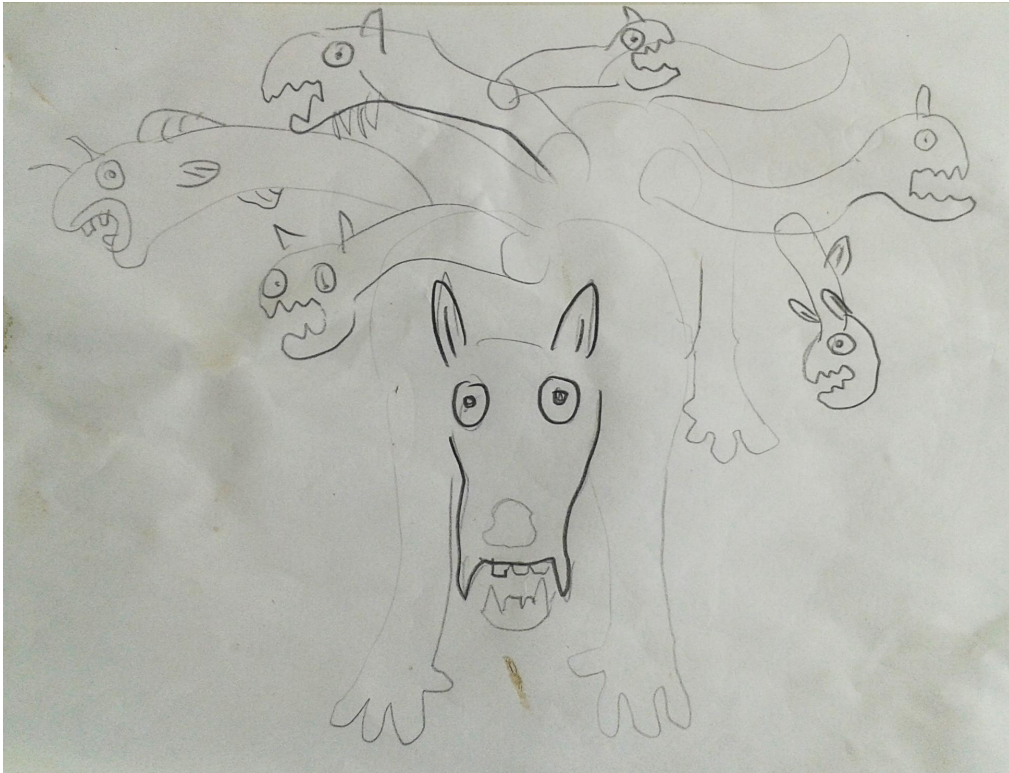


Fig. 88
Esboço do Monstro 7



Fig. 89
Peça em estado cru



Fig. 90
Resultado final



Fig. 91
Resultado final



Fig. 92
Detalhe de resultado final



Fig. 93
Resultado final

Monstro 8

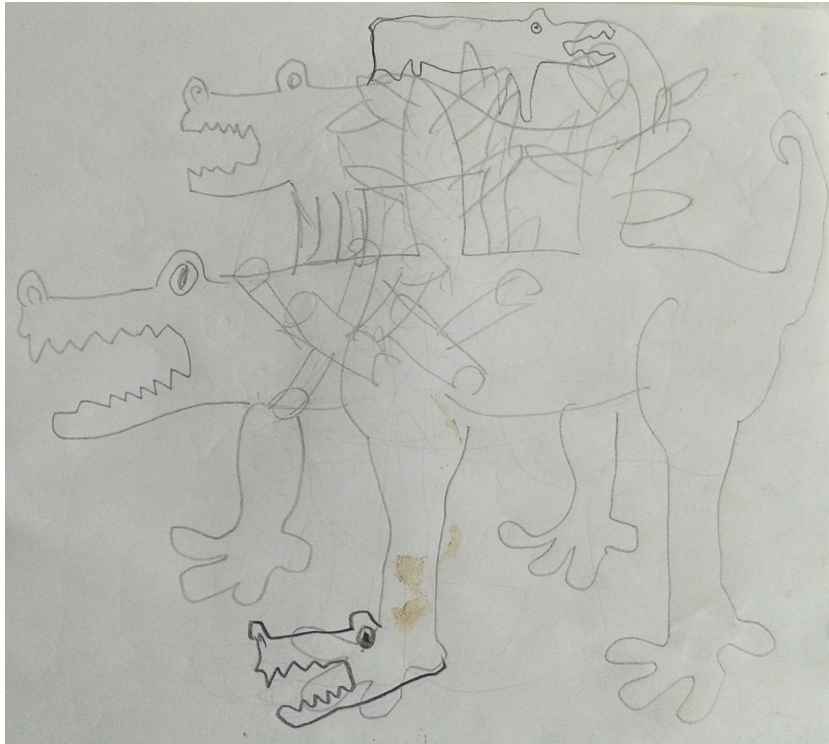


Fig. 94
Esboço do Monstro 8.



Fig. 95
Peça em estado cru



Fig. 96

Peça do lado direito da imagem, explodiu durante a cozedura, crer-se que teve alguma bolha de ar dentro do barro.



Fig. 97
Peça partida

Monstro 9



Fig. 98
Esboço do Monstro 9



Fig. 99
Peça em estado cru



Fig. 100
Resultado final



Fig. 101
Resultado final



Fig. 102
Resultado final



Fig. 103
Detalhe de resultado final

Monstro 10



Fig. 104
Esboço do Monstro 10



Fig. 105
Peça em estado cru



Fig. 106
Resultado final



Fig. 107
Resultado final



Fig. 108
Resultado final



Fig. 109
Detalhe de resultado final

Monstro 11



Fig. 110
Esboço do Monstro 11



Fig. 111
Peça em estado cru



Fig. 112
Peça cozida com uma parte partida



Fig. 113
Resultado final



Fig. 114
Resultado final



Fig. 115
Detalhe de resultado final

Monstro 12



Fig. 116
Esboço do Monstro 12



Fig. 117
Peça em estado cru



Fig. 118
Resultado final



Fig. 119
Resultado final



Fig. 120
Detalhe de resultado final



Fig. 121
Detalhe de resultado final



Fig. 122
Monstros



Fig. 123
Monstros

6. CONCLUSÕES

6.1. CONCLUSÕES FINAIS E DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

É satisfatório os resultados adquiridos, crer-se que os objetos que daqui surgiram, têm pelas suas características condições para estimular respostas sensoriais nos seus experimentadores, como é o caso da fantasia, contribuindo desse modo, com qualidades sensoriais para o design de produto. Para isso muito contribui a iconografia monstruoso, com suas formas anormais e híbridas, exploradas nas peças. Provocando geralmente no expectador, uma reação de curiosidade e fascínio (portas para imaginários). Como também, o aprofundamento de conhecimentos sobre design e design sensorial.

A temática imaginário-monstros para além de ajudar na conceção do bestiário deste projeto, também deu a possibilidade de aprofundar conhecimentos acerca de um saber ancestral. Que se apresenta por aquilo que se entende por folclore ou arte popular, e assim por diante com os mitos, lendas, tradições etc., um legado antropológico convidativo à reflexão da identidade do Homem. O que faz o Homem ser o que é?

Em relação à pertinência que este projeto possa ter para o mundo do design, como já se tentou mencionar num texto anteriormente, acredita-se que este trabalho vem a reforçar a ideia de que o design deve-se servir da arte, ou seja, de uma linguagem mais intuitiva, como por exemplo a “poesia” etc., para dar lugar às emoções, para o Homem ter a possibilidade de ser noutras dimensões, porque o Homem não está definido, mas sim, vai-se definindo. O design como ferramenta para servir o Homem, deve ajudá-lo nessa tarefa de auto-conhecimento e auto-reformulação em todos os sentidos, e não se ficar por um design-fazer limitado a necessidades funcionais.

Também durante o desenvolvimento deste projeto, foi possível aplicar e explorar conhecimentos relativamente à cerâmica e escultura, contribuindo assim para o desenvolvimento - aperfeiçoamento e obtenção de novas técnicas nessas áreas.

No futuro, existe interesse em explorar uma ideia de negócio para estas peças, até ao momento, o foco foi essencialmente na parte criadora, porque não se desejava que

preocupações de negócio pudessem condicionar o processo de criação. Agora que existe resultados satisfatórios e se acredita que há potencial de negócio nelas, pretende-se desenvolver uma forma de produção que possibilite “ganhar dinheiro com isso”. A inserção de moldes no processo de trabalho para tornar a produção das peças mais rápida e assim aumentar a viabilidade de negócio, poderá ser uma solução, mas só no caso dos padrões de qualidade se mantiverem.

Quanto ao futuro, independentemente das suas variantes, o interesse é continuar com esse projeto (é um mundo sem fim, ou seja continuar a criar imaginários, monstros, porque como nos diz José Gil,

“ Os homens precisam de monstros para se tornarem humanos.” (p. 88)

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1 LIVROS

- Chevalier, J. & Gheerbrant A (1994). *Dicionário dos Símbolos*. Lisboa: Teorema
- Cruz, A. L. (2008) O Medonhento No Minho: O Caso Do Figurado De Galegos (Barcelos). In Valarinho, A. J. (Coord.), *Figurado & Figurado* (pp. 11-15). Lisboa: Instituto do Emprego e da Formação Profissional
- Dunne, A. (2008). *Hertzian Tales, Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. Massachusetts, Cambridge: The Mit Press
- Durand, G. (1964). *A Imaginação Simbólica*. Lisboa: Edições 70
- Eliade, M. (1969). *O Mito Do Eterno Retorno*. Lisboa: Edições 70
- Fernandes, I. M.(2008). Crescei E Multiplicai-vos. In Valarinho, A. J. (Coord.), *Figurado & Figurado* (p. 9). Lisboa: Instituto do Emprego e da Formação Profissional
- Flusser, V. (2010). *Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas*. Lisboa: Relógio D'Água Editores
- Folkmann, M. N. (2013). *The Aesthetics of Imagination in Design*. Massachusetts: The Mit Press
- Gil, J. (1994). *Monstros*. Lisboa: Quetzal Editores
- Jung, C. (1962). *O Homem À Descoberta Da Sua Alma*. Porto: Livraria Tavares Martins
- Kafka, F. (2009) *A Metamorfose*. Lisboa: Editorial Presença

Norman, D. (2004) *Emotional Design*. Nova Iorque: Basic Books

Providência, F. (2014). Poeta, Ou Aquele Que Faz: Design Lacónico Para Um Mundo Menos Cínico. In Vilar, E. T. (Coord.), *Design Et Al* (pp. 55-80). Alfragide: Publicações Dom Quixote

7.2. DOCUMENTOS ELETRÓNICOS

Knapp, B. L. (1986) *Archetype, Architecture, and the writer*. Consultado em 10 de Maio 2018. Disponível em <https://bit.ly/2s8aKRG>

Quental, A. *Só males são reais, só dor existe*. Poemas & Pseudopoemas. Acedido em 21 de Maio, 2018. Disponível em <https://bit.ly/2kncxye>

Rybczynski, W. (1998), The Architect Le Corbusier. *Time*, June 8. Consultado em 21 de Maio, 2018. Disponível em <https://ti.me/2x7kAIy>

Santos, C. M. (2015) *If You Walk The Galaxies- Entrevista a Fernando Brízio*. Consultado em 21 Maio, 2018. Disponível em <https://bit.ly/2xf2LaI>

Sousa, E. (1964). Conhecimento da Arte Moderna e Popular - Arte Popular e Arte Culta. *Revista Arquitectura*, 83. Acedido 19 de Março. Disponível em: <https://bit.ly/2kqRPO3>

7.3. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Villa Savoye, Le Corbusier, 1931
<https://bit.ly/2LqOaMa>, acedido a 21 de Maio, 2018

Figura 2: The New Standard, Thomas Carpentier, 2012
<https://bit.ly/2IMGthT>, acedido a 21 de Maio, 2018

Figura 3: Le Modulor, Le Corbusier, 1948
<https://bit.ly/2s5S451>, acedido a 21 de Maio, 2018

Figura 4: Prateleira Carlton, Ettore Sottsass, 1981
<https://bit.ly/2kqmECw>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 5: Corkscrews, Alessandro Mendini, 1994
<https://bit.ly/2MY22SH>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 6: Whistling Kettle, Michael Graves, 1985
<https://bit.ly/2CFiC5c>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 7: Juicy Salif, Philippe Starck, 1991
<https://bit.ly/2IKzgig>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 8: Teapot for Masochists, Jacques Carelman
<https://bit.ly/2x9zHBa>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 9: Prato comido, Fernando Brízio, 1998
<https://bit.ly/2GPf0KI>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 10: Filme Tempos Modernos, Charlie Chaplin, 1936
<https://bit.ly/2LvpP88>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 11: Showtime Vases, Jaime Hayon
<https://bit.ly/2LsHFsl>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 12: Arquiteturas Imaginárias, El Ultimo Grito
<https://bit.ly/2J3st6x>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 13: Tentações de Santo Antão, (pormenor do painel central), 1513, pintor Hieronymus Bosch
<https://bit.ly/2J7Pc1k>, acessado 26 de Janeiro, 2018

Figura 14: Gárgula, imagem de minha autoria.

Figura 15: Carrocho, barrista Rosa Ramalho
<https://bit.ly/2J2bO3t>, acessado a 21 de Maio, 2018

Figura 16: Mascarados, nordeste transmontano
<https://bit.ly/2sdxrEr>, acessado 27 janeiro, 2018

Figura 17: Imagem do livro *Codex Seraphinianus*
<https://bit.ly/2IKyUrW>, acessado 27 janeiro, 2018

Figura 18: Imagem do livro *Man After Man*
<https://bit.ly/2IIVDsy>, acessado a 20 de Março, 2018

*Restantes figuras, são imagens de minha autoria.

