

Memória
Imaginação
Expressão

NAS FORÇAS GERADORAS
DA FORMA NA MATÉRIA CERÂMICA

2019

SARA MAGALHÃES

ESAD. CR
Escola Superior de Artes e Design
Instituto Politécnico de Leiria

Rua Isidoro Inácio Alves de Carvalho
2500-321 Caldas da Rainha
www.esad.ipleiria.pt

Autor
Sara Santos Magalhães
saram-94@hotmail.com

Orientador:
Philip Cabau
Co-orientador:
Rui Dias

Memória Imaginação Expressão

NAS FORÇAS GERADORAS
DA FORMA NA MATÉRIA CERÂMICA

2019

Relatório de Projeto Final
Mestrado em Design de Produto

AGRADECIMENTOS

Este projeto de mestrado contou com vários apoios e incentivos, sem os quais não teria sido possível realizá-lo. Agradeço principalmente ao meu orientador Philip Cabau, ao co-orientador Rui Dias, pelas opiniões críticas e disponibilidade mas principalmente por partilharem comigo a sua magnífica visão e conhecimento, em relação à cultura material.

Agradeço também à minha família e amigos, a todos os membros da ESAD, da CENCAL da Marinha Grande e da fundição de Bronze em Alvorninha.

Ao Guilherme Silva, Hugo Sousa, Susana Silva, Renato Franco e Adriana César, por me facilitarem o acesso a materiais e processos.

Ficarei-vos eternamente grata pelo magnífico ambiente que proporcionaram em conjunto e que forneceu o suporte para que este trabalho se realizasse.

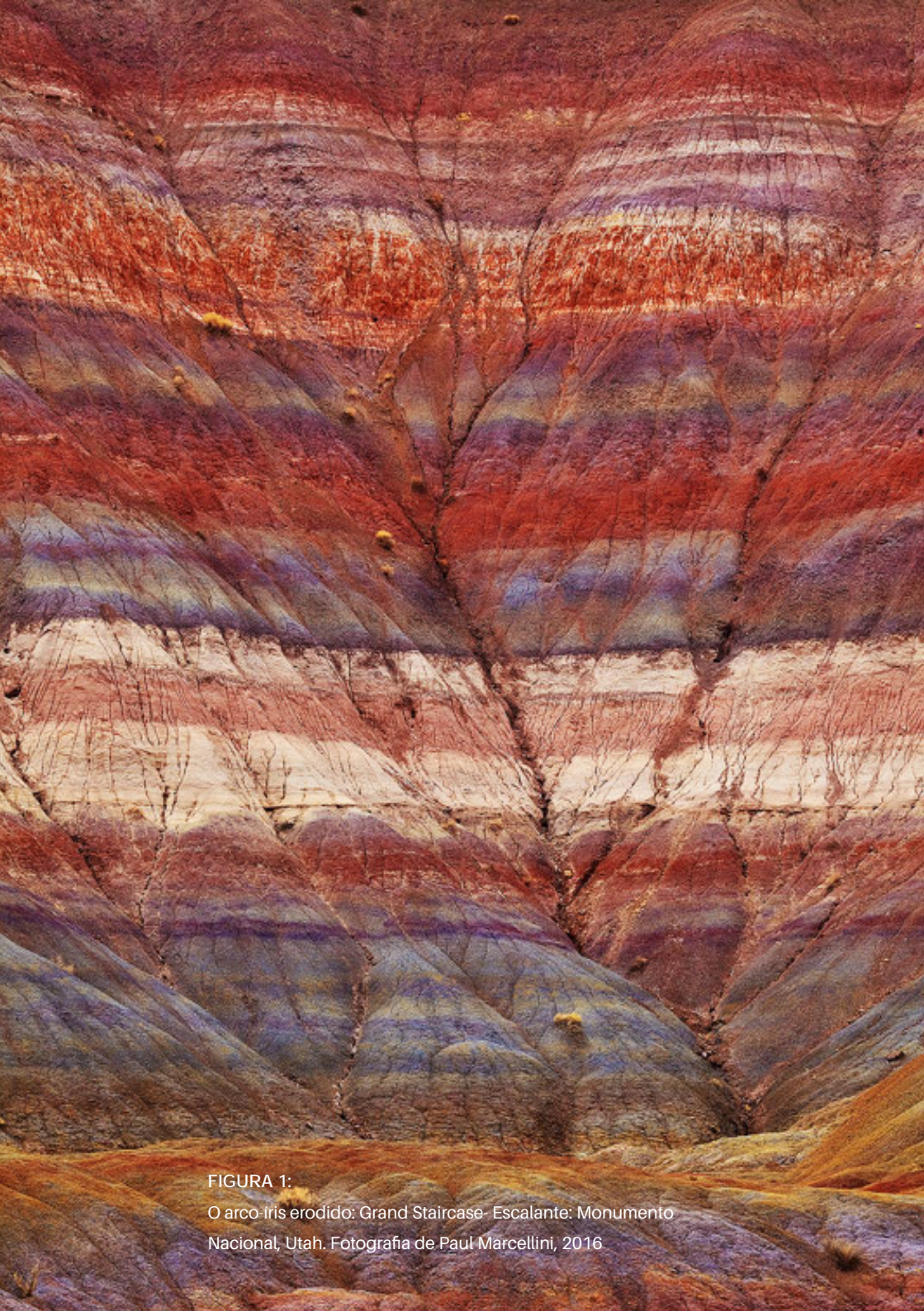


FIGURA 1:

O arco-Iris erodido: Grand Staircase- Escalante: Monumento Nacional, Utah. Fotografia de Paul Marcellini, 2016

«Cada vez que o reino humano me parece condenado ao peso, digo para mim mesmo que [...] eu devia voar para outro espaço. Não se trata absolutamente de fuga para o sonho ou o irracional. Quero dizer que preciso mudar de ponto de observação, que preciso considerar o mundo sob uma outra ótica, outra lógica, outros meios de conhecimento e controle» (Calvino, 1990, pág.19)

RESUMO

Somos capazes de “moldar” tão bem os objetos que por vezes esquecemo-nos que também eles também nos “moldam”, logo desde o momento em que os utilizamos. Os objetos têm um impacto indelével na vida das pessoas. Se não forem devidamente projetados, recorrendo a valores éticos, estéticos e funcionais, podem tornar-se perniciosos, em particular no tocante ao corpo, tanto na sua dimensão física como psicológica. O valor estético dos objetos, campo de abordagem da Filosofia, mas também da Arte e do Design, relaciona-se com a dimensão psicológica do corpo e remete para questões de perceção, sensibilidade, sensação, afeto, emoção, memória, imaginação, expressão, etc. A sociedade tem vindo a alterar-se e, se estivermos atentos, a mudança é notória nos objetos que ela vai deixando para trás. Uma grande vaga de mudança fez-se sentir, drasticamente, no período da Revolução Industrial – uma etapa crucial que configurou a contemporaneidade ou um momento marcante de um longo processo de mudanças que, de facto, trouxe consigo, posteriormente e progressivamente, melhorias na qualidade de vida das pessoas, mas que também conduziu a uma grave crise ambiental. A estética impessoal da máquina foi outra sua consequência, a qual continua, em boa medida, a caracterizar a sociedade contemporânea. O conhecimento artesanal e a cultura material associada a este conhecimento têm vindo a desaparecer progressivamente. O presente projeto de mestrado pretende tratar questões que diferem da estética da máquina, apelando para a (re)consideração da estética da produção artesanal e para a importância da cultura material artesanal.

PALAVRA: Memória, Imaginação, Expressão, Artesanato e Símbolo

ABSTRACT

We are so skilled on shaping objects that sometimes we tend to forget that those objects also have the power to shape us, the moment we use them. The objects have an indelible impact on people's lives. If they are not duly projected, considering the ethical, aesthetic and functional values, they may become dangerous, particularly regarding the body, concerning both its physical and its psychological features. The aesthetic value of objects, a philosophical foremost subject as well as in art and design, becomes related with the psychological dimension of the body and sends for matters of perception, sensitivity, sensation, affection, emotion, memory etc. Societies change and if we pay close attention these changes are patent in the objects that are left behind. A vast and drastic wave of change characterized the era of the industrial revolution, a crucial stage that shaped contemporaneity, along a exhaustive process of changes — that, de facto, brought along gradual improvements in people's way of life, but also brought along an environmental crisis. The impersonal aesthetics of the machine was another consequence, as it lingers in the characterization of contemporary societies. The artisanal knowledge and the material culture associated to this way of knowing has gradually disappeared.

In aesthetic terms, this text deals with issues that defer from the strictly aesthetic one that concerning the machine, in an intent to appeal for a revising of the aesthetics related with craft and artisanal manufacture and culture.

Keywords: Memory, Imagination, Expression, Craft and Symbol

ÍNDICE

8	RESUMO
10	ABSTRACT
14	INTRODUÇÃO I PROBLEMA DESAFIO
17	FUNDAMENTOS TEÓRICOS
28	Percepção, interpretação, memória e imaginação
20	Da imaginação à expressão
23	O sentido tátil negligenciado
25	Expressão através do artesanato
29	Da perda da humanização à convocação de experiências únicas
36	PROJETOS DE REFERÊNCIA
36	“Sponge Vase”
37	“Alice”
38	“Storm Front”
39	“Recriação bule Staffordsjire agatewar”
41	“Cerâmica artística Maryam Riaz”
42	“Cerâmica artística Tara Burke”
33	“Entre medio ed.3#”
45	“Luzes Cocon”
48	CONTEXTO DE PROJETO
52	SEDIMENTO -Sinópse
53	Descrição do projeto
70	Apresentação de resultados
104	CASULO - Sinópse
105	Descrição do projeto
126	Processo
112	Apresentação de resultados
124	ENTRE LAÇOS -Sinópse
125	Descrição do projeto
126	Processo
140	Apresentação de resultados
150	CONCLUSÃO
152	MELHORAMENTOS FUTUROS
154	ÍNDICE DE IMAGENS
160	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

INTRODUÇÃO

Problema | Desafio

A produção realizada por meio da máquina tem negligenciado a nossa magnífica capacidade de nos envolvermos corporalmente [ou corporeamente] com o mundo através de todos os sentidos, conduzindo a sociedade contemporânea a uma grave crise simbólica, que tem vindo a afetar profundamente as nossas consciências. Uma vez que o conhecimento artesanal tem vindo a desaparecer progressivamente. Este projeto pretende assim manifestar a importância da existência de objetos expressivos, singulares e únicos no mundo, designadamente os objetos de produção artesanal. E propõe-se considerar tais objetos a partir da área disciplinar do Design, para além do industrial design, e, conseqüentemente, a partir do espectro de ação e de práticas, contemporâneas/actuais, do designer. À semelhança do artesão, o designer, através do seu corpo (das suas potencialidades físicas e psíquicas) pode ou deve exprimir-se, também, diretamente sobre a matéria através da experiência do contacto com o mundo sensível. E é a sensibilidade deste designer-artesão, ou deste designer-produtor, que pode conferir uma estética singular ao objeto. O principal objetivo é, portanto, desenvolver objetos através de técnicas artesanais herdadas, de forma a estas não caírem em esquecimento, promovendo laços entre as gerações passadas e futuras. E o designer-artesão pode fazê-lo. Howard Risatti ¹, no seu livro *A Theory of Craft*, faz referência a uma declaração de Florence Dibell Bartlett que adorna a entrada do Museu Internacional de Arte Popular em Santa Fé: “A arte do artesão é um vínculo entre os povos do mundo” (Bartlett apud Risatti, 2007, p. 7). O autor completa, que os objetos artesanais oferecem um exemplo significativo

¹ Howard Risatti (1943- 76 anos) Professor de arte contemporânea e teoria crítica no departamento de história da Arte da Virginia Commonwealth.

de nosso património compartilhado como seres humanos, uma herança compartilhada que em muitos aspectos supera as nossas diferenças superficiais (Risatti, 2007, p. 7)

O objeto artesanal carrega na sua linguagem cognitiva a história que o produtor deseja contar. Entenda-se como “história” também a própria técnica que o produtor utiliza, pode ser recontada ou inventada. Mas como quem conta contos acrescenta pontos, as histórias variam consoante o contador, tal como o objeto artesanal conta a história do seu processo e nunca o faz exatamente da mesma maneira. Para além da identidade que o produtor-artesão confere aos objetos através da técnica herdada, o mesmo produtor nunca aplica a técnica exatamente da mesma maneira, existe uma evolução nos seus processos produtivos. Por outras palavras, o artesão, através do seu corpo, de técnicas corporais e instrumentais, produz variações na matéria que molda, nos objetos que produz, e com estes provoca emoções... no corpo de quem os usa, de quem os usufrui. A experimentação e o conhecimento empírico do artesão são, pois, a base da produção deste projeto. A valorização do saber fazer manual para a obtenção de produtos singulares, diferenciadores em detrimento da massificação. Note-se que o artesão também produz séries (apesar de, na série artesanal, nenhum produto sair igual ao outro), mas nunca massifica, como faz a produção industrial quando produz em larga escala.

Estrutura do relatório

O primeiro momento do relatório (fundamentação teórica) propõe analisar as diferenças entre a produção industrial e a produção artesanal, do ponto de vista do corpo – para no fim compreender que a produção artesanal tem sido vitimizada desde o aparecimento da máquina.

O segundo momento (projetos de referência) pretende reunir conhecimentos processuais e expressivos, desenvolvidos por alguns artesões e designers contemporâneos.

O terceiro momento (prática/projeto) sustenta-se no trabalho e no envolvimento com os materiais, através da experimentação e da habilidade aprendida através da prática. São desenvolvidos três projetos, que visam criar memórias e desenvolver qualidades estéticas a partir do trabalho diversificado. Este é ainda valorizado por poucos, que ambicionam viver em espaços humanizados, procurando esta forma de expressão.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Pretende-se neste capítulo analisar os processos produtivos da criação de objetos utilitários, para, no fim, compreender as diferenças entre a produção artesanal e a produção massificada. É atribuída uma especial atenção aos processos manuais, por serem mais subtis do que os da produção industrial, uma vez que o corpo, portador de capacidades físicas e psíquicas, se envolve em todo o processo produtivo. No caso da produção massificada, o corpo foi substituído pela máquina. O capítulo inicia-se com o estudo das capacidades do corpo psíquico, através dos conceitos de percepção, interpretação, memória e imaginação. Estas capacidades quando combinadas com o sentido tátil e com a ação corporal na modificação do mundo, através de técnicas, práticas e habilidades, produzem objetos, onde a expressão produz símbolos, que se manifestam na sua estética. Estes símbolos únicos, singulares e humanos produzem memórias que são indispensáveis ao bem-estar das consciências humanas. A produção massificada, reduz as nossas magníficas capacidades de nos envolvermos com a matéria, negligenciando quase todos os sentidos, na produção dos espaços que habitamos.

Percepção, interpretação, memória e imaginação



FIGURA 2
Claude-Nicolas Ledoux,
L'oeil réfléchissant le théâtre
de Besançon, água forte,
Bibliothèque des Arts Décoratifs,
Paris, c. 1800.

A experiência do mundo é resultado da combinação dos nossos sentidos: visão, tato, paladar, olfato, audição. A ciência estuda muito mais do que os cinco sentidos do senso comum (Mehta, 2003, p. 180)². A experiência sensorial é comum a vários indivíduos e caracteriza a realidade comum, pública. A interpretação do que nos rodeia é efetuada através da percepção garantida pelos sentidos, no entanto manifesta-se de forma diferente em cada indivíduo. A interpretação é dinâmica, e sujeita a falhas, ativando o imaginário; e este imaginário atua ao nível da realidade pública e da realidade privada, do real e do irreal. No entanto o imaginário atua sobre a realidade daquilo que é experienciado, e não se desassocia completamente dela. Se por exemplo nos pedirem para imaginarmos uma cor nova, que não exista, a nossa capacidade mental irá agir sobre uma cor que já exista, imaginando por exemplo uma variação de tom. Por outro lado, quanto mais distante estiver no tempo a experiência da coisa, mais falaciosa é a interpretação dela. A memória dessa coisa é menos real do que a experiência direta dessa coisa.

2 Mehta Shashank,
Nasceu em
Karnataka, Índia.
Engenheiro mecânico,
designer e educador,
os cursos que leciona
dizem respeito à
habilidade,
abrangendo várias
disciplinas de design.
Alguns cursos que
lecionou centram-se
Desenho Analítico,
elementos de Design,
Materiais, Processos
e Modelagem.
Shashank ajudou
os alunos a trabalhar
em aspectos como
Design de Produto
Simples, Produtos
Técnicamente
Complexos e Design
de Sistemas.

3 Gonçalo M. Tavares
(1970-49 anos)
Escritor português,
Publicou o seu
primeiro livro em
2001 e desde
então tem sido
frequentemente
premiado.
O seu livro
Jerusalém foi
incluído na edição
europeia 1001 livros
para ler antes de
morrer- guia dos
romances mais
importantes de todos
os tempos.

Se desenharmos uma paisagem à vista, a representação dessa paisagem será muito mais fiel à realidade daquilo que é experienciado do que se desenharmos essa mesma paisagem através da memória. “Quem imagina tem falta de memória e esqueceu o dia seguinte” (Tavares, 2013, p. 376)³. Percebemos, portanto, que a memória, ou a falta dela, consiste num instrumento poderoso para a imaginação. “Quem imagina, quem introduz a novidade, recorda-se das coisas, mas de uma maneira diferente. Não me lembro das coisas como tu te lembrás, e essa é a marca da minha imaginação individual (e também a tua)” (Tavares, 2013, p. 407). Juhani Pallasmaa, na obra *The Thinking Hand*, explica que a experiência, a memória e a imaginação são qualitativamente iguais na nossa consciência:

■■■ “(...) podemos ser igualmente comovidos por algo que evoca nossa memória ou imaginação, bem como por uma experiência real. A arte cria imagens e emoções que são tão verdadeiras como os encontros reais da vida. Através de uma obra de arte encontramos essencialmente com nós mesmos, com as nossas emoções e com o nosso ser no mundo de maneira intensificada. Uma experiência artística ou arquitetónica genuína constitui fundamentalmente uma consciência fortalecida do eu.” (Pallasmaa, 2012, p. 147)⁴

Em suma, a imaginação é uma capacidade mental do ser humano que reage através e a partir da experiência do mundo sensível. Os sentidos oferecem uma experiência à mente e a interpretação dela ativa o imaginário. Esta experiência pode realizar-se diretamente através da natureza, da memória da natureza, ou através de objetos produzidos pelo ser humano (arte, design, arquitetura, etc.) – a mente reconhece e identifica-se com as emoções e sensibilidades do criador, ou assim deve acontecer. A imaginação não existe portanto fora do sujeito, trata-se de uma capacidade subjetiva, que se liga ao pensamento.

Da imaginação à expressão

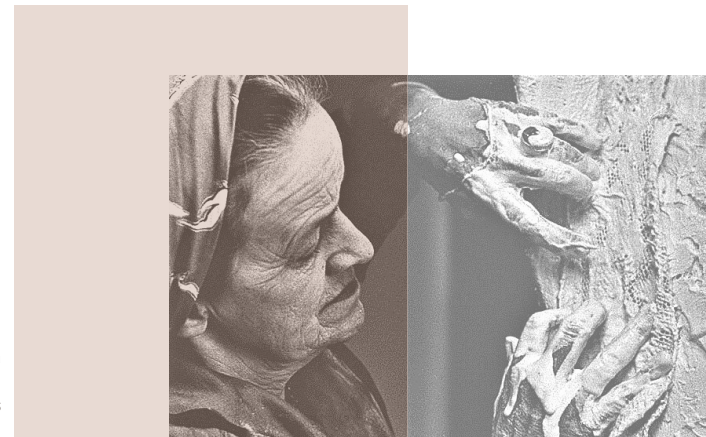


FIGURA 3
Escultora da grã-Bretanha
Hepworth (1965-1975)
at work in the Palais
de Danse studio. (S.D)

No entanto existem indivíduos que possuem uma grande capacidade de transferir essa imaginação para o exterior e torná-la partilhável, ou seja, real para os outros. A linguagem (em sentido lato) é o meio que permite a exteriorização da imaginação. Esta linguagem pode transmitir-se através da gestualidade, da palavra (sendo o sentido recetor essencialmente a audição, no caso da fala, ou a visão, no caso da leitura ou da interpretação de gestos), ou então através da matéria (que pode e deve ativar e combinar os nossos sentidos).

Concentremo-nos na linguagem através da matéria, que é aquela que nos interessa para desenvolvimento do tema. Dos sentidos que nos permitem experienciar o mundo, o tato permite-nos senti-lo através da pele, designadamente através das mãos. E são sobretudo as mãos, a ação das mãos, que permitem modificá-lo e moldá-lo à maneira da nossa imaginação. O homem age sobre a matéria através do corpo, particularmente das mãos, e é desta forma que se relaciona diretamente com a realidade e que permite modificá-la.

4 Juhani Pallasmaa,
(1936- 83 anos)
dos mais renomeados
arquitetos e teóricos
da Finlândia, ex
professor e reitor de
arquitetura da
universidade de
tecnologia de
Helsinque.
Escreveu vários artigos
sobre filosofia cultural,
psicologia ambiental e
teorias da arquitetura
e das artes.
Em toda a sua
atividade prática ele
atribui uma especial
importância à
identidade humana,
da experiência
sensorial e da
tatilidade.



FIGURA 4:
Escultor Inglês, Henry Moore
(1898 - 1986) por John
Hedgecoe / Topfoto. (S.D)

5 George Hegel
(1770-1831)
Filósofo alemão
e importante figura do
idealismo alemão.
Maurrice Merleau
escreveu que “todas
as filosofias do séc.
passado - filosofias
de Marx e Nietzsche,
fenomenologia,
existencialismo almeão
e psicanálise- tinham o
seu começo em Hegel”.

. A artificialização do mundo é, portanto, a modificação do mundo, através e a partir do corpo.

Segundo Hegel,⁵

“o homem, enquanto ser carenciado [justamente enquanto corpo] é forçado a uma relação prática com a Natureza exterior; confrontado com ela, tem necessariamente de agir, para a moldar, e para a tornar menos agreste. Para atingir tal objetivo, o homem faz intervir instrumentos, ou seja, objetos capazes de submeter outros objetos que lhe são adversos.” (Hegel apud Maldonado, 1991, p. 26)

Por outro lado, no momento em que o sujeito transforma o mundo existe uma troca entre o mundo e o sujeito

“eu empresto as minhas emoções e associações ao espaço e o espaço me empresta sua aura, a qual incita e emancipa minhas percepções e pensamentos. (...) Um arquiteto perspicaz trabalha com todo o seu corpo e identidade (...) toda a constituição corporal e mental do criador se torna o terreno da obra.” (Pallasmaa, 2012, p.11).

E o mesmo se pode dizer de um artista, de um artesão ou... de um designer.

Mais à frente Pallasmaa cita o filósofo Ludwig Wittgenstein⁶ para reforçar esta ideia de identidade: “Trabalhar com filosofia - assim como com arquitetura, de diversas maneiras - realmente é trabalhar principalmente em si próprio.

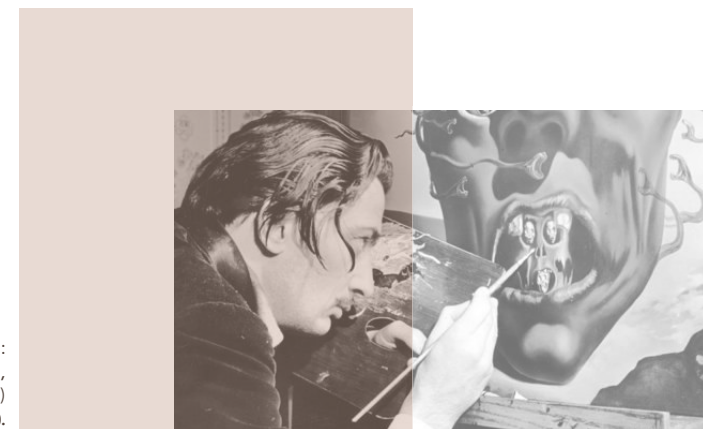


FIGURA 5:
Pintor espanhol,
Salvador Dali (1904-1989)
painting “The face of war”, 1940.

Em sua própria interpretação. Em como você vê as coisas.” (Wittgenstein apud Pallasmaa, 2012, p. 12).

Em suma, a transformação do mundo, particularmente através da ação sobre a matéria, obriga à identificação pessoal do criador. Um objeto quando criado manualmente expressa as emoções, sensibilidade e expressão do seu criador, existe um envolvimento físico e psicológico com a matéria. O objeto resultante desta transformação expressa então características estéticas, expressividade. O artesão ou o designer-artesão é um esteta, como o filósofo que estuda a beleza, mas está particularmente apto a relacionar pensamento com emoções, sensações matéricas, expressões e técnicas; define, portanto, uma redobrada identidade autoral. Pallasmaa cita Gaston Bachelard⁷ que escreve sobre a imaginação da mão: “mesmo a mão tem os seus sonhos e suposições. Ajuda-nos a entender a essência mais íntima da matéria. É por isso que também nos ajuda a imaginar (formas de) matéria”. (Bachelard apud Pallasmaa, 2012, p. 14). O homem enquanto ser criativo recebe através dos sentidos a experiência do mundo, a mente memoriza, interpreta e imagina uma nova experiência e deve devolvê-la ao mundo, através das mãos, da ação corporal.

7 Gaston Bachelard
(1884-1962)
Filósofo francês.
Estudou os campos
da poética e da
filosofia da ciência.
Introduziu os
conceitos de
obstáculo
epistemológico
e rutura
epistemológica.

O sentido tátil negligenciado

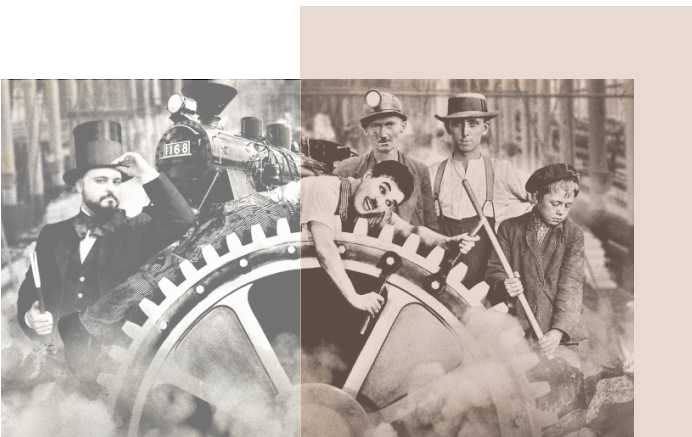


FIGURA 6:
Charles Chaplin,
Modern Times,
filme de longa metragem,
1h.29min, 1936.

Após a Revolução Industrial a maioria dos objetos deixaram de ser produzidos artesanalmente para serem fabricados por máquinas. Atualmente o criador responsável pela criação em massa de um objeto fá-lo, fundamentalmente, por meio de um computador, de um desenho digital 3D que na realidade é percebido através de um ecrã 2D. A modificação do mundo faz-se pela mediação de imagens de síntese. Frequentemente os objetos apenas são fisicamente, tactilmente, experienciados após serem fabricados. O único sentido que emerge na criação de boa parte dos objetos contemporâneos é, portanto, a visão, negligenciando todos os outros sentidos, designadamente o sentido tátil. E até a própria visão é negligenciada, uma vez que o objeto, não sendo materialmente pré-experienciado, também não é observado diretamente. Neste modo de produção o criador faz uso apenas das suas capacidades psíquicas e ignora o pensamento através da integralidade do corpo, ou seja, ignora as suas potencialidades físicas e expressivas, fundamentais para moldar um objeto. Continuemos a seguir a obra de Pallasmaa, que nos oferece um conhecimento, bastante prático, em relação à

importância dos sentidos na transformação do mundo. O autor revela, como nós, uma séria preocupação em relação ao uso da computação no processo de projeto:

“A criação de imagens por computador tende a reduzir a nossa magnífica capacidade de imaginação multissensorial, simultânea e sincrónica em transformar o processo de projeto em manipulação visual passiva, em um passeio na retina. O computador cria uma distância entre o criador e o objeto, enquanto o desenho à mão e a elaboração de maquetes convencionais põem o projetista em contacto tátil com o objeto ou o espaço”. (Pallasmaa, 2012, p.12)

Como já vimos, o processo de transformação do mundo, através da experiência do contacto e da ação sensíveis, identifica o objeto, atribuindo-lhe, de modo inequívoco, a identidade e as características subjetivas do seu criador. No entanto, o mesmo criador nunca atribui a sua identidade, exatamente da mesma forma, às criações. A identidade que se reflete na estética do objeto, varia consoante o estado físico e psíquico do criador, as suas experiências técnicas, sensoriais, emotivas, expressivas, imaginativas, etc. E esta singularidade, muito simbólica, associada ao objeto artesanal transfere-se do criador para o utilizador, projeta e desperta em quem os usufrui interpretações, imaginação, sensibilidades.



FIGURA 7:
Não ouve, não vê, não fala,
não transforma

Expressão através do artesanato

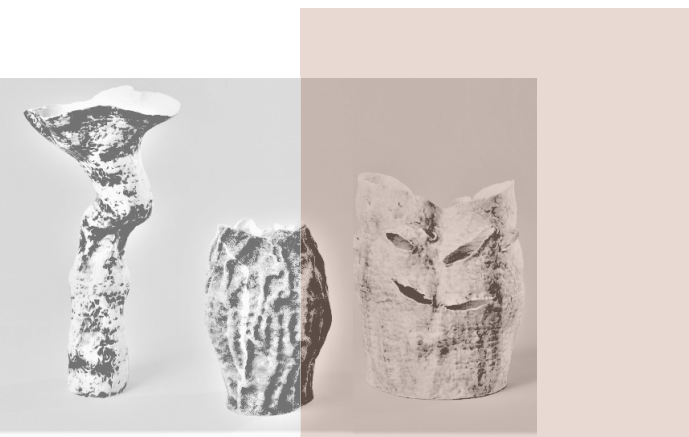


FIGURA 8:
Lily Fein, Untitled 1, Untitled 2, Untitled 3, Porcelana de alta queima com esmalte de óxido de ferro, 2019.

8 Jhon MacKenzie
(1860-1935)

Filósofo britânico Professor de lógica e filosofia. Foi membro em Edimburgo e tornou-se um membro do Trinity College, Cambridge e depois assistente do professor Adamson em Manchester. Idealista Hegeliano.

9 Robert Adamson
(1852-1902)

Filósofo escocês e professor de lógica em Glasgow. Idealista Hegeliano. Acreditava num pensamento racional e empírico.

O artesanato consiste num mundo vasto, que engloba diversificados objetos de uso, fabricados pelo homem. Por uma questão prática ignorar-se-á o estudo do artesanato tradicional. Embora ele também represente uma manifestação expressiva singular e única e incorpore parte dos processos aqui referidos. Na tradição a imaginação é limitada pela imitação da técnica e da habilidade. O designer-artesão ou o artista-artesão pode até tirar proveito das técnicas tradicionais, no entanto, não se limita a imitá-las. O que se pretende é tratar de objetos cuja expressão é adquirida através da imaginação e da liberdade representativa. A técnica diz respeito à forma de utilização das ferramentas e do corpo e a prática consiste no aperfeiçoamento desta técnica. No entanto, a produção de objetos através do corpo requer outras competências para além da técnica. A este respeito MacKenzie⁸ sublinha que “não é o lado técnico que importa; é algo, além disso” (MacKenzie apud Adamson, 2007, p. 71)⁹. Adamson revela-nos que este “algo” a que Mackenzie se referia diz respeito à habilidade (Adamson, 2007, p. 71).

Tim Ingold¹⁰, antropólogo, através da obra *Five Dimensions of Skill* estuda os cinco pontos fundamentais deste processo delicado e refere que “a habilidade não pode ser considerada apenas como técnica do corpo” (Ingold, 2000, p. 353). Prosseguindo:

“O sistema é, de fato, tão mental quanto físico ou fisiológico, pois, estas são, na verdade, descrições alternativas de uma mesma coisa. A habilidade, em suma, é uma propriedade não do corpo humano individual como entidade biofísica, uma coisa em si mesmo, mas do campo total das relações constituídas pela presença do organismo pessoa, corpo e mente indissoluvelmente, num ambiente ricamente estruturado (Ingold, 2000, p. 353).”

O ponto de vista do sociólogo Richard Sennett¹¹ é que “no progresso de desenvolvimento da habilidade, no artesanato podemos e fazemos melhorar. O progresso não é linear, a habilidade constrói-se irregularmente e por vezes faz desvios.” (Sennett, 2009, p. 145). Isto porque a prática hábil, diz este autor citando David Pye¹², “não é apenas a aplicação da força mecânica a objetos exteriores, mas implica qualidades de cuidado, julgamento e destreza” (Pye, 1968, p. 22). Sobre esta questão, retomando Ingold: “a essência da destreza não está nos próprios movimentos corporais, mas na capacidade de resposta destes movimentos a condições envolventes que nunca são as mesmas de um momento para o outro” (Bernstein apud Ingold, 2000, p. 353)¹³. Quer isto dizer que o momento de transformação da matéria “é fundamentado num envolvimento atento e perceptivo com ela, ou seja, que os artesãos observam e sentem à medida que trabalham.” (Ingold, 2000, p. 353) Um principiante observa os gestos do praticante já realizado, durante este processo são criadas imagens na mente do principiante.

10 Tim Ingold
(1948)
Antropólogo britânico e presidente da Antropologia social na Universidade de Aberdeen.

11 Richard Sennett
(1943)
Professor de sociologia da London School of Economics e ex-professor universitário de humanidades na New York University. Atualmente é membro sénior do centro de Capitalismo e sociedade da Universidade de Colômbia.

12 David Pye
(1914-1993)
Reino Unido. Professor de Design de Mobiliário. Madeireiro e entalhador. Trabalhou na teoria do Design e artesanato.

13 Nikolai Bernstein
(1896-1966)
Neurofisiologista Soviético. O seu primeiro trabalho científico estudo os movimentos corporais durante o trabalho manual.



FIGURA 9:
Caixas produzidas artesanalmente por David Pye, em madeira, (S.D).

Ulteriormente, este não se limita apenas a imitar estes gestos, faz uso deles para criar a sua própria coordenação íntima com a matéria. E é através de repetidas tentativas práticas, com o recurso da orientação dos sentidos, que lhe é permitido atingir a fluência rítmica. Cada gesto inscrito na matéria consiste num gesto independente, no entanto, liga-se ao anterior e ao próximo. Guiado pelas suas memórias e imaginações, pelo seu envolvimento ativo e perceptivo, ele aprende a afinar os seus gestos e faz sentir aos outros as coisas por si mesmo. Bernstein observou “que não é possível controlar os movimentos do corpo da mesma forma que se poderia controlar o funcionamento de uma máquina, feitas de partes rígidas e intersectadas”. Ele conclui que “o segredo do controlo, está nas correções sensoriais, ou seja, no ajuste contínuo ou sintonia do movimento em resposta a um monitoramento perceptivo contínuo da tarefa emergente” (Bernstein apud Ingold, 2000, p. 353). David Pye cria uma distinção entre o trabalho artesanal e o industrial, a utilização da mão e da máquina: Trabalho de risco e trabalho de certeza. No trabalho de risco “a qualidade do resultado não é predeterminada, mas depende do julgamento, cuidado e destreza que o fabricante exerce enquanto trabalha”. (Pye, 1968, p. 73). Mais à frente o autor reforça a ideia de que:

“O trabalho de risco nas suas formas altamente regulamentadas pode produzir uma série de qualidades estéticas que o trabalho de certeza sempre regido pelo preço, nunca alcançará (...) A obra de certeza pode produzir quase tudo bem menos produzir diversidade. (...) Todo o futuro do artesanato gira em torno da questão do design. Se os designers só o reconhecerem, os artesãos podem restituir-lhes aquilo que o trabalho de certeza na produção em quantidade nega-lhes: a possibilidade de trabalhar sem estar amarrado de mãos e pés por um preço de venda: a possibilidade de conceber em liberdade e. Não há nada mais difícil ou mais necessário para o designer moderno tentar.” (Pye, 1968, p. 128-138)

O artesanato, que tem sido vitimizado pela Natureza da máquina, não foi esquecido por aqueles que ainda ambicionam viver em espaços habitados por memórias e registos humanos. E o produtor destes objetos também não esqueceu a

“O que queremos dizer com fazer coisas. É a própria atividade - de movimento regular e controlado — que gera a forma, não o desenho que a precede. Fazer, em suma, surge dentro do processo de uso, em vez de usar revelando o que é, idealmente se não materialmente, ready-made”. (Ingold, 2000, pág. 354) [Verifica a tradução]

Da perda da humanização e da identidade à convocação de experiências únicas



FIGURA 10:
Ron Fricke, Baraka, filme de longa metragem, 70min, over-voz, filmado em 24 países, 1992.

14 Tomás Maldonado (1922-2018) Designer, pintor e pensador argentino. Considerado um dos principais teóricos da teoria do design, sendo o principal colaborador do modelo de Ulm. O seu pensamento pretendia alcançar um equilíbrio entre a ciência e o design, a teoria e a prática.

Sabemos que os conceitos de neutralidade estética e universalidade surgiram associados ao discurso do Modernismo. A sua pretensão à universalidade e a consequente banalização que caracterizam os objetos industriais, isentos de identidade e simbolismo, foram, e são ainda hoje, bastante criticados. Tomás Maldonado¹⁴ no livro *Design Industrial* faz um apanhado de todos os acontecimentos históricos e entidades que reagiram criticamente a favor e contra a forma massificada da produção de objetos. Verifica-se nesta obra que a maioria dos desentendimentos teóricos, na disciplina do Design, se relacionam intrinsecamente com a estética do objeto. Paralelamente aos problemas da estética neutra na indústria, ou seja, pobreza expressiva, também a massificação dos objetos foi motivo de reflexão. A ideia modernista de que muitas pessoas devem adquirir o mesmo objeto (consumo massificado) confronta a sociedade até aos dias de hoje, com os consequentes problemas de identidade (falta dela) e desumanização no tocante à cultura material. Nos finais do século XIX, Karl Marx apresentou um dos

argumentos mais importantes contra a política capitalista: “o processo de humanização é inseparável do processo de artificialização da natureza: o homem torna-se homem, por meio a produção de uma natureza humanizada, ou seja, artificializada.” (Marx apud Maldonado, 1999, p. 26)¹⁵ John Ruskin¹⁶ e William Morris¹⁷ eram igualmente críticos da máquina na produção de objetos, impulsionando o movimento Arts and Crafts. Este movimento, que surgiu na segunda metade do século XIX, procurava essencialmente recuperar os valores estéticos da produção artesanal, contra a produção anónima industrial, tendo sido, segundo Maldonado, um grande impulsionador da Bauhaus, que tinha, por sua vez, como objetivo inicial a reintegração das artes e artesanatos, além de preocupações estéticas, sociais e políticas. Os artistas, porventura mais sensíveis, não foram indiferentes à forma massificada da produção de símbolos e reagiram questionando os padrões impostos, criando as Vanguardas Europeias, que ocorreram a partir do início do século XX. A Fonte de Duchamp que se trata de uma das obras mais representativas do Dadaísmo, consiste num urinol em porcelana produzido industrialmente. Segundo o historiador de arte Francesco Pellizzi, de facto Marcel Duchamp

“(...) só incidentalmente é que estava a questionar os cânones estéticos e os ‘valores’; o que ele estava a reconhecer era que ao atribuir ao objeto representado o estatuto de ‘fetiche artístico’ a componente industrial deveria ser considerada, não como um assunto da representação, como acontece com o Realismo Social, mas intrinsecamente, como um símbolo, dinâmico, de mobilidade social e reprodução”. (Pellizzi, 1986).

Colocar um objeto industrial, isento de expressão e humanização, num local onde, à partida, o espetador não tem qualquer hipótese de aceder à própria experiência do objeto, tem qualquer coisa de irónico: confrontando talvez o utilizador com uma desconcertante realidade:

15 Karl Marx (1818-1883) Filósofo alemão, economista, historiador, sociólogo, teórico político, jornalista e revolucionário socialista.

16 John Ruskin (1819-1900) Crítico de arte inglês da era vitoriana, além de desenhista, aguarelista e um importante pensador social.

17 William Morris (1834-1896) Foi um designer têxtil britânico, poeta, romancista, tradutor e ativista socialista associado ao Movimento Britânico de Artes e Ofícios.

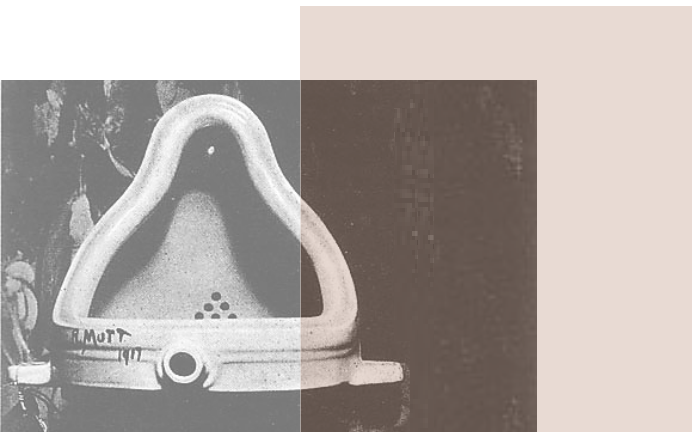


FIGURA 11:
Marcel Duchamp, Fountain, Urinol
de porcelana assinado "R.Mutt"
fotografia de Alfred Stieglitz,
1917.

18 Francesco Pellizzi
(1940- 79 anos)
Roma, Itália.
Estudou Arqueologia
Clássica e Religiões
Comparadas,
Antropologia Social e
ainda escreveu
uma tese de
doutoramento sobre
o complexo
ritual-mitológico
"Jurupari" da bacia
amazónica noroeste.

o facto de os nossos objetos utilitários já não possuírem memória – e, portanto, a possibilidade do esquecimento. Pellizzi¹⁸, nesta ordem de pensamento, compara os objetos do homem primitivo com os da produção industrial:

■■■■ "A memória / esquecimento semelhante aplica-se à 'magia' do objeto primitivo. Nesse caso, no entanto, o poder do formulário é verdadeiramente enraizado num conjunto obscuro, mas igualmente poderoso de crenças, práticas e experiências que são, naturalmente, imensamente distantes daquelas do mundo industrial e do mundo da mercadoria fétiche". (Pellizzi, 1986)

19 Bernard Stiegler
(1952- 67 anos)
Filósofo francês.
Interessa-se
sobretudo pelos
impactos culturais e
políticos das
tecnologias do
capitalismo
hiperindustrial nas
sociedades
contemporâneas.

Atualmente, vários são os pensadores que se dedicam a tentar compreender o impacto do domínio industrial na produção de objetos. Bernard Stiegler¹⁹ no livro *Da Miséria Simbólica* manifesta uma séria preocupação em relação aos impactos culturais e políticos das tecnologias e do capitalismo hiperindustrial nas sociedades contemporâneas. As mnemotécnicas que são, segundo Stigler, uma

■■■■ "(...) exteriorização funcional das experiências individuais e singulares que se transmitem àqueles que, no mesmo lance, se tornam herdeiros: os descendentes. (...) (ex-sister, manter fora de si) – conservam e transmitem os artefactos técnicos que são as pinturas e utensílios talhados, sendo ambos desde logo, apesar de diferentemente, suportes de memória, senão mesmo mnemotécnicas." (Stiegler, 2018, p. 25)

Ora, substituindo de modo geral as mnemotécnicas pelas mnemotecnologias, o homem é privado de experiências estéticas e humanas. Uma vez privado do sensível, logo o é também da experiência e, conseqüentemente, da produção de memórias.

As mnemotecnologias são, portanto, responsáveis pela desumanização dos processos produtivos e pela padronização das memórias individuais, retirando a identidade aos processos e afetando profundamente as consciências.

■■■■ "A consciência é essencialmente uma consciência de si, isto é, que sabe dizer eu - eu não sou equivalente a mais ninguém, eu sou uma singularidade (...) Quando essas consciências tem o mesmo comportamento de consumo (...) regular - pois tudo é feito nesse sentido - essas consciências acabam por se tornar na mesma pessoa - isto é todas e nenhuma." (Stiegler, 2018, p. 49)

A era hiperindustrial que Bernard Stiegler descreve como atual é, segundo este autor, responsável pela padronização das memórias e, portanto, pela padronização das experiências. A singularidade e identidade, que se devem a memórias e experiências privadas de cada indivíduo, ao tornarem-se essencialmente públicas, uma vez que são do acesso de todos, perdem-se no consumo desmesurado de nenhuma sensibilidade humana.

A vida é o resultado de todas as experiências que usufruímos com o corpo através dos sentidos. Devemos promover estas experiências e estimulá-las ao máximo para que a vida seja plena e completa. Devemos potenciar as nossas relações com os outros e com o mundo e a expressão é o meio que permite esta ligação com ambos.

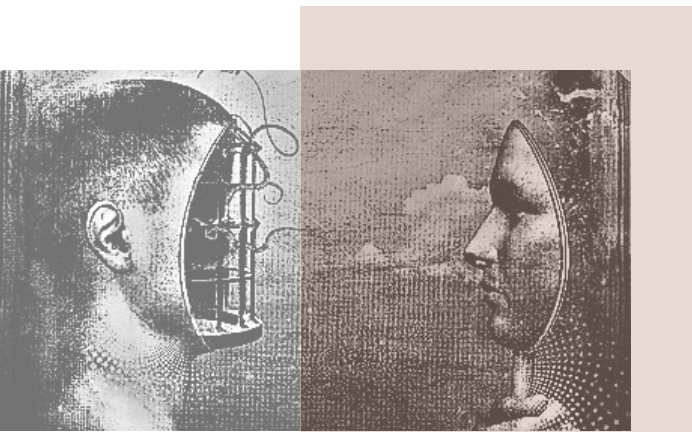


FIGURA 12:
Imagem ilustrativa a uma introdução à relação entre a consciência e a atenção visual. (S.A, S.D)

A Revolução Industrial e os seus desdobramentos hiperindustriais, responsáveis por processos de repetição/massificação e pela perda de identidade dos objetos, obstruíram a experiência única e individual; conduziram a uma monotonia das experiências.

A singularidade e a experiência técnica que o objeto artesanal carrega do seu produtor, oferece a cada pessoa que o usufrui uma experiência humana e única. O objeto produzido através da memória, da imaginação e da técnica, que carrega sempre consigo a expressão do seu autor, permite que este comunique com o mundo e com os outros. É partilhável, mas convoca a experiências únicas. A memória do autor, artesão ou designer-artesão, é inscrita na memória dos outros, e quando uma memória não é igual à anterior, ou igual à de milhões, torna-se única e singular.

PROJETOS DE REFERÊNCIA

Sponge Vase (1997)

Foram várias as influências que serviram de apoio na sequência do desenvolvimento do projeto.

A Droog Design apresentou-se sobre a forma de um manifesto e valorizava o erro, por fazer parte do processo produtivo. No seio da droog Design apareceram alguns autores. Marcel Wanders foi um deles. O projeto “Sponge Vase” consiste num projeto em porcelana, sem que seja necessário o uso de moldes. O autor mergulha uma esponja em barbotina de porcelana e depois de seca leva-a ao forno. No forno a esponja queima e desaparece enquanto que a cerâmica que a envolve toma a sua forma original.



FIGURA 13:
Marcel Wanders, *Sponge vase*, vaso porcelana, 1997.

Alice (2011)

O projeto Alice, desenvolvido por Rachel Boxnboim serviu de inspiração devido ao seu processo que alia a cerâmica ao tecido. Rachel costura a forma de um serviço de chá. Enche-o com barbotina cerâmica até formar uma parede espessa no interior do molde. Seguidamente é retirado, com uma seringa o excesso de barbotina. No forno o tecido queima e a cerâmica assume a forma original do tecido.



FIGURA 14:
Rachel Boxnboim, *Alice*, serviço de chá, porcelana, 2011.

Storm Front (2015)

A técnica usada neste projeto, desenvolvido por Sue Scobie é semelhante à técnica maricomi utilizada no projeto anterior. No entanto, no processo maricomi são trabalhadas as lastras individuais e utiliza-se um molde. No processo Neriage, em vez de ser utilizado um molde as pastas cerâmicas são misturadas diretamente no torno.

Storm Front é um dos vários projetos da artista, utiliza a técnica de Neriage, possui uma largura de 35 cm feito em porcelana e argilas de grés, pinçados e enrolados, óxidos, não vitrificados, queimados a 2228 ° F (1220 ° C).



FIGURA 15:
Sue Scobie, *Storm Front*, vaso, porcelanas e argilas de grés, 2015

Recriação bule Staffordsjire agatewar (2012)

Este objeto trata-se de uma recriação de um bule de Staffordshire agateware do século XVIII. Michelle Erickson explica que demorou cerca de dois anos, a fazer experiências até conseguir chegar ao processo mais adequado. Este objeto é produzido através da técnica japonesa de maricomi. São utilizadas várias argilas coloridas, achatadas, cortadas, trabalhadas e moldadas sobe pressão de forma a produzir os efeitos ilustrados.



FIGURA 16: Michelle Erickson,
recriação bule Staffordsjire agatewar, Bule, argilas coloridas, 2012.



FIGURA 17:
Processo Neriage (corte)



FIGURA 18:
Processo Neriage (montagem)

Cerâmica artística Maryam Riazi (2017)

A artista Maryam Riazi cresceu na cidade de Shiraz, conhecida pelos seus poetas, filósofos e pelo doce cheiro de flores de laranjeira. Considera que a sua principal influência é a Natureza com a qual sempre teve contacto. No entanto, as obras de alguns artistas, no local onde trabalha e ao qual segue virtualmente também é fonte de inspiração. São notáveis os traços orgânicos nas suas obras.



FIGURA 19:
Maryam Riazi, *Cerâmica artística*, vaso, argila, 2017.

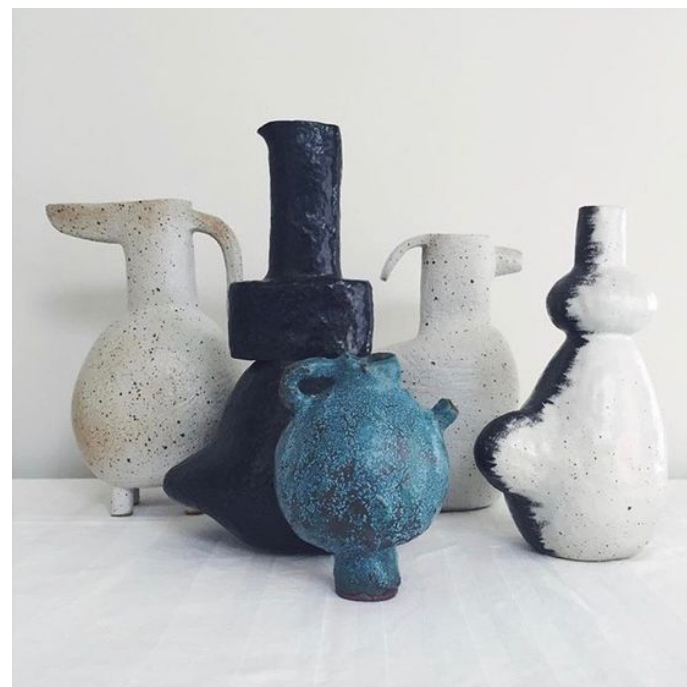


FIGURA 20:
Maryam Riazi, *Cerâmica artística*, vaso, argila, 2017.

Entre medio ed.3# (2018)

Heidi Jalkh foi quem desenvolveu a coleção entre medio ed.3#. Este projeto encontra-se neste documento, mais uma vez, não necessariamente por causa da forma, mas sim por causa do processo.

Heidi combina a cerâmica e o vidro trabalhado artesanalmente. São duas tecnologias muito complicadas de se combinar, no entanto, quando resultam é uma combinação equilibrada. Este projeto parece querer manifestar as limitações, da combinação da cerâmica e do vidro, quando estes entram em contacto. As rachas visíveis nas peças, demonstram a reação da cerâmica nas suas várias formas ao vidro. A parte cerâmica foi executada no torno e realizou-se posteriormente um corte. Depois de seca, cozida e previamente aquecida à temperatura de 300°, soprou-se o vidro para dentro dos contentores.

As peças aparecem fragmentadas e rachadas, principalmente nas zonas onde a evacuação do vidro é mais difícil e nas zonas onde se realizou os cortes.



FIGURA 21:
Heidi Jalkh, *Entre medio ed.3#*, 2018.



FIGURA 22:
CHeidi Jalkh, *Entre medio ed.3#*, 2018.



FIGURA 23:
Heidi Jalkh, *Entre medio ed.3#*, 2018.

Luzes Cocoon (2016)

A exposição Forest, no espaço de Marais, exibe a série de luzes Cocoon esculturais do designer espanhol Nacho Carbonell.

Esta trata-se de uma exposição individual, em que cada peça é singularmente trabalhada pelo autor, através de processos desenvolvidos por ele, o que faz com que cada peça seja única.

No entanto, as obras possuem todas características semelhantes, são compostas por casulos semitransparentes, de formas variadas e orgânicas, feitas por malhas com os fios soltos. A malha é endurecida com uma receita do autor e a luz que se encontra num interior, depois de atravessar a malha compõe uma luz quente e natural.



FIGURA 25:
Nacho Carbonell, *Luzes Cocoon*, 2016.



FIGURA 24:
Nacho Carbonell, *Luzes Cocoon*, 2016.



FIGURA 26:
Nacho Carbonell, *Luzes Cocoon*, 2016.

CONTEXTO DO PROJETO

Paralelamente ao desenvolvimento do enquadramento teórico e da procura de referências práticas que o sustentam, o contexto de projeto foi surgindo naturalmente.

Ao longo dos anos, artistas, artesãos e designers foram inventando e desenvolvendo técnicas, que nos permitem analisar e compreender as limitações, possibilidades e técnica da matéria. Os objetos técnicos que inventaram e que resistiram ao tempo, fornecem o suporte para que as habilidades e técnicas continuem a ser desenvolvidas. Este conhecimento consiste no modo de comunicação mais primitivo da humanidade e é necessário que a cultura contemporânea continue a agir sobre ele.

Nesta ordem de pensamento foram aprendidas algumas técnicas antigas através de práticas, habilidades e costumes, que permitem usufruir tanto das capacidades psíquicas como das físicas.

Ao longo de todo o processo do desenvolvimento prático manifestou-se um particular interesse em trabalhar materiais maleáveis, devido à rapidez com que é possível exteriorizar uma memória criativa. Esta preferência levou a que fosse a terra a matéria-prima a ser trabalhada expressivamente. Nela é possível inscrever-se memórias de forma fluida e orgânica e garantir a sua durabilidade.

Esta é a principal vantagem de trabalhar com o elemento terra (vidro e cerâmica), combinado com os outros elementos (água, fogo e ar) permite de facto operar através de um pensamento de movimento dinâmico, expressivo e irregular. Uma vez obtida a forma desejada é possível fixar este movimento através da ação do fogo, no caso da cerâmica e da ausência dele no caso do vidro, até à obtenção do estado duro e inalterável do material.

Apesar destas vantagens, quando se trabalha com o elemento terra tudo pode acontecer, esta matéria não se deixa controlar na totalidade. Os resultados dependem do equilíbrio dos quatro elementos e é apenas na fase final de combustão que é revelada a forma final do objeto.

O fogo, responsável pela fixação, atribui sempre a forma final à obra, sempre sobe a ameaça, de rachas, deformações da forma, da cor e textura. Esta intervenção, que é o fator surpresa na cerâmica e no vidro, pode ser muitas vezes destruidora ou enriquecedora.

No projeto prático, não existe um desenho que determina a forma dos objetos, mas sim três ideias, que geram três processos e três séries de objetos, no qual participa sempre a natureza do material. O desenho ocupa outra função, possui uma dimensão quase escultórica, uma vez que é o material que lhe dá a forma. É trabalhado inicialmente como superfície ou pele, sem forma. E a forma final do objeto surge quando esta superfície se encontra encurralada entre duas forças opostas: um momento de compressão e outro de expansão.

Nesta fase a ação ou ausência de calor fixa este momento provisório na matéria e atribui ao objeto uma sensação de movimento.

O projeto prático pretende essencialmente aliar o desenho à escultura, através de forças exteriores a ele, promovendo assim fixar um movimento orgânico, fluido e humano.

O objetivo é a satisfação da consciência através da inscrição de memórias na matéria, onde não é ignorada a expressão que o sentido tátil e a ação corporal permitem atribuir, sendo efetuada uma troca experiencial entre o corpo e a matéria.

Um processo prático, particularmente se foi desenvolvido ao longo de muito tempo, como aconteceu com esta investigação no âmbito do mestrado, permite ter uma visão de conjunto sobre o trabalho realizado que é consideravelmente distinta das vistas parciais e mais imersivas que caracterizam cada projeto individual.

O projeto Sedimento explora a força da compressão (manifestada de cima para baixo, no mesmo sentido das forças gravíticas que moldam as camadas geológicas do solo) que está na base da forma cerâmica, permitindo que a multiplicidade dos layers e a heterogeneidade das pastas cerâmicas fixem (e reinventem), no próprio processo do fabrico, a solução técnica e formal.

Por seu lado, nos projetos Casulo e Entre-laços, são as forças de inflação e deflação (no sentido do enchimento e do esvaziamento, de dentro para fora e de fora para dentro) que estabelecem aqui os conceitos operativos geradores de forma — articuladas aqui, tanto no processo como no resultado final, com a mesma força gravítica que define o projeto Sedimento.

Olhando, nesta fase do trabalho, as muitas experiências que constituíram a minha pesquisa no mestrado, creio que é possível identificar as tais linhas condutoras que insistem nessas forças que se manifestam no confronto de materiais distintos (a constituir uma só entidade) e na exploração dos limites da forma produzida através de caminhos que tenderiam a ser considerados, à partida, como errados... ou impuros. Esta é uma perspetiva que só pode ocorrer adiante no trabalho — e que considere que merecia ser referida.

SEDIMENTO

Sinópsse

O projeto sedimento tal como o próprio nome indica procura representar através do abstrato as características sedimentares da terra.

Este projeto, cujo propósito funcional é acolher flores, visa devolver-lhes metaforicamente o ambiente natural do lugar onde pertencem. Devolve ao material também, uma das suas funções primordiais, o de dar vida às flores.

A simulação dos sedimentos, obteve-se através da técnica neriage. Técnica antiga, primordialmente utilizada pelos romanos, atingiu o seu auge na china e continua em boa medida a ser utilizada por designers e artesãos. Esta técnica permite a simulação da sedimentação da terra, através do uso de várias pastas cerâmicas de cores diferentes e pigmentadas. Inicialmente, a cerâmica é trabalhada em lastra, onde se encontra inscrito o desenho dos sedimentos. Através de várias forças de compressão, expansão e outras, a lastra devolve uma forma de características orgânicas e naturais, que desperta em quem usufrui uma memória humana.

O projeto sedimento é composto por três series, o processo é o mesmo para cada uma, apenas varia a forma. Entre as três formas existe uma relação de sobreposição da forma. Esta relação visa enfatizar a ideia de sobreposição associada à ideia de compressão dos sedimentos.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

As técnicas aplicadas no desenvolvimento do projeto sedimento são: modelação, criação de moldes, técnica neriage através de lastra, acabamento da superfície e vidrado. Inicialmente modelou-se a primeira forma essencialmente através das mãos. Uma vez obtido o resultado pretendido que se trata de uma forma que transmite movimento e uma memória abstrata da terra, prosseguiu-se para a criação do molde. A forma foi pensada individualmente e não se concentra na dificuldade do molde que a precede. Por este motivo, o molde é relativamente complexo e composto por quatro partes diferentes.

Para a criação do molde foi necessário estudar as várias partes do modelo para que não existam prisões no momento em que é retirado. O molde é de gesso, próprio para trabalhar a cerâmica e para a criação de cada parte foi necessário usar sabão e uma cofragem. Uma vez feito o primeiro molde, retirou-se o modelo para que possa criar-se um segundo a partir deste. Executou-se um segundo molde e repetiu-se o processo para o terceiro modelo. Cada um dos três modelos tem uma relação de sobreposição de forma, sendo o segundo uma sobreposição do primeiro e o terceiro uma sobreposição do segundo.

Uma vez obtidos os três moldes, aplicou-se a técnica neriage. Esta técnica artesanal, em que o uso da mão é indispensável do seu processo, consiste na mistura de várias pastas cerâmicas no mesmo objeto. As cores são misturadas até se compor uma lastra, que se ajusta ao molde.

PROCESSO



FIGURA 27:
Técnica de modelação.

Após juntar-se as várias partes do molde, quando este é retirado, a lastra obtêm a forma pretendida. Depois deste processo existe um longo trabalho de acabamento até serem disfarçadas as cozeduras que unem os moldes. Nesta fase, o desenho que representa metaforicamente os sedimentos da terra é alterado, promovendo a irregularidade, própria da Natureza. Feitos os acabamentos o objeto está pronto para entrar no forno.

No desenvolvimento do projeto optou-se por pigmentar a faiança com várias cores e misturar estas diferentes pastas pigmentadas com pastas de outra natureza: barro vermelho, grés e porcelana (com a sua cor original), de forma a poder atribuir não apenas cores diferentes como texturas. Cada lastra é trabalhada individualmente e procura promover as linhas horizontais associadas à compressão da sedimentação da terra.

Uma vez que os modelos se tratam de formas irregulares e orgânicas e não possuem faces lisas é possível misturar várias pastas de características bastante diferentes.

Normalmente, quando a forma é regular, o uso do grés, da porcelana, do barro vermelho e da faiança na mesma peça é muito difícil obter, depois da cozedura, a peça tende a rachar ou na pior das hipóteses, a partir. No entanto, como se trata de uma forma irregular, no forno, ela tende a modificar-se, compensando e descompensando as várias contrações diferentes das pastas. No final, o fogo tem um papel bastante decisivo na modificação da forma e da cor, no caso da forma modifica-se consoante as várias contrações e na cor é obtido um maior contraste e até modificações de tons.

Após a primeira cozedura os objetos são vidrados e voltam para o forno. Esta intervenção é outro fator surpresa, a forma não é modificada, mas a cor ganha ainda outra personalidade.



FIGURA 28:
Modelação do segundo modelo
com base no primeiro.



FIGURA 29:
Preparar modelo para retirar molde.



FIGURA 30:
Cofragem para molde de gesso, o
modelo é dividido em várias secções.



FIGURA 32:
Preparação do gesso.



FIGURA 31:
Secção isolada com barro vermelho
nas entranhas da cofragem e nas
paredes, de forma a não criar prisões
quando retirado o molde.



FIGURA 33:
Preenchimento da secção com gesso.



FIGURA 34:
Primeiro molde

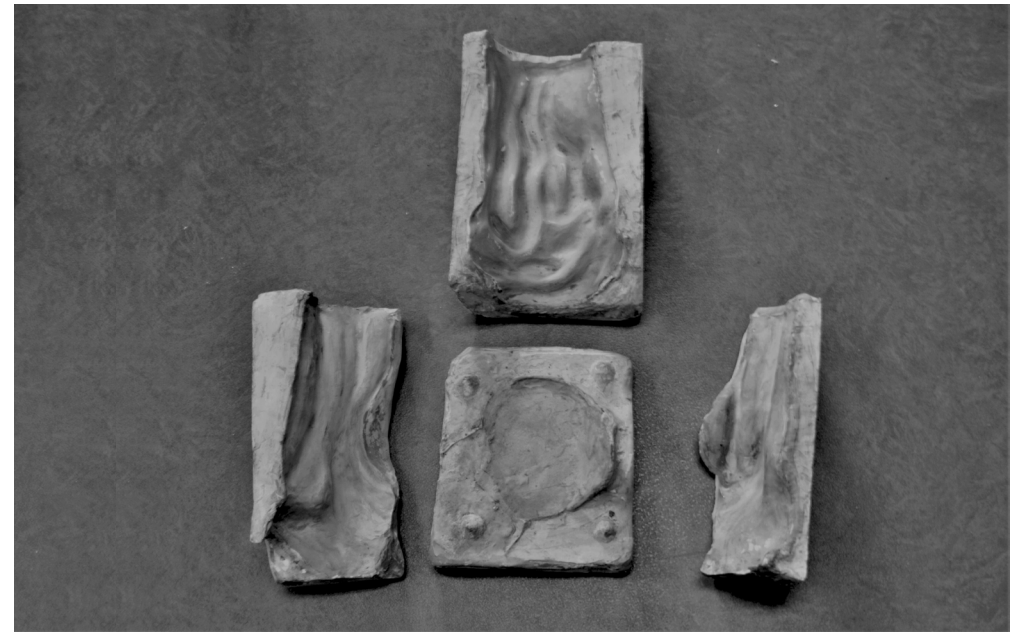


FIGURA 35:
Segundo molde.



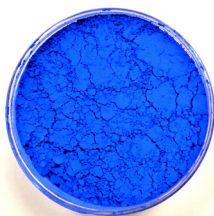
FIGURA 36:
Treceiro molde.



LCC 3330
VERDE
PETROLEO



PG 6435
LARANJA



PG 5102
AZUL COBALTO



PG 5801
CASTANHO



PG 5604
CASTANHO



PG 5403
PRETO



LCC 3330
VERDE
PETROLEO



LCC 3329
PRETO
COBALTO



LCC 3353
CASTANHO
MÉDIO



P 047
VERDE



1- BARRO VERMELHO;
3-PG 5403 PRETO;
5- LCC 3330 VERDE PETROLEO;

2- PG 5604 CASTANHO;
4-LCC 3329 PRETO COBALTO;
6- PG 5801 CASTANHO;



7



8



13



14



9



10



15



16



11



12



17



18

7- Estender o barro;
9- Sobrepor e estender;

8- Cortar a meio;
10- Cortar a meio;
12- Cortar a meio;

13- Sobrepor de forma desalinhada;
15- Alinhar o barro;

14- Estender;
16- Cortar;
18- Tiras formadas para a composição;



19



20



21



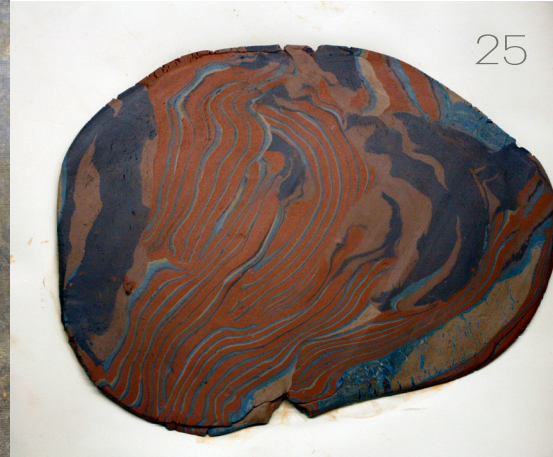
22



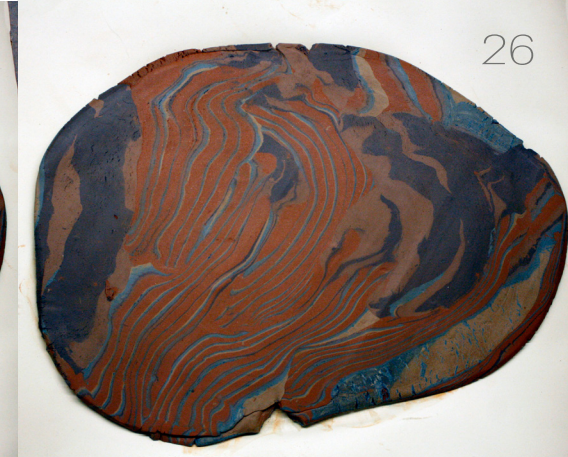
23



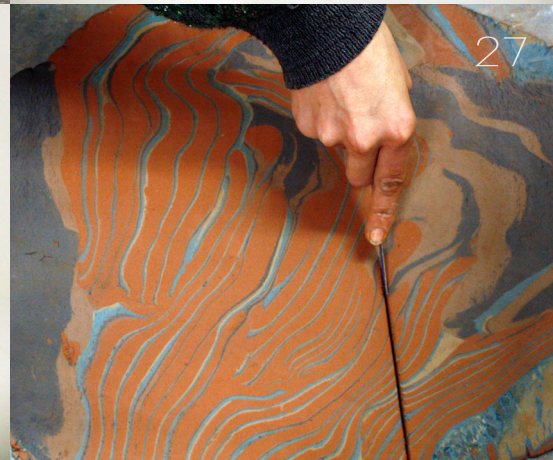
24



25



26



27



28



29



30

19- Início da composição;
21- Fim da composição;
23- Estender o barro;

20- Sequência da composição;
22- Colocar folhas entre o barro;
24- Resultado do desenho;

25- Estender o barro;
27- Cortar a meio;
29- Cortar exesso;

26- Estender o barro;
28- Colocar lastara no molde;
30- Lastra numa metade do molde;



30- Deixar secar e conferir acabamentos de forma a disfarçar as costuras do molde e modificar ligeiramente o desenho de forma a ficar irregular;

25- Lata na outra metade do molde;
27- fazer pressão;
29- Retirar molde;

26- União dos moldes;
28- Resultado;

APRESENTAÇÃO
DE
RESULTADOS



FIGURA 37:
Conjunto Sedimento.

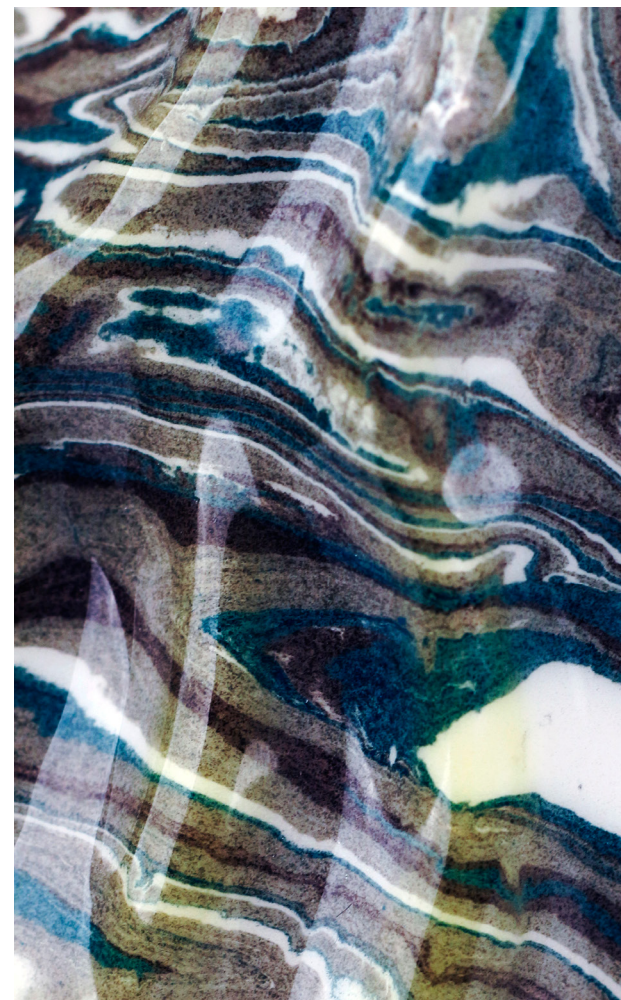


FIGURA 38:
Modelo do primeiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Preto PG 5403;
Castanho PG 5604;
Verde P047;
Castanho médio LCC3353;
Verde petróleo LCC 3330;



FIGURA 39:
Modelo do primeiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Faiança branca:
Faiança branca com pigmento:
Preto PG 5403;
Amarelo PG 3450;
Verde P047;
Castanho médio LCC3353;
Verde petróleo LCC 3330;

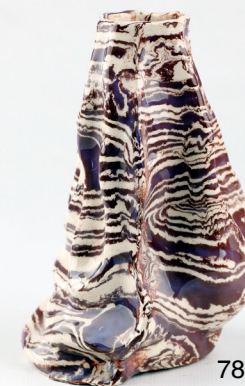
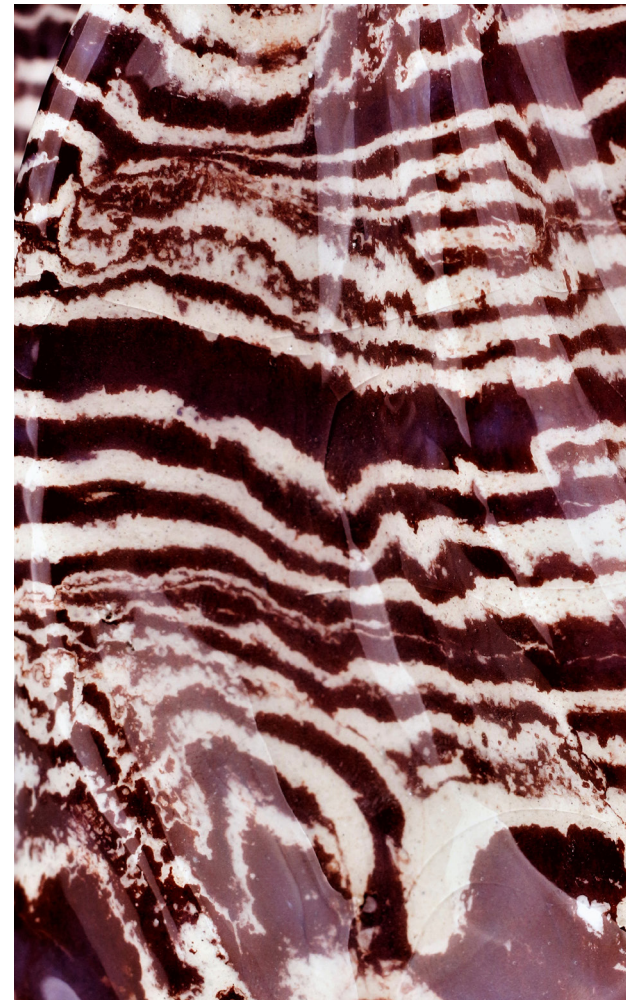
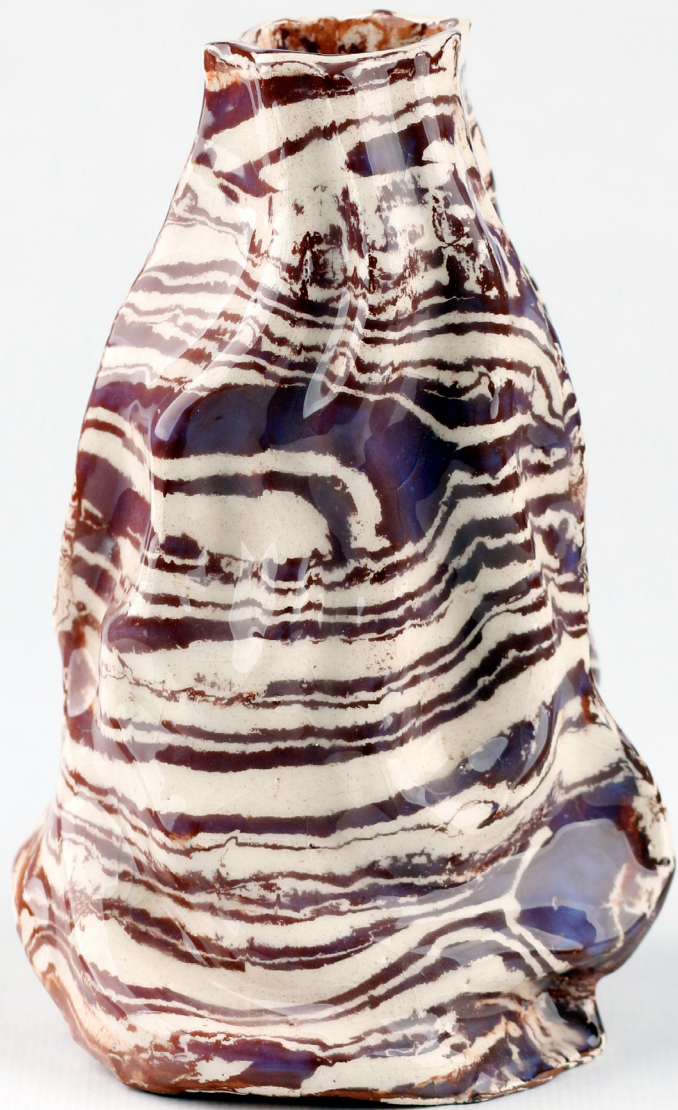


FIGURA 40:
Modelo do primeiro molde;
Acabamento: vidro transparente
Mistura: Barro vermelho;
Grés com chamote;

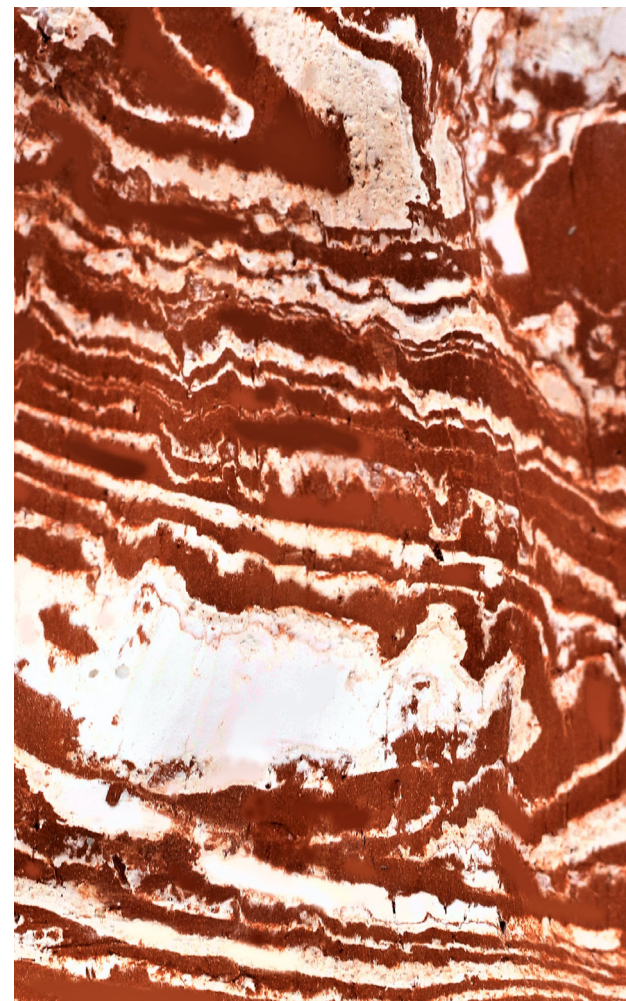


FIGURA 41:
Modelo do primeiro molde;
Acabamento: vidro transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Grés com chamote;
Porcelana;

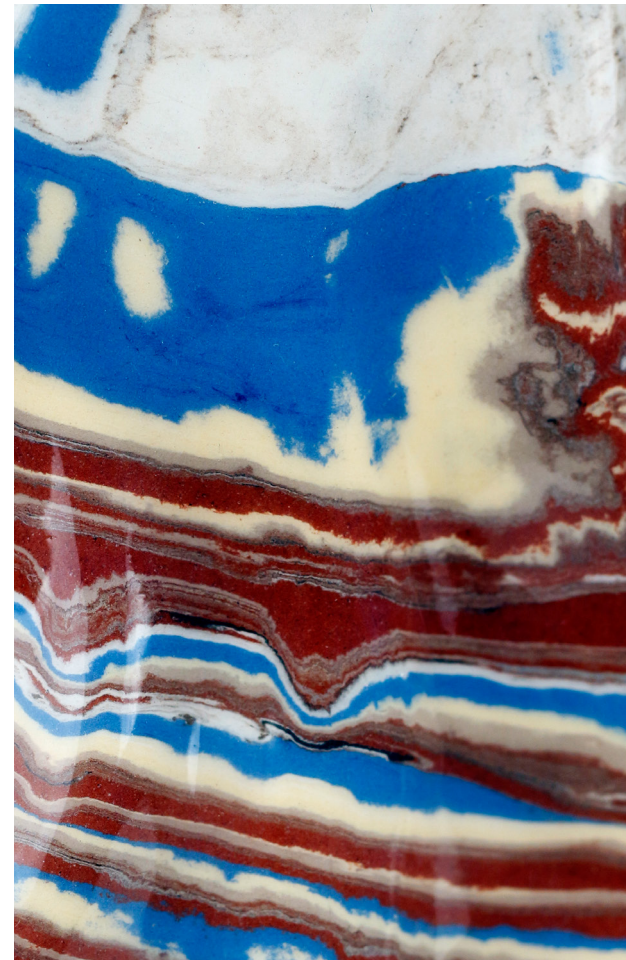


FIGURA 42:
Modelo do primeiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Preto PG 5403;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;
Amarelo PG 3450;
Castanho médio LCC3353;

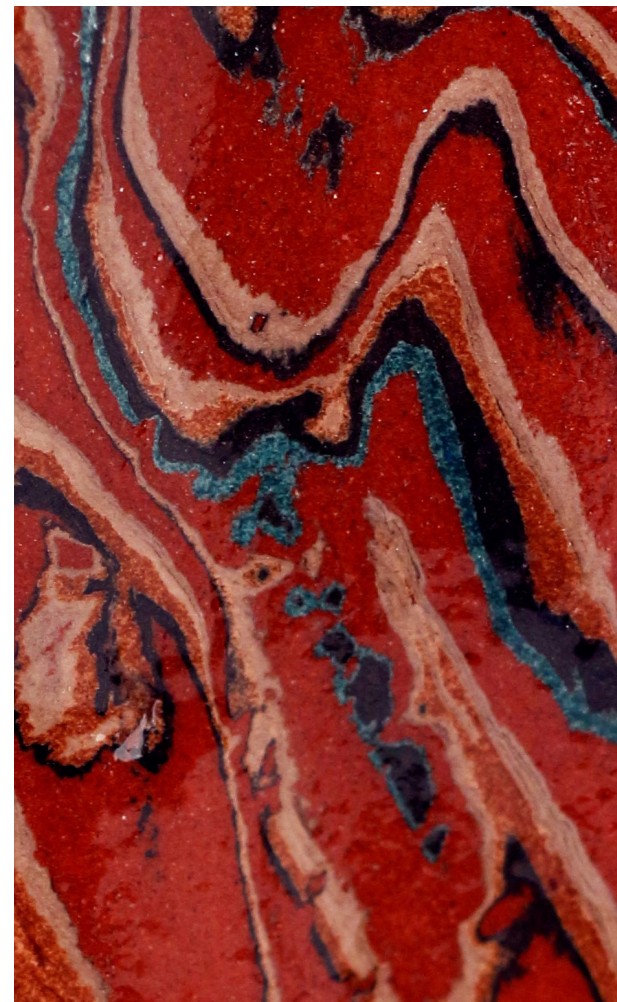


FIGURA 43:
Modelo do segundo molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura de pastas:
Barro vermelho;
Faiença branca com pigmento:
Verde petróleo LCC 3330;
Preto cobalto LCC3329;
Laranja PG 6435;
Castanho PG 5801;

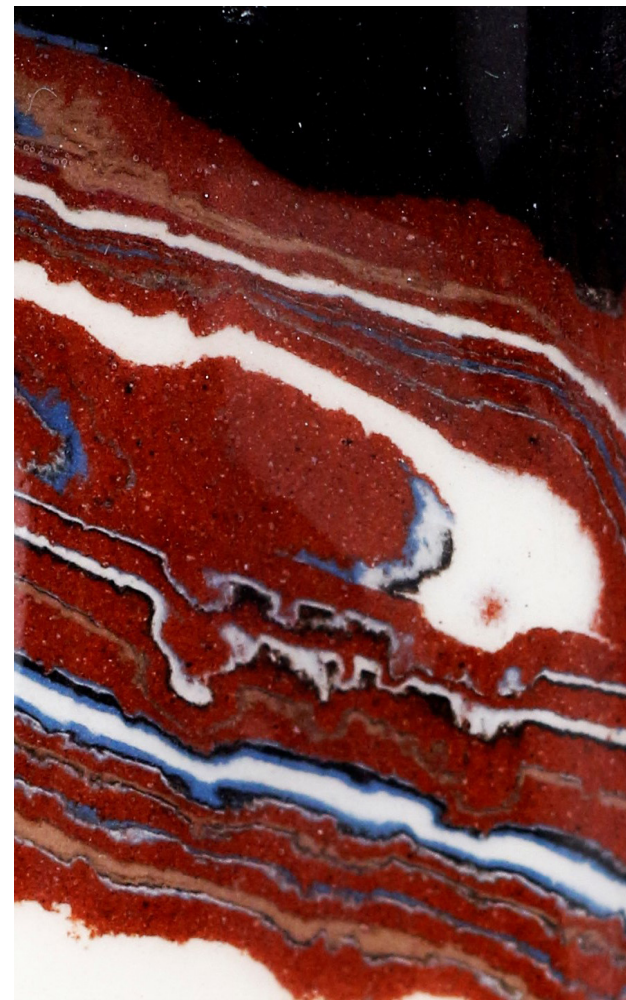


FIGURA 44:
Modelo do segundo molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Preto PG 5403;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;



FIGURA 45:
Modelo do segundo molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Preto PG 5403;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 560;



FIGURA 46:
Modelo do segundo molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;
Amarelo PG 3450;
Verde P047;
Castanho médio LCC3353;
Preto cobalto LCC 3329;
Verde petróleo LCC 3330;



FIGURA 47:
Modelo do segundo molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;
Castanho médio LCC3353;
Preto cobalto LCC 3329;
Verde petróleo LCC 3330;

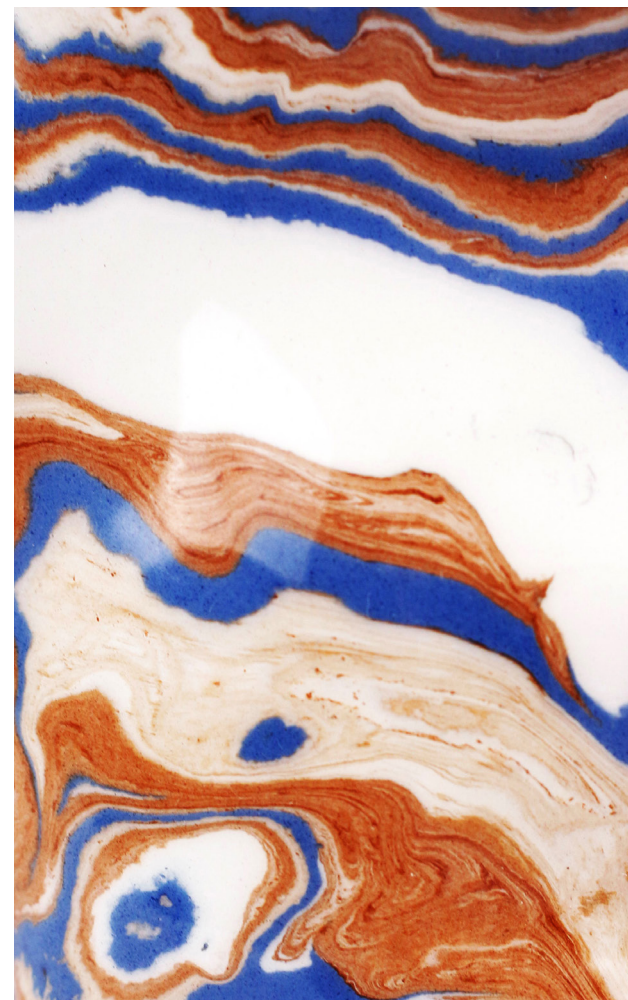


FIGURA 48:
Modelo do terceiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Laranja PG6435;

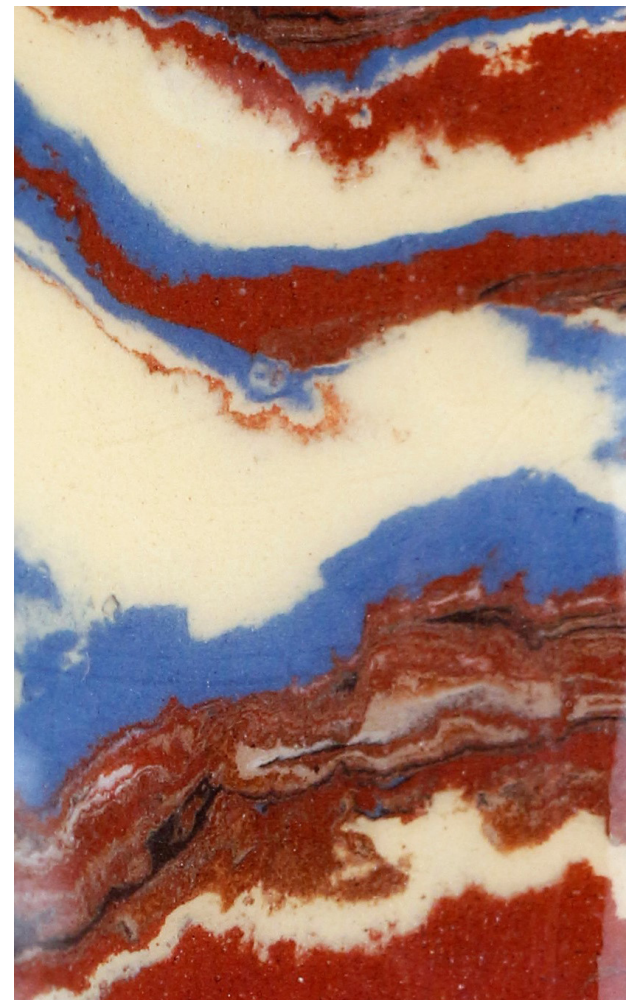


FIGURA 49:
Modelo do terceiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Preto PG 5403;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;
Laranja PG6435;

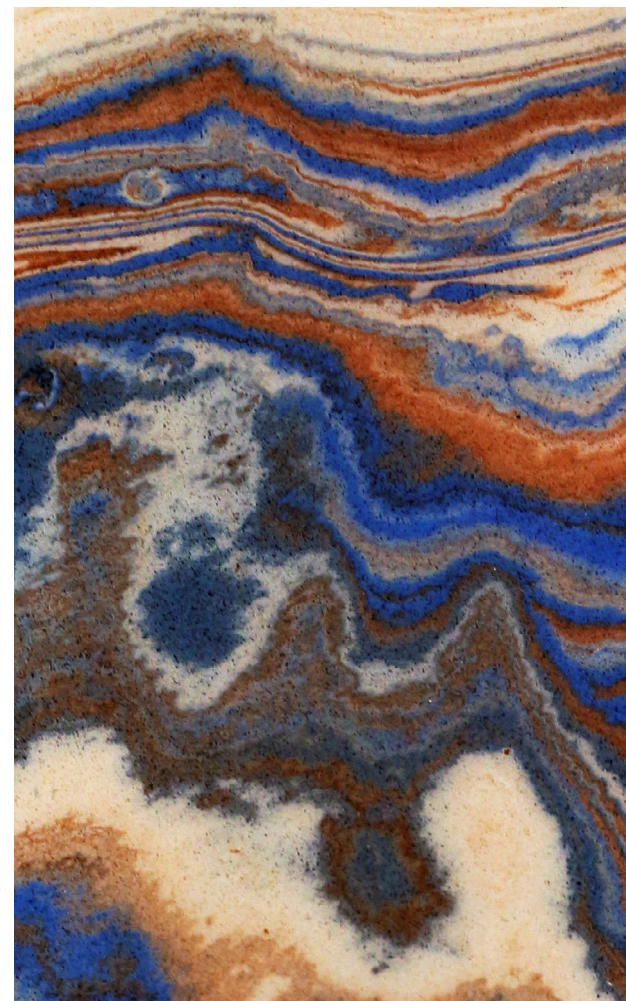


FIGURA 50:
Modelo do terceiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Preto PG 5403;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;
Laranja PG6435;
Amarelo PG 3450;
Verde P047;
Castanho médio LCC3353;
Preto cobalto LCC 3329;



FIGURA 51:
Modelo do terceiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Castanho PG 5604;
Castanho médio LCC3353;

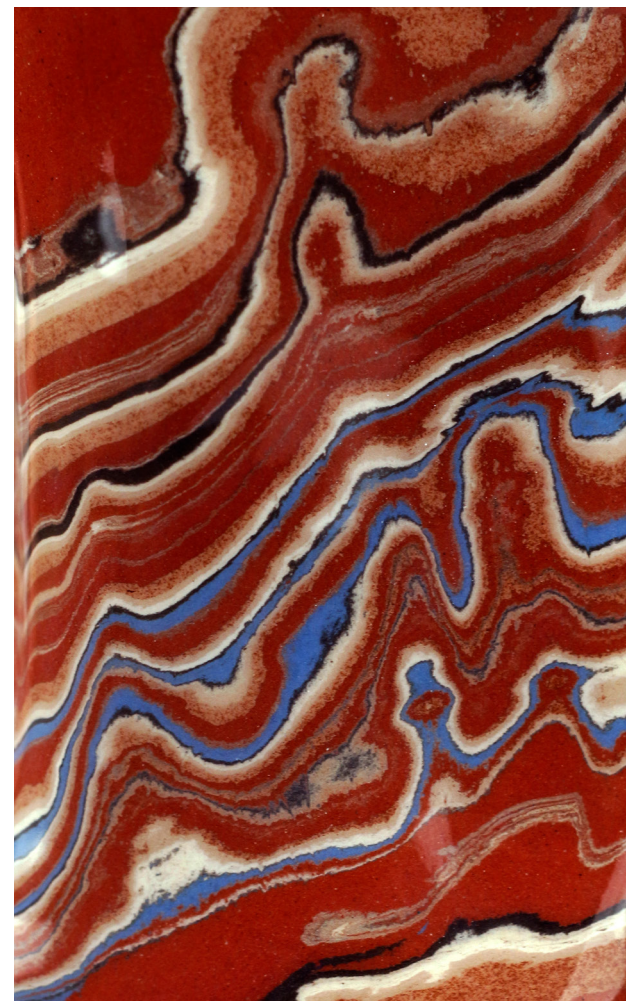


FIGURA 52:
Modelo do terceiro molde;
Acabamento: vidrado transparente;
Mistura: Barro vermelho;
Faiança branca;
Faiança branca com pigmento:
Azul cobalto PG 5102;
Castanho PG 5801;
Castanho PG 5604;
Laranja PG6435;
Amarelo PG 3450;
Castanho médio LCC3353;
Preto cobalto LCC 3329;

CASULO

Sinótese

O projeto casulo visa projetar no espaço sensações humanas orgânicas e naturais. Visto se tratar de um candeeiro, não existe um limite para a existência do objeto, ele projeta-se em todo o espaço, através do jogo claro/escuro que a forma produz, quando é atravessada pela luz. É desenvolvido inicialmente um processo, que gera uma ideia, através do entendimento do corpo na sua relação com a matéria, mas sempre direcionado para o propósito de conduzir a luz do seu interior. Nesta relação com o material é possível criar-se sensações e emoções para que a luz seja difundida de forma irregular e natural. O processo inicia-se com a técnica do croché, responsável por dar nome ao projeto, uma vez que o fio é trabalhado da mesma forma que a larva cria o seu casulo. Através de um fio contínuo que atribui forma ao objeto ao prolongar-se sem interrupções. Uma vez desenvolvida esta forma que contém um desenho que promove um ambiente natural, irregular e humano, o processo continua no sentido de dar estrutura a esta forma, que se comporta como superfície ou pele do objeto. Mais uma vez a cerâmica tem um poder decisivo, na captação de duas forças opostas: expansão e compressão.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Este projeto incorpora no seu processo duas técnicas: o croché e outra à qual se intitulou para este projeto, técnica de croché perdido.

Inicialmente, procurou-se criar vários padrões através do ponto básico do croché (descrito em três passos mais à frente). Este ponto permite a formação de várias formas, em que o desenho se vai construindo à medida que os pontos se repetem. A imperfeição do ponto à mão é o ingrediente chave do projeto. Existe um motivo base que se repete de forma irregular formando mangas, onde o desenho promove o erro e é composto por linhas orgânicas. O desenho não é predeterminado antes de elaborar a manga, ele vai aparecendo no material, de forma fluida até se obter o resultado pretendido, da mesma forma que a larva constrói o casulo. O desenho que se vai construindo, nunca esquece porém, a função principal para a qual foi pensado, a difusão de luz.

Após se obter várias mangas, onde são produzidas algumas variações formais entre elas, o processo continua no sentido de conferir-lhes estrutura. Para isto é produzida uma força expansiva no interior da manga, através de um balão. O balão é soprado até à manga de lã provocar nele uma força de compressão. Neste instante a manga encontra-se no limite de duas forças opostas, mantendo-se equilibrada entre elas. E este é o momento em que o processo atua na fixação do desenho. É derramado por cima dos balões suspensos, porcelana no seu estado líquido, este processo é repetido três a quatro vezes, até a completa absorção da lã.

PROCESSO



FIGURA 53:
Técnica do Croché

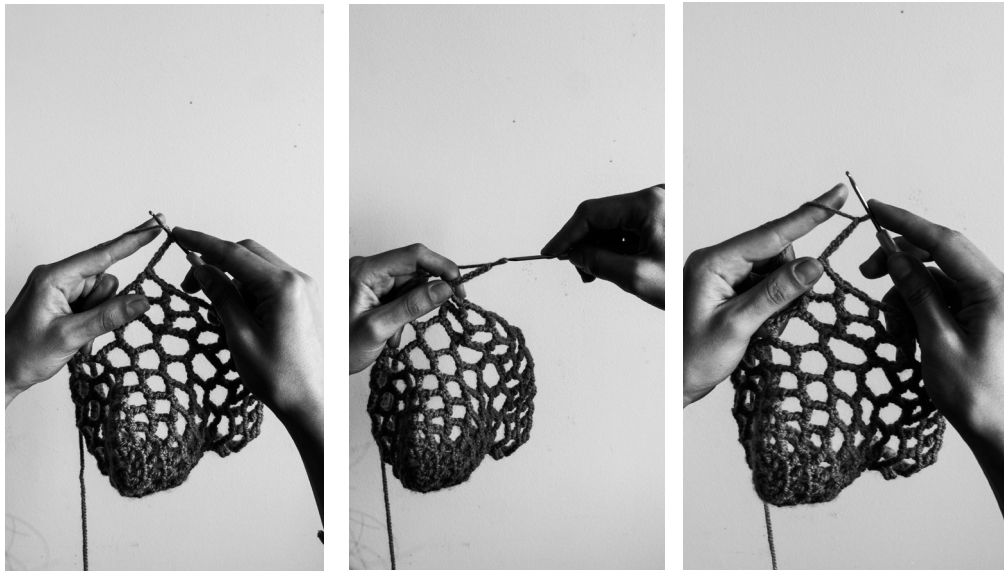


FIGURA 54:
 Processo crochê;
 imagem 1- Agulha passa por baixo do fio;
 imagem 2- a agulha puxa o fio;
 imagem 3- o processo repete-se;



FIGURA 55:
 Enchimento das mangas de corochê com balões;



FIGURA 56:
 Suspensão dos balões envolvidos
 pelas mangas de crochê;



FIGURA 57:
Entornar barbotina de porcelana na estrutura;



FIGURA 58:
Repetir o processo para cada uma, três vezes;

A escolha da porcelana nesta serie deve-se ao facto de ser o material cerâmico mais resistente, mais sensível ao detalhe e depois de cozido, deixa-se atravessar pela luz. Uma vez seco, rebenta-se o balão e a forma ganha a estrutura à qual foi exposta, pelas forças de compressão e expansão. Posteriormente a peça vai ao forno e a lã desaparece deixando apenas o registo da sua forma na cerâmica. A porcelana exige uma cozedura a baixa e alta temperatura. É na baixa temperatura que a lã queima e acaba por desaparecer e na alta, a porcelana assume as suas características translucidas, resistentes e utilitárias.

APRESENTAÇÃO
DE
RESULTADOS



FIGURA 59:
Conjunto casulo.



FIGURA 60:
1a experiència Casulo.



FIGURA 61:
2a experiència casulo







FIGURA 66:
7ª experiência casulo.

ENTRE LAÇOS

Sinópsse

Tal como no projeto casulo neste projeto operam as forças de inflação e deflação (no sentido de enchimento e esvaziamento, de dentro para fora e de fora para dentro).

A cerâmica procura captar as duas forças opostas que operam no desenho.

O desenho aparece utilizando o mesmo processo do projeto casulo. No entanto, é trabalhado de forma a ser soprado vidro no seu interior. O desenho da forma cerâmica é crucial na medida em que é ele que define a forma final do vidro, e é o vidro que atribui a forma geral ao objeto.

O principal desafio do projeto é, portanto combinar o vidro e a cerâmica, que se tratam de duas matérias muito complicadas de se unir, devido às suas contrações opostas. Devido à dificuldade dos processos e dos recursos, não foi possível obter a forma final desejada mas o projeto caminha na sua direção. O vidro deveria ter sido trabalhado de forma mais fina, de maneira a ser mais modificado em contacto com a cerâmica. Outra observação do projeto, que dos três é o mais experimental, diz respeito à cerâmica refratária que é utilizada, esta é usada nos moldes da fundição de bronze e por esse motivo é frágil uma vez que é feita para ser partida.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

O projeto entre laços reúne no seu processo três técnicas distintas. Procurou-se reunir as características processuais do projeto casulo e soprar vidro no seu interior. Inicialmente realizou-se esta experiência com a própria porcelana, até chegar à conclusão que as suas características não aguentam o choque térmico do vidro.

Sem permitir que a desmotivação ponha de parte a ideia, procurou-se encontrar um material cerâmico que aguarde este choque térmico, cujo vidro produz no material. A solução encontrada foi um composto cerâmico refratário, utilizado nos moldes da produção de bronze fundido, cujo acesso à ficha técnica não foi possível obter. Este composto no seu estado líquido é amarelo e com ação do calor muda para vermelho, preto até se obter o branco.

O material foi trabalhado de forma muito semelhante à porcelana do projeto casulo, no entanto, quando esta pasta cerâmica seca, não volta ao seu estado plástico em contacto com a água, facilitando o processo.

Inicialmente foram desenvolvidas umas formas através da técnica do croché, o desenho obtido varia bastante do projeto casulo para este, relacionando-se com a finalidade prática de cada tipologia. Um pensado para conter luz, apresenta-se com um desenho mais irregular, que permite uma dinâmica maior entre o claro/ escuro. E o outro pensado para conter flores, onde a posterior união com o vidro, tem um papel decisivo no resultado da forma. É o vidro que depois de soprado e encurralado pelos limites da cerâmica que atribui a forma geral ao objeto.

PROCESSO



FIGURA 67:
Técnica de croché.



FIGURA 68:
Processo croché;
imagem 1- Agulha passa por baixo do fio;
imagem 2- a agulha puxa o fio;
imagem 3- o processo repete-se;



FIGURA 69:
Croché pronto para ser trabalhado;



FIGURA 70:
Enchimento das mangas com balões;



FIGURA 72:
Repetir o processo para todas três vezes;



FIGURA 71:
Mergulhar croché envolvido pelo balão na cerâmica refratária;



FIGURA 73:
Suspender estrutura na mufala até secar;



FIGURA 74:
Rebentar balão;



FIGURA 76:
Deixar secar e mergulhar novamente;



FIGURA 75:
Mergulhar novamente até o croché ficar
completamente ensopado;



FIGURA 77:
Repetir processo para todas e deixar secar na mufala;



FIGURA 78:
queimar com macarico (a cor da cerâmica muda de amarelo para vermelho);



FIGURA 80:
Continuar a queimar até o preto ficar branco;



FIGURA 79:
Continuar a queimar até a lâ queimar e o vermelho da cerâmica ficar preto;



FIGURA 81:
Levar à temperatura de 800°;



FIGURA 82:
Colher vidro transparente e mergulhar no vidro com cor;



FIGURA 84:
Soprar vidro;



FIGURA 83:
Aquecer no forno (sempre a rodar) e colher mais vidro;



FIGURA 85:
Modelar com jornal molhado até ficar homogêneo;



FIGURA 86:
Soprar vidro dentro da estrutura de cerâmica;



FIGURA 88:
Separar vidro da cana com água e colocar na mufula a uma temperatura de 800°;



FIGURA 87:
Acabamento da base;

APRESENTAÇÃO
DE
RESULTADOS



FIGURA 89:
1a experiência cerâmica e vidro;



FIGURA 90:
2a experiência cerâmica e vidro;



FIGURA 91:
3a experiência cerâmica e vidro;



FIGURA 92:
4a experiência cerâmica e vidro;

CONCLUSÃO

O teor de desenvolvimento deste projeto passa essencialmente por advertir para a importância da forma de comunicação mais primitiva do homem, que lhe permite relacionar-se ativamente com o mundo. Neste relatório de projeto abordou-se para o estudo do corpo nas suas várias dimensões psíquicas e físicas, através do qual foi possível concluir que a cultura moderna e contemporânea tem desvalorizado a função física responsável pelo dinamismo vital e ativo dos indivíduos, na produção de objetos. Este envolvimento físico e ativo que se dá por meio do sentido tátil, apenas é possível na produção manual de objetos técnicos, onde a invenção é baseada numa atenção refletiva, num pensamento construtivo e num pensamento de movimento. Na construção de um objeto técnico tudo pode acontecer, todas as formas são possíveis. A forma não é determinada no desenho que a antecipa. O corpo usufrui de condições produtivas e construtivas, que lhe permite intervir através de funções perceptivas, ativas, afetivas e emotivas. O indivíduo contemporâneo tem vindo a manifestar-se num sistema onde é impossível interagir através destas dimensões do ser, afetando profundamente as consciências humanas. As noções fundamentais da informação primitiva tem vindo a perder-se e algumas das capacidades humanas tem vindo a ser ignoradas, devido à desumanização dos processos produtivos, que foram maioritariamente substituídos pela natureza da máquina. A cultura tem vindo a destruir as condições que permitem o ser construir a sua própria identidade, ignorando a sua magnífica capacidade de se envolver com a matéria. A generalização do conhecimento universal e objetivo suprime a individualização e singularidade, negando-lhe a construção da sua própria identidade. O presente trabalho propõe, portanto,

recuperar alguns valores que o design industrial pôs de parte, envolvendo-se com a matéria de corpo e alma através de todas as capacidades perçetivas, emotivas, afetivas na produção de formas e símbolos, visto que a função física não é superior nem separada da função física. A individualização das consciências não se conforma com os determinismos das ciências exatas, nem com o conhecimento objetivo da máquina. É necessário continuar a veicular o conhecimento possível artesanal, que promove a experiência humana e o seu potencial energético. Pois, este tipo de conhecimento trata a transformação do mundo, de forma indefinida, relativa, indeterminada e infinita enquanto que a máquina determina e limita a forma. Através do trabalho prático compreendeu-se que o processo já inventado por outros se inventa sempre dentro do próprio processo, encontra-se sempre em transformação e o autor encontra-se sempre ativo na resolução de problemas. Isto permite que a forma se construa sempre de forma única e singular, podendo constituir, efetivamente, uma experiência de memória, imaginação e expressão.

MELHORAMENTOS FUTUROS

Um processo prático, particularmente foi desenvolvido ao longo de muito tempo, como aconteceu com esta investigação no âmbito do mestrado, permite ter uma visão de conjunto sobre o trabalho realizado que é consideravelmente distinta das vistas parciais e mais imersivas que caracterizam cada projeto individual.

Organizar, para efeitos de apresentação do documento da dissertação, todo o material relativo aos três projetos (Sedimento, Casulo e Entre-laços), permitiu-me identificar certas linhas de investigação cuja unidade vai para além das vizinhanças processuais, da partilha dos materiais e dos procedimentos técnicos. Permite, no fundo, verificar que existe como que uma espécie de centro que tende a aproximar as inúmeras experiências que se foi fazendo ao longo deste processo e que permitiu encontrar linhas de continuidade — até para os muitos erros que foram acontecendo. Esse centro tem, no fundo, que ver com a tentativa compreensão de determinadas forças geradoras de forma — nos materiais e processos associados à cerâmica e ao vidro. E, muito particularmente, com a sua aceitação e uso como uma força potencialmente criativa.

No futuro pretende-se elaborar muitos outros objetos, onde é possível identificar-se as linhas de investigação que tem sido desenvolvidas neste projeto

ÍNDICE DE FIGURAS

- P. 5 Fig:1 O arco-íris erodido: Grand Staircase-Escalante: Monumento Nacional, Utah. Fotografia de Paul Marcellini, 2016.
<https://www.paulmarcellini.com/photo/rainbow-eroded/>
Recuperado em 10/05/2019
- P. 18 Fig:2 Claude-Nicolas Ledoux, *L'oeil réfléchissante théâtre de Besançon*, água forte, Bibliothèque des Arts Décoratifs, Paris, c. 1800
PALASMAA, 2011, p. 18
- P. 20 Fig:3 Escultora da grã-Bretanha Hepworth (1965-1975) at work in the Palais de Danse studio. (Sem Data)
<https://www.phillips.com/article/4330420/a-greater-freedom-hepworth-1965-1975>
Recuperado em 15/04/2019
- P. 21 Fig:4 Escultor Inglês, Henry Moore (1898 - 1986) por John Hedgecoe / Topfoto. (Sem Data)
<https://www.britishcouncil.org/arts/henrymoore/7>
Recuperado em 15/04/2019
- P.22 Fig:5 Pintor espanhol, Salvador Dali (1904-1989) painting *The Face of War*, 1940.
<https://www.pinterest.pt/pin/61502351148054984/>
Recuperado em 15/04/2019

- P. 23 Fig:6 Charles Cjaplin, *Modern Times*, filme de longa metragem, 1h.29min, 1936.
<http://www.cinevest.com.br/materias/Tempos-Mo-dernos-trabalho-alienado-na-Revolucao-Industrial-Entenda-melhor-o-filme,2,28>
Recuperado em 15/04/2019
- P. 24 Fig:7 Não ouve, não vê, não fala, não transforma. Minha autoria.
- P. 25 Fig:8 Lily Fein, *Untitled 1, Untitled 2, Untitled 3*, Porcelana de alta queima com esmalte de óxido de ferro, 2019.
<https://www.lacostekeane.com/>
Recuperado em 15/04/2019
- P. 27 Fig:9 Caixas produzidas por David Pye em madeira,(S.D) DORMER, 1995, P.
- P. 29 Fig:10 Ron Fricke, *Baraka*, filme de longa metragem, 70min, over-voz , filmado em 24 países, 1992.
- P. 31 Fig:11 Marcel Duchamp, *Fountain*, Urinol de porcelana assinado “R.Mutt” fotografia de Alfred Stieglitz, 1917.
- P. 33 Fig:12 Imagem ilustrativa a uma introdução à relação entre a consciência e a atenção visual.
(Sem autor e sem data)
<https://glosariodigital.blogspot.com/2016/06/relacion-conciencia-atencion-visual.html>
Recuperado em 15/04/2019
- P. 36 Fig:13 Marcel Wanders, *Sponge vase*, vaso, porcelana, 1997.
<http://www.betterlivingthroughdesign.com/accessories/sponge-vase/>
Recuperado em 15/04/2019
- P. 37 Fig:14 Rachel Boxnboim, *Alice*, serviço de chá, porcelana, 2011.
<https://ar.pinterest.com/pin/293508100694707663/>
Recuperado em 15/04/2019
- P. 38 Fig:15 Sue Scobie, *Storm Front*, vaso, porcelanas e argilas de grés, 2015.
<https://ceramicartsnetwork.org/ceramics-monthly/ceramic-art-and-artists/ceramic-artists/finding-my-way-into-a-career-in-clay/#%20vasos%20terra>
Recuperado em 30/04/2019
- P. 39 Fig:16 Michelle Erickson, *recriação bule Staffordsjire agatewar*, Bule, argilas coloridas, 2012.
<https://thekidshouldseethis.com/post/ceramic-artist-michelle-erickson-recreates-an-18th-century-agateware-teapot>
Recuperado em 30/04/2019
- P. 40 Fig:17 Processo Neriage (corte)
<https://thekidshouldseethis.com/post/ceramic-artist-michelle-erickson-recreates-an-18th-century-agateware-teapot>
Recuperado em 30/04/2019

- P. 40 Fig:18 Processo Neriage (Montagem)
<https://thekidshouldseethis.com/post/ceramic-artist-michelle-erickson-recreates-an-18th-century-a-gateware-teapot>
 Recuperado em 30/04/2019
- P. 41 Fig:19 Maryam Riazi, *Cerâmica artística*, vaso, argila, 2017.
<https://www.pinterest.pt/elianepacheco/etnico/?!p=true>
 Recuperado em 30/04/2019
- P. 42 Fig:20 Maryam Riazi, *Cerâmica artística*, vaso, argila, 2017.
https://www.pinterest.pt/pin/303711568611_873577/
 Recuperado em 30/04/2019
- P. 43 Fig:21 Heidi Jalkh, *Entre medio ed.3#*, 2018.
<https://morewithlessdesign.com/en/entre-medio-ed-3/>
 Recuperado em 30/04/2019
- P. 44 Fig:22 Heidi Jalkh, *Entre medio ed.3#*, 2018.
<https://morewithlessdesign.com/en/entre-medio-ed-3/>
 Recuperado em 30/04/2019
- P. 44 Fig:23 Heidi Jalkh, *Entre medio ed.3#*, 2018.
<https://morewithlessdesign.com/en/entre-medio-ed-3/>
 Recuperado em 30/04/2019

- P. 45 Fig:24 Nacho Carbonell, *Luzes Cocoon*, 2016.
<https://www.carpentersworkshopgallery.com/works/floor-lamps/lily-pad-tree/>
 Recuperado em 28/04/2019
- P. 46 Fig:25 Nacho Carbonell, *Luzes Cocoon*, 2016.
<https://www.dezeen.com/2016/12/10/nacho-carbonell-design-giant-cocoon-lamps-forest-exhibition-carpenters-workshop-gallery-paris/>
 Recuperado em 28/04/2019
- P. 46 Fig:26 Nacho Carbonell, *Luzes Cocoon*, 2016.
<https://www.dezeen.com/2016/12/10/nacho-carbonell-design-giant-cocoon-lamps-forest-exhibition-carpenters-workshop-gallery-paris/>
 Recuperado em 28/04/2019

As restantes figuras são do direito da autora*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS

Adamson, G. (2007). *Thinking Through Craft*. Oxford: Berg Publishers.

Calvino, I. (1990). *Seis propostas para o próximo milênio: Lições americanas*. São Paulo: Companhia das letras.

Dormer, P. (1990). *Os significados do design moderno: A caminho do século XXI*. Lisboa: Centro Português de Design.

Ingold, T. (2000). Five dimension of skill. In (autores) (Eds.), *The Perception of the Environment , Essays in livelihood, dwelling and skill - Part III: Skill* (pp. 352-354). London: Routledge.

Maldonado, T. (1999). *Design industrial*. Lisboa: Edições 70.

Mehta, K. S. (2003). Designing for and with senses and sensibilities. In E. Côrte-Real, C. A. M. Duarte, & F. C. Rodrigues (Eds.), *1st international meeting of science and technology: Senses and sensibility in technology, linking tradition to innovation through design* (pp. 177-181). Lisboa: IADE.

Pallasma, J (2009). *The Thinking Hand: Existential and embodied wisdom in architecture*. Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.

Pallasma, J. (2011). Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Brookman.

Pallasma, J. (2018). Essências. Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Pellizzi, F. (1986). Adventures of the Symbol: Magic for the sake of art (Lectures on constructed thought). New York: Cooper Union.

Pye, D. (2007). The Nature and Art of Workmanship. London: Herbert Press Ltd.

Risatti, H. (2007). A Theory of Craft: Function and Aesthetic Expression. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.

Stiegler, B. (2018). Da miséria simbólica: I. A era hiperindustrial. Lisboa: Orfeu Negro.

Sennett, R. (2009). The craftsman. London: Penguin books.

Tavares, G. (2013). Atlas do corpo e da imaginação: Teoria, Fragmentos e Imagens. Amadora: Caminho.

VIDEOS

<https://www.youtube.com/watch?v=bHw4MMEmpc>

<https://www.youtube.com/watch?v=A6QZRFs76Yk>

MDP | ESAD.CR
2019