

ALTER-EGO

Carolina Simões
2014

Agradecimentos

Um agradecimento muito especial aos meus pais e irmãos pelo amor incondicional, pelo apoio, pela enorme paciência, pelo encorajamento e por estarem sempre presentes. Ao meu namorado Vítor Lopes pelo amor, pela disponibilidade, pelo incentivo, pela compreensão, pela preciosa ajuda em inúmeras fases da Tese e por todos os momentos em que simplesmente me ouviu.

À minha família pelo carinho e por se importar. À minha amiga Ana Melo, pela amizade, pelo apoio e pelos desabafos.

Ao meu orientador Fernando Brízio, pela disponibilidade, pela partilha do saber e pelas valiosas contribuições para o trabalho. Aos meus modelos fotográficos Ana Melo e Francisco Simões (meu irmão), pela disponibilidade e entrega.

Aos meus pais, ao meu namorado e à Maria Armada Mendes pelo apoio nas sessões fotográficas.

Ao senhor Carlos Lopes, da empresa Cromosul, pela bondade.

Aos responsáveis das Oficinas da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha pelo seu apoio, em especial ao Pedro Cá, técnico do laboratório de fotografia, pelo apoio técnico e estético.

Resumo

Como designer pretendo trabalhar essencialmente questões relacionadas com a comunicação nos/com objectos. Interessei-me durante este projecto em pensar o modo como os objectos servem como dispositivos de interacção social e mecanismos de relacionamento simbólico entre as pessoas.

Procurei desenvolver experiências a partir de tipologias resolvidas do ponto de vista funcional. Neste projecto são apresentados uma série de objectos que funcionam como adereços. São peças de vestuário e acessórios, que permitirem a interacção com a realidade através de acções por vezes imprevistas, dotando as pessoas da possibilidade de encarnarem personagens.

Algumas dessas peças só são reveladas nos momentos em que a pessoa pretende assumir o seu alter-ego. Pode ser alguém que queira manter uma aura de mistério á sua volta ou alguém expansivo e extravagante.

Permitem teatralizar o quotidiano. Constroem uma identidade visual, com a capacidade de originar narrativas de interacção com o mundo. São direccionadas para pessoas curiosas e dispostas a aceitar o compromisso que vem com cada objecto.

Palavras-chave: design, alter-ego, teatralização, aura, acessórios, vestuário, narrativa, performance

Abstract

As a designer, I essentially intend to work issues related to communication in and through objects. During this project, I became interested in how objects serve as social interaction devices, as well as mechanisms of symbolic relationships between people.

I tried to develop experiences, starting from typologies that were solved in the function point of view. In this project, a series of objects are provided, objects that act as props. These are garments and accessories that allow its user to interact in different ways with reality, giving people the opportunity to embody characters.

Some of the pieces are only revealed at times, whenever its user wants to take on his alter-ego. It may be a person who wants to maintain an aura of mystery around herself, or someone expansive and extravagant. These pieces allow people dramatizing their everyday. They help building a visual identity and originating interaction narratives with our surrounding world.

These objects are definitely directed to those who are curious, and most of all, willing to accept the commitment that comes with each one of them.

Keywords: design, alter-ego, theatricalization, aura, accessories, clothing, narrative, performance

Índice

Introdução

Objectivos do projecto	8
Problema / Desafio	9
Fundamentos teóricos	
Vestuário como cartão de visita da nossa personalidade	11
Aura e Bem-estar	14
Análise de projectos de referência	16

Descrição do projecto

Metodologias	
Desenho	29
Experimentação e Modelos	30
Desenvolvimento do projecto	31
Resultados	
Dedais	40
Anel Marcador	48
Calças Porta-Moedas	50
Casacos Porta-Moedas	52
Camisas Porta-Moedas	54
Lenços Porta-Moedas	56

Conclusões

Conclusões finais	58
Desenvolvimentos Futuros	59
Bibliografia	60
Índice de Imagens	62

Objectivos do Projecto

Existe a necessidade de elogiar a unicidade pessoal, apreciamos a sinceridade e a espontaneidade, aplaudimos a realização pessoal.

Durante o nosso quotidiano existem múltiplas possibilidades de realização e de fracasso. Existe algo de universal em cada pessoa. No entanto, existe também algo de especificamente pessoal e de diferente, nesse processo.

As pessoas estão focadas em si próprias, no entanto não conseguem viver sem o outro, a expressão de si próprias só vê o seu valor com a existência do outro, a auto-expressão não existe no vácuo social. A auto-expressão é, de facto, catalisador da realização pessoal, e da relação com o outro.

Ela é a capacidade que um individuo tem de manifestar o próprio pensamento, vontade e opinião, através de palavras, gestos, objectos e arte.

Ter consciência de si próprio e do seu corpo tem-se tornado cada vez mais importante na nossa sociedade, tenta-se estimular a auto-reflexividade, tenta-se (re)conquistar a interioridade do corpo. O corpo funciona como um caminho do inconsciente, ele fala, por isso, é preciso escutá-lo, é necessário que ele se expresse e comunique, para que a pessoa se possa revelar. O corpo pode ser considerado como instrumento de conquista, tanto no universo pessoal como no social, é com ele que nos conhecemos a nós próprios, e com ele que nos damos a conhecer aos outros, pois é possuidor e transmissor de informação.

E como temos consciência disso, cuidamos dele e munimos o corpo de signos, que nos permitam expressar. Vivemos numa cultura da personalidade.

A partir destes pressupostos, defini para a minha tese, que o corpo seria o «meio» para chegar a um «fim», a auto-expressão.

A minha tese passa, então, pela utilização de objectos que permitam á pessoa atingir o seu potencial auto-expressivo.

Inúmeros objectos procuram complementar o corpo, como extensões materiais. E carregar a pessoa com uma aura especial. Como uma língua, eles são plataformas de comunicação e construção simbólica, que servem o seu utilizador e quem o observa.

Sendo assim, o objectivo desta tese é o desenvolvimento de objectos que proporcionem um meio de auto-expressão, que potenciem um sentimento de dinamismo e satisfação. Contribuindo para a construção da auto estima, promovendo a identidade individual, a auto-expressão, afim de atingir a realização interior do utilizador.

Problema / Desafio

Com a crescente e dominante globalização e a massificação dos produtos e serviços, tudo parece de alguma forma igual, com um consumo generalizado de imagens, factos, informações e objectos. A sociedade dos nossos dias é caracterizada pela busca do prazer e pelo consumo desmesurado.

Esta alteração na sociedade teve início com a Revolução Industrial, a produção em massa de bens e serviços levou o indivíduo a procurar nível de vida, que outrora só era acessível á “elite” da sociedade. Começou a busca da auto-realização, com imagens assediadas, um atolar de informação, a cultura com mutações cada vez mais rápidas. Se por um lado a sociedade se tornou estandardizada e universal devido á produção em massa, por outro tornou-se altamente volátil e ávida por novidade. A injeção permanente de informação, o infindável universo de objectos, torna o homem de hoje em dia cada vez mais cinético, permeável à novidade, fazendo pouca resistência à mudança. Se por um lado o indivíduo ganhou liberdade e opção de escolha, por outro lado está preso a essa ideia de liberdade.

O espaço público passou a ser de certa forma uma massa descaracterizada, não por falta de significado mas por excesso dele, existindo uma certa apatia.

Uma apatia em que, por um lado o indivíduo se sensibiliza com o que o rodeia, mas ao mesmo tempo lhe é indiferente.

“Paradoxo que explica parcialmente a plethora de informações que nos assaltam e a rapidez com que os acontecimentos veiculados pelos mass media se expulsam uns aos outros, impedindo toda e qualquer emoção duradoura”.¹

Enquanto o espaço público se esvazia, existe um investimento no universo privado, no Eu. Que deu origem a um processo de personalização que é levado a cabo por cada um de nós. As pessoas procuram satisfazer as suas necessidades, existe um fascínio pelo auto-conhecimento, pela auto-realização, talvez como resultado de um desinteresse do que é público.

O que é certo é que as pessoas apostam em técnicas de expressão, de comunicação e de meditação, recorrendo a tratamentos físicos e psicológicos.

Além do seu bem-estar, as pessoas procuram-se a si próprias, lutam por chegar à tona numa sociedade que parece querer anular-nos.

O mundo em que vivemos hoje, é cada vez mais complexo e cheio de paradoxos, com as relações sociais, os desejos, fantasias, esperanças e medos, vai crescendo a necessidade de individualização e de auto-expressão.

¹ Lipovetsky, G. (2013). *A era do vazio: Ensaio sobre o individualismo contemporâneo* (M. S. Pereira & A. L. Faria, Trad.) Lisboa: Edições 70 (Obra original publicada em 1983), p.85

Produzimos em massa e consumimos em massa, é certo que isso faz com que de alguma forma exista uma padronização da sociedade, toda a gente tem um carro, as casas assemelham-se umas às outras, os produtos acabam por ser semelhantes em todas as lojas, as «migrações sincronizadas» aos fins-de-semana, reflectem uma uniformização de comportamentos e situações.

Antes sabíamos que quando viajávamos para outros países iríamos encontrar coisas diferentes, objectos, formas diferentes de vestir, etc., hoje em dia, embora essa diferença exista ela não é tão clara e flagrante. Mas também é certo que existe uma acentuação das singularidades e a personalização crescente das pessoas, como já abordado anteriormente. Pode colocar-se a questão desta forma, apesar da miríade de ofertas e a semelhança entre elas a diferença é marcada pelas escolhas que cada um faz daquilo que lhe é oferecido no mercado. Como num buffet, as opções são iguais para todos e acessíveis a todos, mas ao olharmos para o prato de cada um, não vai haver um único igual. Não existem normas rígidas, tudo é passível de alterar, a era do consumo tem como consequência a redução das diferenças entre as pessoas e isso torna a sociedade mais tolerante. Como refere Lipovetsky, “No tempo dos sistemas à carta, a personalidade já não deve ser de tipo gregário ou mimético, mas aprofundar a sua diferença, a sua singularidade: o narcisismo representa este desprendimento da apreensão do Outro, esta ruptura com a ordem da estandardização dos primeiros tempos da «sociedade de consumo»”.² O desafio do meu projecto é criar algo que faça a pessoa destacar-se dos outros e aos mesmo tempo permitir que através dos objectos se conheça e se dê a conhecer aos outros. Ou seja, munir a pessoa de significado. Por outro lado, procurei que os meus objectos resistssem a essa mudança constante e á consequente obsolescência. À nossa volta existe uma panóplia de objectos, que todos os dias se vão multiplicando, sinais claros de abundância e de uma sociedade fortemente consumista. Este facto gerou uma alteração profunda na generalidade das pessoas. Mas esta mutação não é totalmente negativa, pois não há relançamento nem crescimento possível a médio e longo prazo sem a procura de consumo. O consumo de certa forma funciona como um «instrumento flexível» de integração do individuo no meio social.³ Se a sociedade no seu âmago é viciada por objectos, e não se consegue despojar deles, posso, a partir dos objectos, passar mensagens, comunicar e fazer pensar.

2 Lipovetsky, G. (2013). *A era do vazio: Ensaio sobre o individualismo contemporâneo* (M. S. Pereira & A. L. Faria, Trad.) Lisboa: Edições 70 (Obra original publicada em 1983), p.92

3 *Ibidem.*, p.179

Posso tirar proveito desta situação criando objectos, que se tornem caminhos para as pessoas se diferenciarem a partir da teatralização do seu quotidiano. E os objectos conseguem, de facto, ser bastante transformadores do ser e das identidades.

Fundamentos teóricos

Vestuário como cartão de visita da nossa personalidade

Numa primeira dimensão o vestuário tem a função de protecção, mas também, cumpre as funções de diferenciação (social, cultural e profissional), significação e de comunicação. A moda, pode ser assim, entendida como criadora e formadora de um peculiar código linguístico, Roland Barthes (1990 como citado em Dorflès, 1996, p. 15). E como qualquer língua, a «linguagem» da roupa e dos adornos varia de cultura para cultura e de época para época. Para o homem de hoje em dia, representa uma espécie de espelho de si mesmo. Quando a pessoa decide comprar uma peça de roupa ou um acessório, não está simplesmente a comprar um pedaço de pano costurado, nem mera quinquilharia.

Ao vestir e adornar-se, cobre-se com uma série de informações adaptadas a determinadas situações, sejam de trabalho, lazer ou simples convívio. Desta forma o vestuário é trabalhado como factor de identificação, comunicação e linguagem.⁴ E essa capacidade informativa é possível através da moda, porque esta possui uma série de elementos, tais como, uma gola, uma bainha, um fecho, um plisado, que a torna rica como meio de comunicação, e através da qual podemos construir um «diálogo».⁵ Mas existem divergências, em que a pessoa cria para si mesma um caminho, um estilo, de que se serve para sobressair e mostrar o seu valor.⁶ Existe uma dualidade neste tipo de comunicação, se por um lado a pessoa sente a necessidade de pertencer a um grupo e se veste e cobre de informações representativas desse grupo, por outro, tenta libertar-se dele, querendo fazer-se sobressair e defender o seu valor individual.

“Designers give life and voice to objects, and along the way they manifest our vision and aspirations for the future, even those we do not yet know we have”⁷

4 Pais, J. M., Costa, M. R., Ferreira, V. S., Araújo, L., Filho, J. L., Contador, A. C., et al. (2004). *Tribos urbanas: produção artística e identidades*. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, p. 29

5 Barthes, R. (1999). *Sistema da Moda* (M. S. Cruz, Trad.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1967), pp. 206-7

6 Simmel, G. (2008). *A moda dentro do indivíduo. Filosofia da moda e outros escritos*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, Lda., p. 47

7 Antonelli, P. (2008). *Design and the elastic mind*. New York: Museum of Modern Art, p. 15

De uma forma geral, de século para século e de época para época, a roupa e o adorno sempre representaram algo de alegórico e uma marca de separação social entre as várias classes e castas.

Tanto agora como antigamente, a roupa e o adorno, servem para distinguir a classe social a que a pessoa pertence.⁸ Carregando todo o significado do papel que a pessoa representa na sociedade.

Mas nos dias de hoje vão muito além da mera distinção de classes, o vocabulário tornou-se muitíssimo mais alargado, para que possamos dizer muito mais acerca de nós, de uma forma muito mais pessoal. Assim, a informação que transmitimos pode encaixar-nos em subgrupos sociais com valores, crenças e gostos muito próprios, e identificadores desse mesmo grupo e mesmo assim, ter uma extensa narrativa, de nós próprios como ser individual. Apesar disso, somos seres públicos por natureza, ao adquirir-mos qualquer bem estamos também, a consumir os signos sociais.

A comunicação humana, é um dos sistemas mais complexos que conhecemos.

A sociedade está cheia de diferentes culturas, forças, desejos e necessidades, e nós, construímos as nossas identidades no seio desta imensa panóplia.

Os gostos vão-se modificando devido a uma série de factores, sejam eles económicos, culturais, sociais, espirituais, mas o que continua a ser permanente e universal é o papel desempenhado pela moda, o de um sistema e meio de comunicação.⁹

Nós expressamo-nos de várias formas, através do tom de voz, da postura, das expressões faciais, das palavras e de forma mais subtil através da pintura, música, escultura, vestuário e adornos.

Como Georg Simmel (2008, p.21) refere, a vida ganha uma grande riqueza de possibilidades inesgotáveis, quando a energia íntima se move para além da sua exteriorização visível. Ou seja, é através da roupa e dos adornos, que são os dados imediatos, que a pessoa deixa pressentir e exteriorizar as forças mais profundas. “Adornamo-nos para nós mesmos, mas só o podemos fazer enquanto nos adornarmos para os outros”.¹⁰

8 Dorfles, G. (1990). *Modas e Modos*. Lisboa: edições 70, pp.49-53

9 Duarte, C. L. (2004). *O que é Moda*. Lisboa: Quimera, p. 46

10 Simmel, G. (2008). *Filosofia da moda e outros escritos*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, Lda., p. 60

Tal como muitos super-heróis, o Homem-Aranha¹¹, antes de entrar em acção veste um fato e coloca uma máscara, num primeiro plano para proteger a sua identidade e mantê-la secreta. Mas existe outro sentido neste processo, ao vestir-se com aquela roupa sente-se de forma diferente, como se de outra pessoa se tratasse. No fundo sente, que é aquele fato que lhe dá a confiança e a coragem para realizar todas aquelas heróicas acções.

A este personagem que surge deste processo dá-se o nome de alter-ego.

Mas não são só os personagens de ficção que passam por este processo, também as pessoas passam por esta metamorfose, como actores da peça social.

Cristina L. Duarte (2004, pp.115-6) afirma, que os actores deste teatro não têm texto, no entanto a comunicação é estabelecida através de uma totalidade significativa, composta pelo vestuário, pelo cabelo, pela maquilhagem e pela atitude corporal. Embora a autora esteja a referir-se ao teatro que é a passerelle, isto também se pode traduzir para o dia-a-dia, de uma forma mais subtil, mas ainda assim, bem presente. A teatralização do ser, entra como uma força motriz da auto-expressão. Onde os gestos, as posturas e toda essa exibição emocional são os elementos expressivos da comunicação corporal. Isto é, o corpo é usado para identificar, expressar e simbolizar. E há que ter em conta que a auto-expressão é um elemento essencial na vida de todas as pessoas.¹² Na medida em que se trata de um impulso básico, que se traduz numa manifestação clara da individualidade, que corresponde á auto-consciência e á auto-percepção, que são dos valores mais fortes da existência individual. Também os animais têm este instinto básico, mas nós temo-lo de forma mais consciente.

Segundo Roetzel (2000, p.8), “Para ser um cavalheiro não chega uma determinada indumentária, se bem que tal constitua um pressuposto. É igualmente requerido um comportamento específico...” Assim, quando uma pessoa se veste de uma certa maneira e coloca um determinado adorno, ela está a expressar as suas emoções e a sua individualidade nesse acto criativo, e isso traz um enorme prazer e satisfação.

11 Homem-Aranha (em inglês *Spider-Man*) é um super-herói, personagem de banda desenhada da editora norte-americana Marvel Comics. Foi criado por Stan Lee e Steve Ditko e apareceu pela primeira vez no começo da década de 1960. Este herói é o alter-ego de Peter Parker, que em jovem foi picado por uma aranha radioactiva, provocando mutações genéticas.

12 Lowen, A. (1984). *Prazer: Uma Abordagem Criativa da Vida* (7a ed.). (I. C. Filho, Trad.). São Paulo: Summus Editorial. (Obra original publicada em 1970), pp.92-3

Existe uma simbiose entre o prazer e a criatividade, o prazer fornece a energia e a motivação ao processo criativo que, conseqüentemente, aumenta o prazer e a alegria de viver. Sem prazer e emoção a vida não passava de uma mera luta pela sobrevivência.¹³ Isto acontece, porque existe a necessidade em elogiar a unicidade pessoal, o «eu» único é encarado como algo de valor em si mesmo, pois valorizamos a expressão pessoal, independente do que seja expresso.¹⁴

O maior problema que pode vir deste tipo de abordagem é um sentimento exagerado da própria personalidade e do próprio valor, sendo quase um acto de dissimulação inconsciente.¹⁵ Mas ainda assim, a auto-expressão aparece em primeiro lugar, sob a forma de vida criativa e exibição emocional. Para a construção de uma vida mais comunicativa e mais completa.

Aura e Bem-estar

Segundo várias religiões e tradições esotéricas, a aura, é um elemento etéreo, imaterial, que emana e envolve seres e/ou objectos. Alguns escritores fazem referência á aura que os objectos têm em si mesmos, em especial, as obras de arte. Fazendo referência a alguns autores temos, Benjamin (2008), com o seu ensaio *The work of art in the age of mechanical reproduction*, como referido por Souza (2008, pp.47-8) e Perez (1998, p.33) no seu livro *The Material Ghost: Films and their Medium*. Embora cada um tenha a sua visão e interpretação acerca da aura presente nos objectos, todos eles têm um ponto em comum, que a obra de arte, seja clássica, ou moderna é possuidora de uma aura.

Martí Guixé no seu livro *1:1 Martí Guixé*,¹⁶ mostra uma visão diferente em relação a este fenómeno, mais próxima de uma visão esotérica, e é a esta que me refiro. A aura não está propriamente nos objectos, mas na metamorfose que ocorre com a utilização deles e na emanação de bem-estar que a pessoa adquire. Como uma espécie de poção mágica, os utilizadores são preenchidos com um estado superior de conhecimento, e o mais mágico deste processo é que a pessoa já é possuidora desse potencial de bem-estar, mas o objecto age como gatilho.

13 Roetzel, Bernhard (2000) *O Gentleman: Livro da moda clássica masculina*. Colónia: KÖnemann, p. 207

14 Fridlund, A. J., Gleitman, H., & Reisberg, D. (2003). *Psicologia* (6ª ed.). Lisboa: Serviço de Educação e Bolsas, Fundação Calouste Gulbenkian, p. 1020

15 Pais, J. M., Costa, M. R., Ferreira, V. S., Araújo, L., Filho, J. L., Contador, A. C., et al. (2004). *Tribos urbanas: produção artística e identidades*. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, p. 29

16 Guixé, M. (2002). *1:1 Martí Guixé*. Rotterdam: 010 Publishers

“Nós vestimo-nos para nos protegermos, mas também pela metamorfose que o facto implica”.¹⁷

O que realmente importa às pessoas, é a aura que se obtém de diferente objectos e experiências.¹⁸ Para desenvolver projectos com esta capacidade, as ideias ganham mais importância do que forma.

Acontece desta forma devido ao facto de se tratar de algo tão intangível e complexo como os sentimentos e as emoções. Também o processo deve ser tratado de forma empírica e heurística. A inspiração é aquilo que move um projecto deste tipo pode ser algo tão simples como a ideia de um novo comportamento, de uma nova atitude, ou a vontade de gerar discussão e especulação.

A aura está presente num primeiro momento, onde é sentida pelo utilizador, na sua relação com o objecto. Num segundo momento, ela é também sentida pelo espectador do utilizador. Todavia é sentida de uma forma diferente, como uma espécie de contágio de bem-estar.

Existe um forte desejo de agradar e causar alegria aos outros, uma simbiose, em que aquele que proporciona a alegria espera receber reconhecimento e apreço, e desta forma valorizar a sua personalidade.¹⁹

17 Duarte, C. L. (2004). *O que é Moda*. Lisboa: Quimera, p. 45

18 Guixé, M. (2001). *Man Maps, Fish Toys and Pharma Food*. Doors of Perception 6 Lightness. Retrieved October 25, 2013, from <http://museum.doorsofperception.com/doors6/doors6/transcripts/guixe.html>

19 Simmel, G. (2008). *Filosofia da moda e outros escritos*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, Lda., p.59

Análise de projectos de referência

Laetitia Crahay



Imagem 1 - Bunny Ears, 2009

Laetitia Crahay é a designer de acessórios da marca Chanel e directora artística da Maison Michel. Ela é responsável por alguns dos mais memoráveis acessórios de passarela como os *Chanel lightbulb heels*, os *gun stilettos* e ainda a *Lego clutch*. Ela imprime a sua assinatura em todos os seus trabalhos, com uma fusão de irreverência e sofisticação, em ambas as históricas marcas. A designer pegou na necessidade das pessoas usarem chapéus bonitos e bandoletes refinadas, desenvolvendo produtos ecléticos para um nicho de mercado, onde as pessoas não têm medo de se afirmar e procuram peças extravagantes para o fazerem. O repertório de Laetitia cobre a chapelaria, como os clássicos chapéus de velejador, de feltro e de aba larga, jóias incomuns, bandoletes e acessórios para cabelo.

As carismáticas *bunny ears*, 2009, para a Maison Michel são a sua imagem de marca. Estes objectos dotam as pessoas com a capacidade de encarnarem personagens. Estas peças são para ser usadas dependendo do estado de espírito da pessoa, como actores que mudam de personagem. Tal como Laetitia Crahay afirma, “*If I want to be rock, I will wear the tiger headband, for romantic, I wear the goddess-like headbands and when I feel like being a sexy bunny, I wear the ears!*”

Diamond stamp ring, Jen Murse



Imagem 2 - Diamond stamp ring, 2009

Jen Murse é uma designer americana, que criou *plastique** uma linha de jóias em acrílico. Com a premissa de que os diamantes são os melhores amigos das mulheres, Jen Murse, criou *Diamond stamp ring*. Este anel, com um pequeno carimbo em forma de diamante, vem acompanhado com uma almofada de tinta dourada. Este anel não é apenas uma alternativa aos dispendiosos diamantes verdadeiros, o que me interessa realmente ressaltar neste projecto é a actuação que se originada pela utilização do objecto. O anel é discreto, quase imperceptível devido á sua transparência, porque na verdade, não é o anel o ponto fundamental. O real valor é a acção que toma lugar, os gestos, por um lado. Por outro lado, como um animal que marca o seu território, o utilizador marca a sua passagem e presença. Como uma espécie de presença ausente.

Company

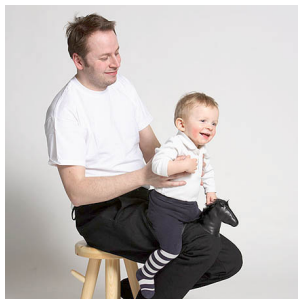


Imagem 3 - Riding Pants, 2007

Company é uma dupla de designers com sediados em Helsínquia. Eles trabalham como artistas, designers e produtores, tendo uma loja chamada “*Salakauppa*”. Desde que iniciaram a Company, em 2000, já produziram roupas, acessórios, artigos utilitários e mobiliário, tendo também, alguns trabalhos no campo da instalação e na arte ambiental. O processo de trabalho deles é muito experimental. A valorização das habilidades tradicionais de cada país que eles visitam e exploram é bem visível, sendo um factor importante no desenvolvimento das linhas de produtos desta equipa. Mas é o sentido de humor, a irreverência e o dramatismo que se destacam nos seus projectos. As *Riding pants*, da colecção *Secrets of Finland* (2007), são um par de calças que permitem tornar mais real a celebre brincadeira “Cavalinho” entre crianças e adultos.



Imagem 4 - Bear Boots, 2012

As *Bear Boots*, da colecção *Secrets of Russia* (2012), por exemplo, não são apenas galochas, elas “transformam” os pés dos utilizadores em patas de urso. Além de objectos utilitários, os objectos desta dupla são observações acutilantes e bem humoradas do quotidiano.

Maison Martin Margiela

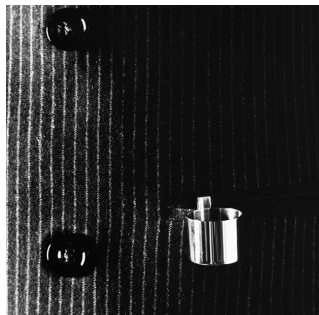


Imagem 5 - Vest-pocket ashtray



Imagem 6 - MM6 necklace, 2013

Maison Martin Margiela é uma casa de moda francesa, fundada em 1988, pelo designer Martin Margiela. As peças da Maison apresentam uma secção transversal entre moda e design, com colecções de alta costura e pronto-a-vestir, que se entregam em artigos de couro, calçado, acessórios, perfumes, design de interiores e mobiliário.

Muitas vezes referida como iconoclasta, *avant-garde* e experimental, expressa a sua criatividade através da reciclagem, transformação e reinterpretação.

É uma casa que se opõe aos ditames da moda e vai contra o fluxo comercial, não tendo nenhuma marca, nenhuma publicidade, nenhum produto de *marketing*, utilizando apenas um sistema numérico para as suas colecções, compostas por várias linhas de produtos. São os clientes que procuram a marca, procurando peças únicas, que os façam distinguir-se dos outros como se a outro universo pertencessem. O *vest-pocket ashtray* é um pequeno cinzeiro em aço inoxidável polido com um clip para se segurar ao bolso do utilizador. Este objecto é uma reinterpretação de um objecto desenhado pelo engenheiro Dr. John H. Findlay em 1950. O pequeno cinzeiro defende uma aparência elegantemente discreta, surpreendendo e criando curiosidade em quem o observa, transmitindo uma aura de mistério e revivalismo clássico. Na colecção MM6, Outono – Inverno, 2013, a Maison Martin Margiela, lançou uma série de jóias nas quais estão aplicados fechos de metal. Existe uma transformação dos elementos, com uso modificado, ou seja, em vez de serem meramente utilitários, os fechos ganham destaque, e tornam-se a peça principal. Como por exemplo no colar, as linhas simples e minimalistas do fecho tornam o colar um objecto elegante e ao mesmo tempo peculiar.

Walter Van Beirendonck



Imagem 7 - Revolution ! Autumn-Winter,
2001/2002



Imagem 8 - Accessory N° 1, winter 2005/2006

Walter Van Beirendonck é um estilista belga, dono da marca profundamente urbana W.<. (Wild and Lethal Trash) com o slogan “*Kiss the future*”.

Ele interessa-se não só pela estética, mas também, pelos aspectos práticos, sexuais e sociológicos da moda. O seu pronto-a-vestir é inteligente e juvenil, em que não é preciso ter um corpo ideal para assentar bem. Nas suas peças incorpora gráficos fortes, mensagens ousadas e cores vibrantes, de arregalar os olhos.

Os seus desfiles são espectáculos de multimédia. Além de comunicador, está à vontade na música, arte e publicação. Mas o que realmente me interessa ressaltar é o seu processo experimental, em relação às silhuetas, às formas e cores. A energia performativa que aplica nas suas peças e como as peças deixam a pessoa comunicar. Outra faceta interessante no seu trabalho é que as peças e as colecções reflectem a visão pessoal do estilista, independentes da moda e das tendências.

E no fundo o que Beirendonck procura com seus projectos é uma mudança nos limites da moda e ao mesmo tempo o alcançar da satisfação pessoal. Os seus clientes não se interessam pelo género, físico ou idade, estão mais interessados na cor, nas formas e na sensibilidade do estilo de Beirendonck, acaba por existir um compromisso emocional. No fundo ele procura uma reacção nas pessoas, seja ela boa ou má, procura fazer pensar.

Martí Guixé

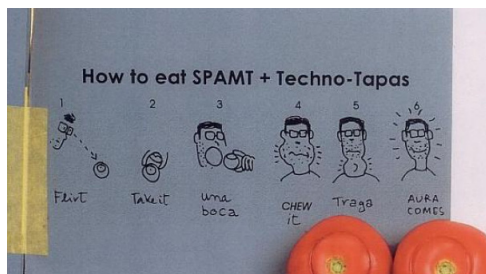


Imagem 9 -Techno-tapas, 1997

Martí Guixé é um designer espanhol, com um percurso pelo design industrial e de interiores, que desenvolveu um paradoxo, é um designer que não gosta de objectos. Por isso desenvolveu uma nova forma de entender a cultura dos produtos. Dando mais importância às ideias do que à forma.

O resultado foi uma fórmula composta por vários parâmetros a que deu o nome de <<mandorla>>, como uma espécie de aura, de bem-estar que o utilizador emana. Guixé chegou à conclusão de que, o que realmente importa nos objectos e aquilo que as pessoas procuram, é a aura que se obtém de diferentes elementos e experiências. O seu trabalho caracteriza-se pela busca por novos sistemas de produtos, a introdução do design nos campos da comida e da apresentação através de performance.



Imagem 10 -Tattoo temporária de uma régua de 10 cm, 2001

Com um olhar não convencional fornece ideias simples e brilhantes de uma seriedade curiosa. Um dos projectos onde isso é patente é a tattoo temporária de uma régua de dez centímetros que criou para designers.

Alexander McQueen

Lee Alexander McQueen foi um estilista britânico, que começou por estudar a construção técnica de roupa, com os mestres, primeiro com os alfaiates tradicionais Anderson e Shephard e depois com Gieves e Hawkes. Depois desta experiência no corte tradicional, foi trabalhar para os costureiros teatrais Angels e Bermans, onde aprendeu a dominar o corte dramático e sensacional, tornando-se a sua assinatura. Trabalhou como designer chefe da casa francesa de alta costura Givenchy. Alguns anos mais tarde, grande parte da sua marca foi adquirida pelo grupo Gucci, onde permaneceu como director criativo. As suas colecções incluem pronto-a-vestir feminino e masculino, acessórios e perfumes. Alexander McQuenn via a vida de uma forma dramática e isso passava para as suas peças e desfiles. Para ele, a moda era uma forma de transmitir e expressar ideias e conceitos complexos, mas ao mesmo tempo, uma forma de desafiar os limites daquilo que se estabeleceu como roupa. As suas peças são conhecidas pela força emocional e pelo uso de matérias-primas marcantes e energéticas, mas ao mesmo tempo com um toque de romantismo. Mas o que realmente se destaca é a forte relação com o corpo, com peças expressivas e dramáticas. *Spine Corset*, 1998, executado pelo designer de jóias Shaun Leane, para o desfile de Primavera/Verão de McQuenn é um bom exemplo da extravagância e da relação das suas peças com o corpo.

No caso deste objecto ele redesenha o corpo da modelo ao “expor” a estrutura óssea e ao mesmo tempo criando uma cauda. Este corpete é para ser usado pela modelo no exterior do corpo sobre o vestido, de forma a mostrar a estrutura.

O que tem de animalesco, tem de belo, o que tem de grotesco tem de leveza.

É uma peça paradoxal que nos obriga a olhar para ela e não nos deixa indiferentes. No caso da *knucklebox clutch*, sendo de uso quotidiano, é uma peça mais discreta, no entanto, não deixa de ser uma peça que suscita curiosidade, causa fascínio e relaciona-se fortemente com o corpo. Ao contrário das clutch comuns que pousam simplesmente na mão esta pertence à mão, como uma simbiose. Enquanto a pessoa tem a clutch na mão, o olhar cai para a série de anéis exuberantes, quando esta é retirada da mão surpreende pelo facto do objecto funcional ser também um objecto de surpresa. No fundo o que Alexander McQueen procurava concretizar nas suas peças, era uma relação com o corpo, em que o objecto e o utilizador se misturam, em alguns casos a peça parecia viva e ao mesmo tempo procurava que estas surpreendessem, chamassem á atenção, que fossem como adereços no teatro da vida.



Imagem 11 - Studded Knucklebox Clutch

Carolina Simões



Imagem 12 - E tudo o que se vê é a cauda, 2013

E tudo o que se vê é a cauda, *Orelhas de Animal* e *Constelar* fazem parte de um conjunto de projectos desenvolvidos por mim no primeiro ano de Mestrado (2013). Nasceram de uma vontade de fundir a ilustração ao design. Os dois primeiros projectos têm em comum o modo como temporariamente se fundem ao utilizador, criando uma personagem ficcional. Nos signos do zodíaco e chinês existe uma associação á natureza, mais precisamente aos animais, em que determinadas características de uma personalidade são associadas a um animal, tais como a força, a paciência, a calma, ou perseverança. Estas associações acontecem talvez pela simbologia que está associada aos animais, ou a uma espécie de aura, misticismo e pureza que os envolve.

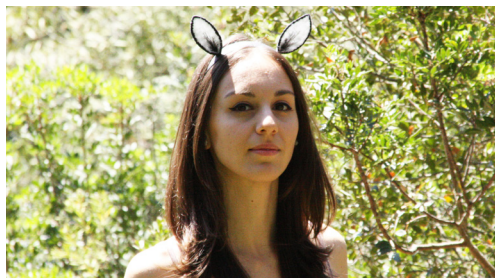


Imagem 13 - Orelhas, 2013

Também Jean de La Fontaine usou as figuras dos animais para escrever as suas fábulas. Também eu, faço uso de algumas características dos animais nestes meus objectos, criando uma analogia entre o Homem e o animal, dando uma energia diferente ao utilizador.



Imagem 14 (superior) - Constelação da Ursa Maior desenhada a partir dos sinais da pele
Imagem 15 (inferior) - Constelar, 2013

O projecto Constelar, apesar de não deixar de ter a presença da figura animal, distingue-se dos outros dois na medida em que não “transforma” os utilizadores em animais. Mas a sua utilização muda o estado de espírito do utilizador, visto que este pode transformar um aspecto particular do seu corpo, dando-lhe novo significado e tornando-o mais especial.

Este projecto permite marcar a constelação da Ursa Maior a partir de sinais da pele. A embalagem do produto contém um *stencil* com furos que representam o grupo de estrelas que constitui a constelação Ursa Maior, um lápis à prova de água e próprio para marcar a pele e as instruções.

Os utilizadores dos meus objectos são pessoas que querem passar uma mensagem, querem transmitir aquilo que sentem através dos objectos.

Hussein Chalayan



Imagem 16 - Mesa de café vestido, 2000

Hussein Chalayan é um estilista turco conhecido por ser um grande pensador da moda. Os seus desfiles são mais do que desfiles, são performances, peças de teatro, repletas de magia. Chalayan desafia constantemente as noções daquilo que a moda pode ser. Ele explora as últimas inovações na ciência, design, música e multimédia, e cruza estas áreas nas suas criações. Para Chalayan a inovação na moda passa pela tecnologia.

Na colecção de Outono de 2000 as modelos “vestiram” peças de mobiliário de sala, uma das peças mais conhecidas desse desfile é a saia mesa de café desmontável. As modelos de Chalayan não se limitam a desfilar, elas actuam numa performance bem encenada.



Imagem 17 - Pormenor de vestido, 2010

Na colecção de Primavera/Verão de 2010 o estilista desenhou uma série de vestidos brancos de tecidos leves, cujas pregas têm um pormenor interessante, elas são seguras por uma mão. Um bom exemplo da capacidade que Chalayan tem de criar metáforas interessantes e de ser profundamente teatral.

“The more isolated you are from the rest of the world, the more curious you are, the more you want to discover,”, Chalayan para o *London’s Design Museum* em 2009.

Descrição do projecto

Existe uma forte necessidade em cada um nós de se exprimir e destacar dos outros. Com este mote, apresento uma série de objectos, que munem a pessoa com um repertório visual, permitindo num primeiro momento exprimir-se através deles, promover a identidade individual e a auto-expressão. Num segundo momento, criar uma aura de bem-estar. Isto surge através da subtil interacção entre a pessoa e o objecto.

Metodologias

Do desenvolvimento deste trabalho nasceram várias tipologias, que se traduziram numa série de objectos. Houve uma exploração de hipóteses, de caminhos e formas. O projecto foi desenvolvido de forma intuitiva, heurística e de experimentação material.

Desenho

Os meus desenhos de projecto são mais do que um esboço ou um esquiço, eles têm uma forte componente ilustrativa, fruto do meu universo e imaginário. E a partir deles consigo explicar, interpretar, acrescentar informação, caracterizar conceitos, situações e desta forma evoluir os meus projectos. Numa fase inicial do projecto o desenho é a ferramenta principal, em que as ideias que tenho são fixadas e exploradas de modo a procurar soluções. A comunicação entre o desenho e quem desenha é importante para clarificar e comunicar ideias. Numa altura em que as ideias se atropelam, misturam, e tentam ganhar todas ao mesmo tempo a minha atenção, o desenho serve para as pôr em ordem. Depois de as pôr em ordem, cada uma em sua folha, ou em mais do que uma, em seguida têm de ser clarificadas. Essa clarificação é feita, não só com outros desenhos complementares, mas também, com o recurso a vários tipos de anotações escritas. Convém aqui clarificar que, o desenho também funciona como anotação, mas uma anotação visual, daquilo que outrora foi só ideia e pensamento. E é no papel que esse pensamento ganha riqueza. Mas o desenho não só vem do pensamento, ele também gera pensamento, faz-nos questionar e permite-nos evoluir o projecto. Ajudando a perceber a relação com o corpo, a relação da escala, da forma, tornando as ideias mais próximas da realidade. Esta parte do processo é completamente livre e sem complexos, não há preocupações com os processos de construção, nem com custos.

Numa fase mais adiantada do desenho definem-se dimensões, pormenores nas peças, e aquilo que eram suposições ganham contornos definitivos, tal como a relação com o corpo, a relação de escala e a forma. No final, após alguns acertos de medidas e pormenores, fica-se com um desenho técnico, geometricamente correcto e rigoroso. Aquele que mais tarde se entrega ao técnico que nos vai fazer as peças. No entanto, em alguns dos meus objectos essa transformação do desenho para a peça não pode ser tão técnica e rigorosa devido à natureza dos processos e dos materiais. Tenta-se que se aproxime o máximo daquilo que foi desenhado. Ao mesmo tempo, sem se prender demasiado ao desenho. A própria forma da construção é que vai acabar por definir o objecto final.

Experimentação e Modelos

Depois dos desenhos feitos e quando estes atingem o seu limite como auxiliar de percepção, existe a necessidade de criar modelos tridimensionais e palpáveis. É nesta altura que começo a realizar uma experimentação dos materiais e de técnicas. Nesta etapa começam a surgir os primeiros problemas, porque é nesta altura em que de facto testamos os limites dos materiais e da construção.

Espera-se que cada experiência se aproxime ao máximo dos modelos finais, no entanto, tratando-se de sub-problemas, muitas das experiências são representações de segmentos das peças. Enquanto que no desenho parece tudo possível, a realidade não é de todo assim tão livre. Destas experiências resultam amostras, novas informações e conclusões que podem levar à elaboração de modelos mais definitivos. Algumas das experiências têm resultados mais directos do que outras, isto é, até chegar a uma forma definitiva, são feitos vários modelos. Embora esta parte da definição da forma já ter sido iniciada com o desenho, é com o modelo tridimensional que ela fica verdadeiramente definida. Se nuns modelos faço uso de materiais aproximados dos que se irão usar nos objectos finais, noutros modelos, devido à particularidade dos materiais e devido à dificuldade de os trabalhar, são usados materiais que, embora não tenham nada a haver com os originais, permitem criar as volumetrias. Devido ao tipo de peças que estou a desenvolver, peças que se relacionam profundamente com o corpo, tanto a nível ergonómico como a nível estético, o meu corpo torna-se um modelo. Após este processo metodológico chega-se a uma série de peças finais. Que passam por um processo de validação, neste processo as várias peças tomam caminhos diferentes.

Enquanto umas são postas de parte devido ao resultado visual insatisfatório, outras são alteras a fim de melhorar alguns elementos, outras necessitam apenas de uns retoques visuais e depois há aquelas que são as peças prontas e definitivas, são estas as peças finalíssimas. As peças ganham vida quando entram em contacto com a pessoa.

Desenvolvimento do projecto

Tudo começou com uma vontade de criar uma fusão entre design e ilustração. Vontade essa, que já estava patente noutros trabalhos meus, comecei por aí.

Olhando para esses trabalhos comecei a pensar que salto podia dar, como os podia evoluir. O que todos esses projectos tinham em comum, era o modo como se fundiam com o utilizador criando temporariamente um único corpo, como uma personagem ficcional. Este foi o meu mote e o meu fio condutor.

Mas foi uma ida à Feira da Ladra²⁵ que ditou o caminho do meu primeiro grupo de objectos. Numa banca da feira vi aquilo que parecia uma pequena bolota de metal, que revelou ser um estojo vintage de costura para viagens. Inspirada por este curioso objecto comecei com os primeiros desenhos exploratórios, apontando todas as ideias que me vinham à cabeça.

No meio de alguns disparates, três das ideias faziam sentido. Surgiram então, o dedal apontador a laser, o dedal palito, e o dedal abre-cartas.

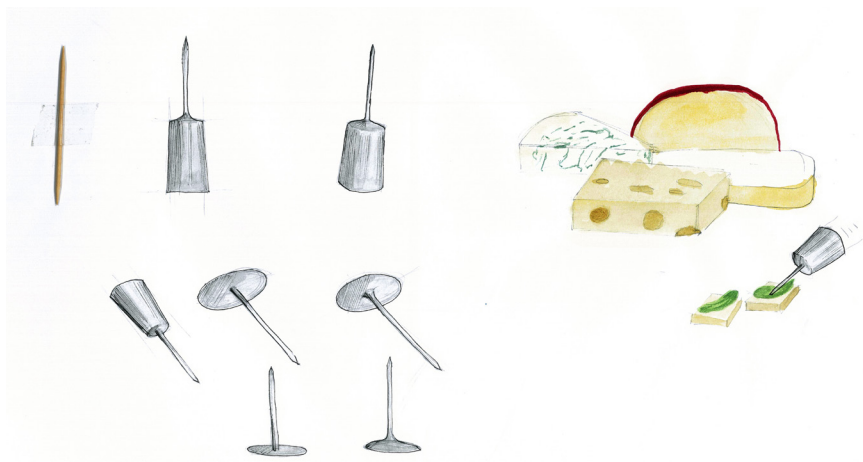


Imagem 18 - Desenho iniciador do "dedal palito"

20 Famosa feira de velharias localizada no Campo de Santa Clara em Lisboa. Realiza-se todas as terças-feiras e sábados.

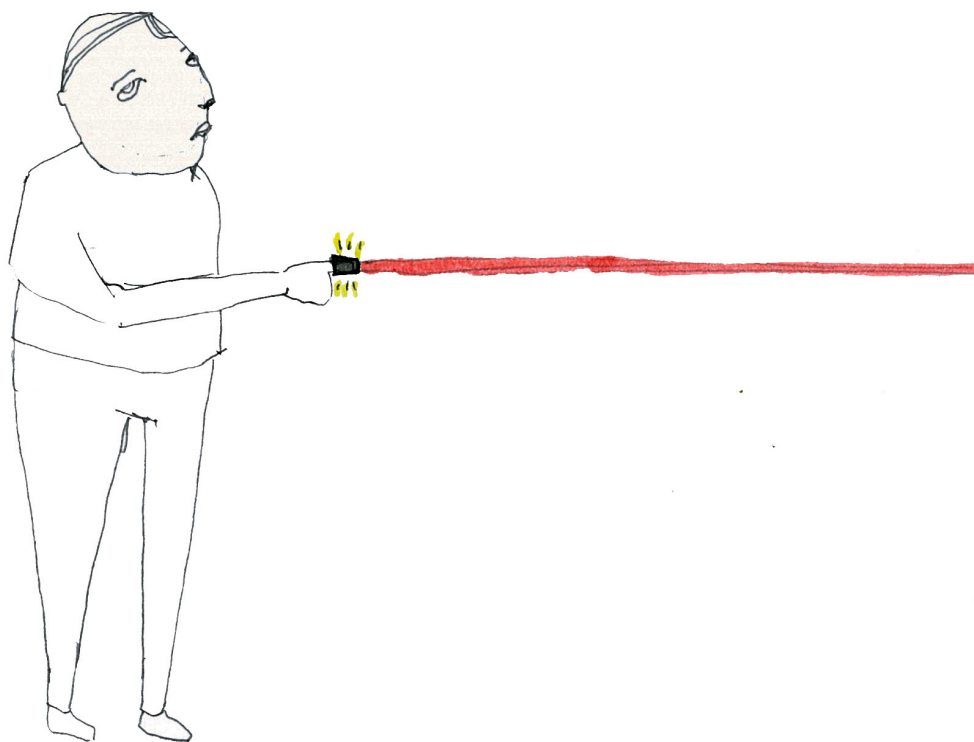


Imagem 19 - Desenho iniciador do "dedal apontador"

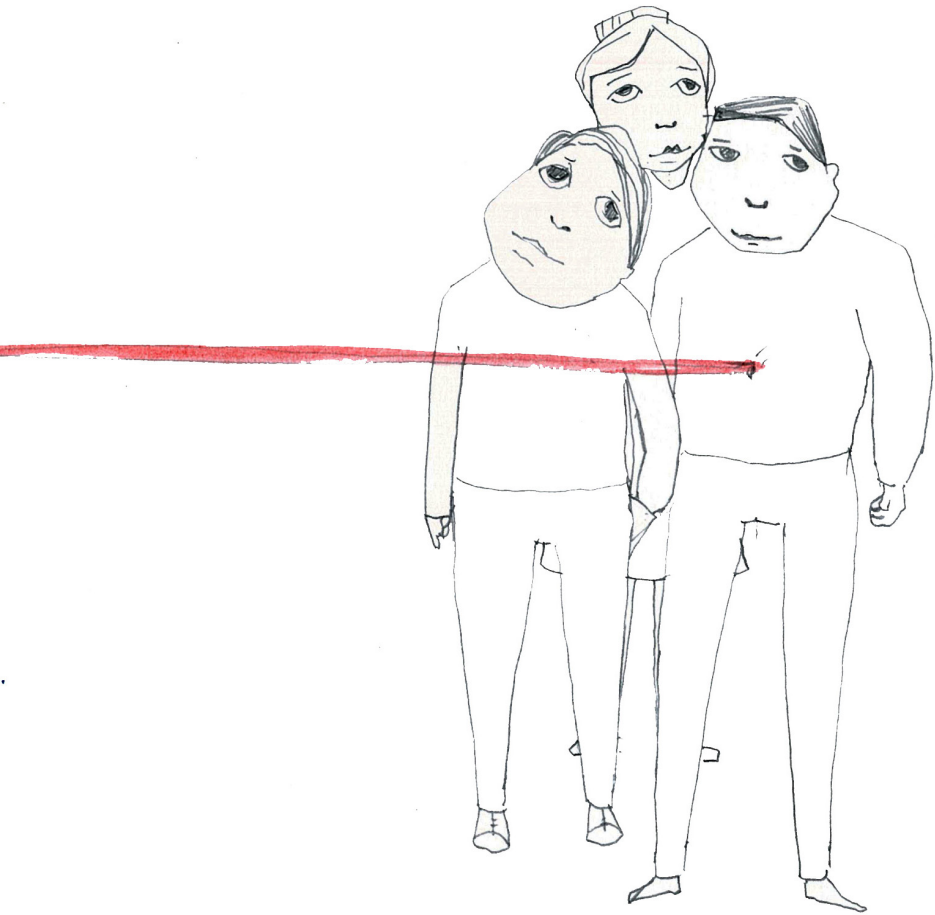




Imagem 20 - Desenho iniciador do “dedal abre-cartas”

Cada um deles funciona como uma extensão do corpo, e com a sua utilização pretendo que a pessoa se deixe transformar, assumindo a personagem que o objecto lhe sugere. A experiência com o objecto tanto pode revelar um personagem envolto em mistério, como um personagem extravagante.

Começo por fazer pequenos protótipos de forma a definir dimensões e testar fisicamente os dedais.

Para isso usei dedais de costura metálicos, no caso do “dedal palito” bastou fazer um pequeno furo no topo do dedal e colar uma agulha de costura, cortando o rasgo para a linha. Após a experimentação verifiquei que não seria necessário uma ponta tão afiada (e perigosa) como a da agulha. Este dedal fez-me lembrar os prolongadores de dedos, adereços usados numa dança típica tailandesa, reforçando a componente teatral do meu objecto.

Para o “dedal abre-cartas” arranjei um abre cartas comum, cortei-o na medida pretendida e coleí essa secção ao dedal de costura. Após verificação concluí que funcionava na perfeição e cumpria a sua função.

Para o “dedal apontador”, primeiro procurei na internet por lasers de pequenas dimensões disponíveis no mercado, um dos mais pequenos que encontrei foi incorporado num canivete da marca Victorinox, mas devido a constrangimentos orçamentais não me foi possível adquiri-lo. Fiz nova busca, mas desta vez em lojas, consegui adquirir dois modelos de laser, comumente usados como portachaves. Para este protótipo necessitei de ajuda, por não dominar os mecanismos. O mecanismo do laser foi então transferido para o dedal de costura. Um furo no topo do dedal permite que o feixe passe e o pequeno botão de ligar ficou na parte exterior. Este protótipo permitiu-me estabelecer quais as medidas necessárias para suportar o mecanismo e ainda ter espaço para o dedo do utilizador.

Constatee também, que a solução do botão na parte exterior não revelou ser intuitiva e de fácil utilização, a solução foi fazer um botão interior.

Com estes dados regressei de novo ao papel, de forma a desenvolver a forma final de cada um dos dedais.

O meu objectivo era que as peças parecessem peças de joalheria, fiz então vários estudos de forma. Durante o processo desenhei uma tampa para o “dedal palito”, por ser um objecto pontiagudo e potencialmente perigoso. O tipo de fecho escolhido foi a rosca, por ser o mais seguro e o potencialmente mais teatral. Tornei a tampa versátil ao desenhar um espaço para passar uma corrente, permitindo que o objecto pudesse ser usado num bolso ou como pendente. No caso do “dedal apontador” foi necessário criar um compartimento com abertura em rosca para facilitar a troca de pilhas, e para separar a zona do mecanismo da zona de inserção do dedo.



Imagem 21 - Estudo de proporção e forma dos dedais

Definidas as formas o próximo passo seria a sua construção.

Contudo o preço da execução com o metal pretendido (prata) e com as formas pretendidas, fez-me desistir da ideia. Decidi, então, simplificar as formas e mandar fazer em aço. Com as peças prontas e para dar um melhor acabamento, as peças foram cromadas. Sendo que, no caso do “dedal apontador” o mecanismo só pôde ser construído após o acabamento, a fim de não comprometer o mecanismo.

E assim nasceu o primeiro grupo de objectos, subtis mas com uma forte carga performativa. O segundo projecto resultou da vontade de criar um objecto que além da componente performativa e de marca visual para quem observa, permitisse deixar uma marca física. Comecei a pensar que tipo de marca pode uma pessoa deixar, uma marca pessoal e de rápida aplicação.

Lembrei-me então, dos anéis de Sinete ou anéis de brasão, que antigamente serviam para selar o lacre dos documentos, muito usados pelas casas reais e pela igreja. No entanto o lacre não era uma opção viável para mim, a solução que encontrei foi o carimbo.

Comecei por fazer os primeiros esboços do anel, a princípio o funcionamento passava pela combinação de dois anéis, ou seja, a mensagem, o funcionamento ou o símbolo só se completavam com outro anel, o seu par.

No entanto, nenhuma das opções estava bem resolvida ou me agradava.

Decidi então simplificar, cada anel funcionaria individualmente e seria auto-tintante. A parte inferior do anel, aquela que fica ligada à anilha irá conter o carimbo e a parte superior conterá a esponja de tinta, a ligação entre estas partes será feita por meio de rosca. Comecei por fazer os esboços do anel, optei por uma forma orgânica imitando uma pedra em bruto.

Para testar o mecanismo e definir a forma final da “pedra”, fiz vários protótipos.



Imagem 22 - Estudos de forma do anel

O passo seguinte, foi definir qual seria o símbolo a ser colocado no carimbo.

O símbolo escolhido foi a imagem de um rosto de perfil, neste caso, o meu.

A escolha incidiu neste elemento por ser personalizado e único. Com a possibilidade de ser pedido por meio de encomenda, onde o utilizador poderá escolher o seu próprio perfil ou de alguém que lhe é querido.

Entretanto tomei conhecimento da empresa COLOP®, empresa especializada em carimbos, fiz a encomenda de um modelo auto-tintante redondo, com o menor diâmetro disponível.

A partir deste modelo defini as medidas do meu anel, tendo em conta a espessura do carimbo, a espessura da esponja de tinta e o seu diâmetro. Foi necessário fazer uma nova encomenda de carimbo, dado que a primeira estava demasiado cortada junto ao símbolo. Para tal, e para garantir que o carimbo fosse cortado com o diâmetro certo, fiz o desenho do símbolo com um círculo à volta. Foi nesta altura que mandei construir o anel, a solução ideal seria a sua realização com material nobre e feito por um profissional qualificado, no entanto, o orçamento não o permitiu. A melhor opção foi mandar fazer a estrutura base num torneiro e o facetado realizado à mão. Para dar um melhor acabamento o anel foi mandado cromar.

Depois de cromado, terminei de montar o anel colando o carimbo à parte inferior do anel e a esponja de tinta, que aproveitei de um dos carimbos que encomendei, à parte superior (a facetada). Assim, ao fechar o anel o carimbo fica ensopado em tinta e pronto a deixar a sua marca. O terceiro conjunto de objectos foi inspirado pelo trabalho da dupla Aamu Song e Johan Olin (COMPANY).

Nomeadamente pelos seus *Happy dress* e *Happy skirt* de 2006, estas duas peças são uma homenagem à designer têxtil Vuokko Nurmesniemi.

Tal como em muitos dos projectos desta dupla, nestes projectos está patente, o humor, a teatralização, uma análise curiosa daquilo que os rodeia e uma relação estreita com o corpo. Comecei por desenhar a aplicação de fechos metálicos em calças masculinas, depois comecei por pensar em que peças do vestuário feminino e masculino estes fechos se enquadravam melhor. Fiz uma lista de possíveis peças a realizar, calças masculinas e femininas, camisas masculinas e femininas, cardigans femininos e sobretudos masculinos.

Desta lista exclui duas peças, mesmo antes da realização dos protótipos, as calças masculinas, pelo facto de grande parte dos homens não gostar de grandes intervenções no seu vestuário e as camisas femininas, pelo facto de os fechos se situarem numa zona particularmente sensível do corpo feminino.

Os primeiros protótipos foram realizados em peças de roupa velhas, nomeadamente, um par de calças e numa camisa, ambos masculinos. Usei fechos metálicos de retrosaria, descartei logo os de coser, por conferirem à peça um aspecto artesanal. optei então, pelos de colar, por serem de desenho limpo e discreto.

Apenas consegui encontrar numa retrosaria em Lisboa, que foi a minha “fornecedora” durante todo o projecto, já que em todas as outras os fechos eram de má qualidade. Adquiri o fecho metálico de 160 mm para as calças e de 140 mm para a camisa, estas dimensões foram escolhidas para respeitar as dimensões dos bolsos originais das peças.

Por uma questão de proporção passei a usar fechos de tamanhos mais reduzidos. Para os primeiros protótipos usei uma cola da marca ceys® para couro, apesar de não ser própria para tecidos, a minha escolha recaiu sobre esta por prometer acabamentos limpos. A cola que usei acabou por não ser a melhor opção e os fechos revelaram-se demasiado grandes. De modo a realizar novas experiências, adquirir mais peças velhas, três calças de ganga de cores e cortes diferentes, um par de calças de sarja com corte mais sóbrio, um par de corte clássico e um casaco de malha sem bolsos. Ao longo da minha procura pelas peças certas tentei encontrar um sobretudo masculino que se adequasse ao meu projecto, não tendo encontrado nenhum, acabei por pôr de parte a ideia. Ao longo da construção dos protótipos fui-me deparando com vários problemas, a forma dos bolsos, as costuras que ficam marcadas nas calças, a descoloração dos tecidos nas zonas interiores dos bolsos e a falta de tecido para trabalhar, a dificuldade em trabalhar com a malha quebrada, no caso do casaco de malha. Mas através destas experiências consegui aperfeiçoar a construção das peças, treinando a construção dos bolsos, a colagem, fazendo experiências. O passo seguinte foi escolher o tipo de cola, experimentei cinco colas (Pattex® 100%, Pattex® Hobby, UHU® Flex+Clean, UHU® cola têxtil e Textilceys da ceys®), em diferentes tecidos, e em seguida em modelos de bolsos com os fechos metálicos (da loja do chinês já que eram apenas testes). A que reuniu todas as condições foi a UHU® cola têxtil, fácil de aplicar, de secagem rápida, transparente ao secar, cria poucos ou quase nenhuns resíduos e é resistente à lavagem. Outra decisão que tive de tomar durante o processo foi de optar pela cor dourada ou prateada, natural dos fechos, ou de pintar conforme o tipo de peça. Testei esta hipótese pintando com spray, o que não resultou, pois tirava protagonismo ao fecho e perdia-se na peça. Outra fase crucial neste projecto foi a escolha das peças de roupa certas, com os cortes certos e com as cores certas, tinham de ser simples, para fazer sobressair os fechos, o que me levou a muitas horas em lojas na descoberta destes “tesouros”.

Optei por comprar as peças de roupa porque o meu projecto não incide no desenho da roupa, mas sim na poética do fecho metálico, esse sim é a estrela do meu projecto. Apesar de haver a possibilidade de mandar fazer as minhas peças numa costureira, acabaria por elevar os custos do projecto. De facto este projecto teve vários impasses e momentos de indecisão, devido à diversidade de hipóteses, escolhas e factores.

Depois da escolha das peças de roupa, a fase seguinte foi escolher o forro dos bolsos, que podiam ser tecidos lisos com brilho, tecidos lisos sem brilho, tecidos com padrão (e que tipo de padrão?), tecidos grossos, tecidos finos, o que me levou a várias viagens a casas de tecidos.

Esta foi uma fase muito intuitiva e pessoal. Assim nasceram várias camisas de cores iguais, diferentes, com diferentes forros, calças de ganga, para dar um ar mais moderno e descontraído. Casacos com os bolsos por dentro, com várias experiências até acertar, casacos com os bolsos por fora em malha (com a mesma malha do casaco) e um casaco com os bolsos por fora, com um tecido diferente. Ainda dentro deste conjunto de objectos existe outro conjunto, que nasceu no decorrer das peças anteriores, os lenços. Comecei por fazer esboços para apontar as ideias que me vinham surgindo. Lenços infinitos com um pequeno bolso, lenços infinitos com um bolso em toda a sua largura, lenços abertos com fechos nas extremidades, mais compridos, mais curtos, mais longos, mais finos, á semelhança dos projectos anteriores as possibilidades são muitas.

O passo seguinte foi fazer os primeiros protótipos. Primeiro experimentei colocar o forro em todo o comprimento do lenço, o que se mostrou desnecessário.

Experimentei colocar reforço para manter o bolso direito em algumas das peças, e outras sem, o reforço só se mostrou necessário em alguma das peças, nomeadamente, aquelas com tecidos mais finos. A fase seguinte foi o teste das peças, se deixavam cair os objectos no seu interior, se o lenço suportaria o peso dos objectos sem escorregar no pescoço e se o seu uso se mostrava intuitivo. Os protótipos responderam positivamente a todas as experiências. Para as peças finais a escolha dos tecidos e dos forros como nos outros projectos foi intuitiva e muito ao meu gosto pessoal. Optei então, por fazer alguns lenços de inverno com tecidos mais grossos e quentes e lenços de verão com tecidos mais leves, frescos e alegres. O resultado foi uma colecção diversificada de lenços, prática e ao mesmo tempo respeitando o fio condutor desta tese.

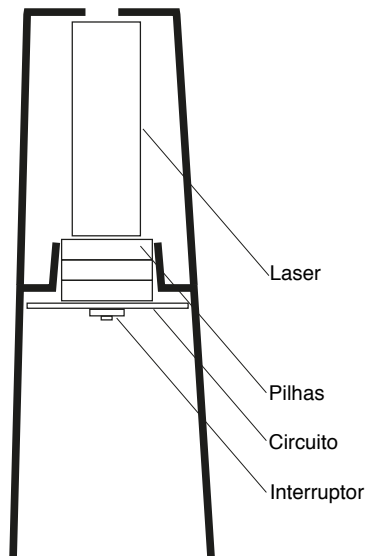
Este é um projecto em aberto, que me permitirá explorar novas possibilidades.

Resultados

Dedal Apontador



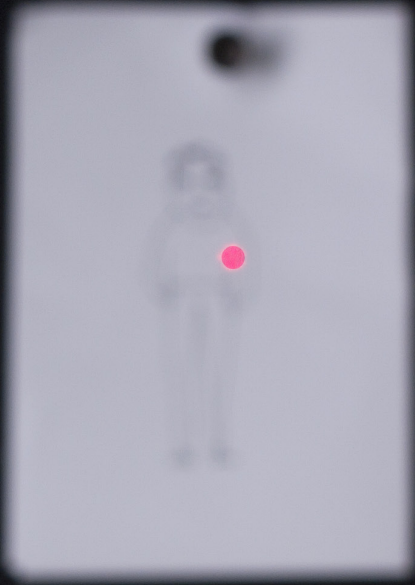
23



24

Este dedal foi sem dúvida o que mais problemas deu e ainda não estão totalmente resolvidos. Apesar de funcionar, o laser tem pouco alcance, por isso, na sessão fotográfica utilizei o feixe de outro laser para simular o efeito pretendido. O dedal está dividido em duas partes, na superior encontra-se o laser, na inferior estão as pilhas, o circuito, o interruptor e é onde se coloca o dedo. Para substituir as pilhas basta desenroscar as duas partes do dedal e inseri-las no componente plástico isolador. O acabamento cromado confere delicadeza ao Dedal Apontador. No entanto, fica em aberto a utilização de outro metal. A escolha recai sobre a prata, não só para criar uma peça que seja uma jóia, como também para torná-lo resistente á corrosão.







Dedal Palito



28

Este dedal é constituído por dois metais diferentes, o que dificultou o processo de cromagem. O meu objectivo é que um dia este dedal seja construído em prata, que além de lhe acrescentar valor, torna-o uma jóia pessoal. Além disso como lida com comida, tira-se partido das propriedades germicidas e anti-bacterianas que a prata tem.

O Dedal Palito divide-se em dois elementos, o dedal em si, que numa festa permite ao seu utilizador ter a sua forma própria de pegar os canapés, e a respectiva tampa que além de proteger, facilita o transporte num bolso ou numa mala.



29

Dedal Abre-Cartas

O Dedal Abre-Cartas surge da observação do hábito que se tem, de abrir cartas com os dedos.

Este dedal não só permite ter um corte mais limpo, como confere uma gestualidade diferente ao momento de abrir cartas.

Continua a ser o dedo que abre a carta, mas como se de uma garra se trata-se. Este dedal é constituído por dois metais diferentes, a lâmina é em aço e a zona de inserção do dedo em ferro. Esta diferença de metais dificultou durante o processo de cromagem. Algo que falta fazer é afiar um pouco mais as lâminas.

A semelhança dos outros dedais, pretendo que um dia, este seja feito em prata.





31



47



32

Anel Marcador



33

Este anel tem o nome de Marcador porque marca e permite ao seu utilizador deixar a sua marca numa pessoa, num livro, num espaço. É o utilizador que escolhe o desenho do seu carimbo. Pode ser um desenho em vector ou feito à mão.

Na parte superior do anel que se assemelha a uma rocha, é onde se encontra a esponja com a tinta, a parte anelar tem o carimbo personalizado que faz lembrar os antigos anéis de sinete. O processo que envolve o uso deste anel é performativo e com um certo secretismo. O Anel Marcador teve uma série de percalços na sua construção, mas no final ficou como eu queria. Num futuro próximo pretendo fazer este anel num metal mais leve. A questão da comercialização ainda não está bem definida, poderá ser através de um website que venha a criar, ou por meio de uma parceria com uma loja já existente, que se identifique com o meu projecto.

Em qualquer dos casos é fundamental criar a parceria com uma casa que fabrique carimbos.



Calças Porta-Moedas

As Calças Porta-Moedas são uma colecção para já unicamente feminina, isso pode vir a mudar, dependendo da aceitação ou não do público masculino. As calças usadas são de compra, e por isso nota-se a marca dos antigos bolsos. Num futuro próximo espero vir a produzir as calças, sempre com um corte depurado, deixando surpreender com os bolsos.





Casacos Porta-Moedas





38



39

Os casacos são de corte simples, de uma só cor e surpreendem com o forro. Apesar dos casacos não terem sido feitos por mim (são de compra), foram escolhidos com todo o cuidado, sempre respeitando a minha visão. Existem dois modelos, bolsos cosidos por fora e bolsos cosidos por dentro. Estes últimos são os mais difíceis de executar devido à natureza ardilosa da malha. Para já, os Casacos Porta-Moedas são apenas uma colecção feminina, há a possibilidade de criar uma colecção masculina. Com o desenvolver do projecto, espero poder vir a produzir os casacos de forma a facilitar a introdução dos bolsos, e num futuro próximo criar outros modelos.

Camisas Porta-moedas





41



42



43

As camisas em si não são de construção minha, até porque não é esse o meu objectivo.

O mais importante são os bolsos e os padrões inesperados que eles revelam. O padrão varia conforme a cor da camisa, no entanto procurei sempre uma harmonia. As Camisas Porta-Moedas são uma colecção masculina, decidi assim devido à fisionomia masculina, porque numa mulher seria um item desconfortável. Nem tudo correu bem na construção dos bolsos. Sendo camisas de compra, o interior dos bolsos tinha sempre uma cor diferente da do tecido exterior, à excepção das camisas brancas. Talvez por tingirem depois da camisa estar construída ou talvez façam uma lavagem final. E ao construir o bolso (aproveitando o bolso de origem) ficava com dimensões menores e revelava o tom diferente. Para evitar este problema, tive muito cuidado na compra das camisas para as peças finais. No caso da camisa azul escura, depois de descoser o bolso notavam-se alguns pontos brancos, que disfarcei com lápis e caneta de feltro num tom semelhante. Num futuro próximo espero poder fazer camisas de raiz, de corte simples e deixar a surpresa no interior dos bolsos.

55

Lenços Porta-Moedas



A colecção de Lenços Porta-Moedas é uma colecção feminina. Tem dois tipos de lenços, os infinitos que ficam mais junto ao pescoço e os abertos que dão um ar mais descontraído. Além disso fiz modelos Outono/ Inverno e Primavera/ Verão. Ao contrário das outras peças do projecto Porta-Moedas (camisas, casacos e calças), os lenços têm padrões e motivos por fora e o forro dos bolsos é de uma só cor geralmente contrastante e acetinados. Nestes bolsos podemos transportar connosco objectos que nos dão jeito ter sempre à mão, moedas para um café, batom. Poderá vir a existir uma colecção masculina.



45



46

Conclusões Finais

Estes projectos foram um misto de evoluções, dúvidas, receios e sucessos.

Fizeram-me descobrir, ou conhecer melhor, quem sou como designer.

Os projectos elaborados ao longo desta tese, têm como objectivo geral criar uma relação estreita com o corpo humano e permitir a criação de uma personagem ficcional, como um alter-ego.

Uma teatralização do “ser”, com gestos exagerados, intencionais, ou repletos de mistério, mas ao mesmo tempo cativantes.

Cada peça é uma declaração, chama a atenção para a pessoa que a usa, permite transmitir uma mensagem e expressa algo sobre a atitude, estilo de vida ou ponto de vista do utilizador. Esta dinâmica vai variar de utilizador para utilizador, não sendo possível criar um controlo, uma norma, porque o facto determinante é a personalidade de cada um. Por este facto, fui mostrando as peças a uma série de pessoas, que se mostraram curiosas e de uma forma geral tiveram uma resposta positiva em relação às peças. Mas sem dúvida, as peças que suscitaram mais interesse foram os Lenços Porta-Moedas, havendo já possíveis compradoras.

Por esta razão e pelo facto de serem de tamanho único, serão possivelmente estas as primeiras peças a serem comercializadas.

Além dos constrangimentos próprios do desenvolvimento dos vários projectos, foi-me também um pouco difícil conseguir materializar a minha visão nas sessões fotográficas, um pouco por falta de recursos económicos, e por falta também de conhecimentos técnicos.

Ao observar os meus projectos, dei-me conta de que além de terem em comum os fundamentos expostos na tese (questão intencional), todos eles partilham a presença de metal, predominando o prateado (questão não tão intencional).

Estes projectos surgiram de forma intuitiva e empírica e isso acaba por transparecer nos próprios objectos. Todos eles vêm com um compromisso emocional.

Desenvolvimentos Futuros

Esta tese não é estática, seguindo os mesmo pressupostos, podem surgir novos caminhos, outras possibilidades, novas soluções.

Apesar do que já apresentei, existem peças ainda em conclusão, por diversos factores; tomadas de decisão, planeamento e aperfeiçoamento de técnicas.

Até à data da apresentação, pretendo:

- Melhorar o alcance do laser no Dedal Apontador;
- Afiar as lâminas do Dedal Abre-Cartas;
- Re-cromar algumas das peças, pois começaram a aparecer manchas e em outras o cromado encontra-se danificado.

No futuro, após o término do Mestrado, pretendo desenvolver formas de divulgação e venda das peças. Gostaria de as ver á venda em lojas online tais como, Hello Randomness, Of a Kind e Mercado 560.

Pretendo criar parcerias, com vista a produzir as minhas peças de forma mais eficiente e a reduzir os custos de produção. Irei também desenvolver novas peças, conjuntos, seguindo a mesma lógica de projecto.

Bibliografia

Antonelli, Paola (2008). *Design and the elastic mind*. New York: Museum of Modern Art

Duarte, Cristina L. (2004). *O que é Moda*. Lisboa: Quimera.

Dorfles, Gillo (1996). *Modas e Modos*. Lisboa: edições 70.

Fridlund, Alan J., Gleitman, Henry, & Reisberg, Daniel (2003). *Psicologia* (6ª ed.). Lisboa: Serviço de Educação e Bolsas, Fundação Calouste Gulbenkian.

Guixé, Martí (2001, January 9). *Man Maps, Fish Toys and Pharma Food*. Doors of Perception 6 Lightness. Retrieved October 25, 2013, from <http://museum.doorsof-perception.com/doors6/doors6/transcripts/guixe.html>

Guixé, Martí (2002). *1:1 Martí Guixé*. Rotterdam: 010 Publishers.

Lipovetsky, Gilles (2013). III. *A era do vazio: Ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. Lisboa: edições 70.

Lowen, Alexander (1984). *Prazer: Uma Abordagem Criativa da Vida*. São Paulo: Summus Editorial.

Pais, José M., Costa, Márcia R., Ferreira, Vítor S., Araújo, Lídice, Filho, João L., Contador, A. C., et al. (2004). *Tribos urbanas: produção artística e identidades*. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais.

Perez, Gilberto (1998). *The material ghost: films and their medium*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Roetzel, Bernhard (2000) *O Gentleman: Livro da moda clássica masculina*. Colónia: KÖnemann.

Simmel, Georg (2008). *Filosofia da moda e outros escritos*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, Lda.

Souza, Solange J. (2008). *Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin* (11ª ed.). São Paulo: Papirus.

Índice de Imagens

Imagem 1 - Bunny Ears, 2009

Laetitia Crahay

Fonte: <http://www.motilo.com/article/redirect/26127>, 08/10/2013

Imagem 2 - Diamond Stamp Ring, 2009

Jen Murse

Fonte: <http://www.plastiqueshop.com/product/diamond-stamp-ring>, 07/10/2013

Imagem 3 - Riding Pants, 2007

Company

Fonte: <http://www.com-pa-ny.com/products/hevospage.html>, 11/04/2014

Imagem 4 - Bear Boots, 2012

Company

Fonte: http://www.com-pa-ny.com/products/Secrets_of_Russia/Bear_boots.html, 11/04/2014

Imagem 5 - Vest-pocket ashtray

Maison Martin Margiela

Fonte: <http://www.atelierdexercices.com/catalog/product/view/id/1056/s/cendrier-de-poche/category/21/>, 09/10/2013

Imagem 6 - MM6 necklace, 2013

Maison Martin Margiela

Fonte: http://eboutique.maisonmartinmargiela.com/pt/necklace_cod50147062ae.html, 09/10/2013

Imagem 7 - Revolution ! Autumn-Winter, 2001/2002

Walter Van Beirendonck

Fonte: <http://www.waltervanbeirendonck.com/HTML/PUBLICATIONS/UPDATEMAY2003/A-6.html>, 14/5/2014

Imagem 8 - Accessory N° 1, winter 2005/2006

Walter Van Beirendonck

Fonte: <http://www.waltervanbeirendonck.com/HTML/home.html?/HTML/COLLECTIONS/collections.html&1>, 14/5/2014

Imagem 9 - Techno-tapas, 1997

Martí Guixé

Fonte: http://books.google.pt/books?id=P_Q8GrLMwJYC&pg=PT8&lpg=PT8&dq=marti+guixe+mandorla&source=bl&ots=LHZKQm_hRn&sig=CBXNw-hEZnsVDTUHWuJDHL_hQPQ&hl=pt-PT&sa=X&ei=UK5VUqLzH6KV7QbvyoCIDg&ved=0CDEQ6AEwAA#v=onepage&q=marti%20guixe%20mandorla&f=false, 10/10/2013

Imagem 10 - Tattoo temporária de uma régua de 10 cm, 2001

Martí Guixé

Fonte: <http://museum.doorsofperception.com/doors6/doors6/transcripts/guixe.html>, 10/10/2013

Imagem 11 - Studded Knucklebox Clutch

Alexander McQueen

Fonte: http://www.alexandermcqueen.com/us/alexandermcqueen/clutch_cod45203452gf.html, 24/4/2014

Imagem 12 - E tudo o que se vê é a cauda, 2013, Carolina Simões

Imagem 13 - Orelhas, 2013, Carolina Simões

Imagem 14 - Constelação da Ursa Maior feita a partir dos sinais da pele

Imagem 15 - Constelar, 2013, Carolina Simões

Imagem 16 - Mesa de café vestido, 2000

Hussein Chalayan

Fonte: <http://eniaru.files.wordpress.com/2012/04/fall-2000-mesa-blog1.png>, 14/5/2014

Imagem 17 - Pormenor de vestido, 2010

Hussein Chalayan

Fonte: <http://www.pinterest.com/pin/16677461092787180/>, 14/5/2014

Imagem 18 - Desenho iniciador do “dedal palito”

Imagem 19 - Desenho iniciador do “dedal apontador”

Imagem 20 - Desenho iniciador do “dedal abre-cartas”

Imagem 21 - Estudo de proporção e forma dos dedais

Imagem 22 - Estudos de forma para o topo do anel

Imagem 23 - Dedal Laser, 18(diâmetro maior)x50mm, Ferro

Imagem 24 - Esquema dos componentes constituintes do Dedal Apontador

Imagem 25 - Representação da troca de pilhas

Imagem 26 - Dedal Apontador em utilização, com feixe de outro laser

Imagem 27 - Dedal Palito em utilização

Imagem 28 - Dedal Palito, 18(diâmetro maior)x56mm, Ferro e aço

Imagem 29 - Dedal Palito em utilização

Imagem 30 - Dedal Abre-Cartas em utilização teatral

Imagem 31 - Dedal Abre-Cartas em utilização

Imagem 32 - Dedal Abre-Cartas, 18(diâmetro maior)x71mm, Ferro e aço

Imagem 33 - Anel Marcador, 21x35mm, Ferro e aço

Imagem 34 - Anel Marcador em utilização

Imagem 35 - Calças Porta-Moedas

Imagem 36 - Calças Porta-Moedas

Imagem 37 - Casaco Porta-Moedas bordô

Imagem 38 - Casaco Porta-Moedas vermelho

Imagem 39 - Casaco Porta-Moedas azul escuro

Imagem 40 - Camisa Porta-Moedas cinzenta, com forro roxo e bolas brancas

Imagem 41 - Camisa Porta-Moedas branca

Imagem 42 - Camisa Porta-Moedas branca

Imagem 43 - Camisa Porta-Moedas azul escura

Imagem 44 - Lenço Porta-moedas modelo aberto, outono/inverno

Imagem 45 - Lenço Porta-Moedas modelo infinito, outono/inverno

Imagem 46 - Lenço Porta-Moedas modelo aberto, primavera/verão

