

**Pedro
Guimarães
Ferreira**

Março, 2025



ESCOLA SUPERIOR
DE ARTES E DESIGN

**KINKY
CERAMICS**

Disclaimer

ESAD.CR

Escola Superior de Artes e Design do
Instituto Politécnico de Leiria
Rua Isidoro Inácio Alves de Carvalho
2500-321 Caldas da Rainha
<https://www.ipleiria.pt/esadcr/>

Relatório de Projeto Final

Mestrado em Design de Produto

Autor

Pedro Guimarães Ferreira

Orientadoras

Professora Especialista Carla Cristina Miraldo Graça Cardoso

Professora Doutora Teresa Domingues Lourenço Fradique Ribeiro

2025

Este trabalho contém imagens explícitas e conteúdos de natureza sexual, não com o intuito de choque ou sensacionalismo, mas como uma reflexão profunda sobre os limites da representação, da identidade e do desejo. Com a entrada neste espaço, o leitor é convidado a confrontar-se com o que é frequentemente negado, silenciado e marginalizado na sociedade. As fotografias aqui apresentadas não são meras ilustrações, mas sim convites à desconstrução de tabus, à exploração do corpo, do prazer e da sua expressão no design.

Este é um espaço de provocação, mas também de reflexão, um desafio ao olhar condicionado, à moral estabelecida e à visão convencional do que é considerado aceitável. Ao prosseguir com a leitura, aceita assim, atravessar uma fronteira, onde o explícito e o erótico se tornam instrumentos de questionamento e transformação.

Agradecimentos

Agradecer é um gesto de rara beleza, é reconhecer, retribuir e gravar na memória aqueles que tornaram este percurso possível. E, com a conclusão desta etapa, percebo o quanto tenho a agradecer.

Este projeto foi uma loucura. Desafiou-me, levou-me ao limite, fez-me duvidar, mas, no final, deixou-me imensamente orgulhoso enquanto designer, profissional e ser humano. Mas sei que esta conquista não é apenas minha. Foi moldada por todos os que acreditaram e não me deixaram desistir - a minha família, que, mesmo sem compreender a minha irreverência, me apoiou incondicionalmente; os meus amigos, que estiveram presentes em todas as exposições, que carregaram peças sem uma queixa e que, acima de tudo, estiveram lá sempre.

Ao Miguel Neto, pela paciência infinita, pela generosidade com o seu tempo, pela flexibilidade e abertura a ideias que lhe eram, muitas vezes, desconhecidas. Sem ele, este projeto não teria tomado forma. E, por fim, às minhas orientadoras, que acreditaram neste projeto e em mim, mesmo quando eu próprio duvidei. A certa altura, creio que tinham mais fé na minha conclusão do que eu, e essa confiança tornou este projeto possível.

A todos vocês, o meu mais profundo e sincero obrigado.

André Silva, António Ferreira, Beatriz Querido, Bianca Boker, Carla Cardoso, Carlos Pedro, Diana Silva, Diogo Cardoso, Henrique Lobo, Joana Mota, Margarida Ferreira, Margarida Moreira, Matheus Amaral, Miguel Neto, Paula Gilbert, Pedro Cá, Rita Frutuoso, Rubi Gamallo, Sónia Guimarães, Sofia Venâncio e Teresa Fradique.

Palavras-chave:

*Design crítico,
Design especulativo,
Cerâmica,
Fetichismo,
BDSM,
Cultura material,
Transgressão.*

Resumo

O design tem o poder de desafiar convenções, de moldar novos discursos e de ressignificar objetos e práticas. *Kinky Ceramics* nasce desse impulso transgressor, fazendo a interseção entre a tradição cerâmica com o universo simbólico do fetichismo. Aqui, peças de tipologia clássica são subvertidas, ganhando novas camadas de significado ao incorporarem artefatos BDSM. O barro, matéria ancestral, torna-se provocação e manifesto, um convite à reflexão sobre a pluralidade do desejo e os limites impostos pela normatividade.

Este projeto não se limita à materialização de objetos, ele transforma a cerâmica em linguagem, num discurso visual e tátil que instiga, desafia e questiona. A colaboração com o ceramista Miguel Neto permitiu que o saber artesanal se fundisse à exploração especulativa, demonstrando que a tradição não precisa ser estática, mas sim um território de constante reinterpretação.

Ao cruzar metodologias do design crítico e design especulativo, *Kinky Ceramics* inscreve-se num espaço de fricção entre passado e futuro, entre norma e dissidência. Mais do que uma coleção, é um ensaio material sobre a relação entre o corpo, o desejo e a cultura. Um manifesto moldado em barro e consolidado pelo fogo.

Design has the power to challenge conventions, to shape new narratives, and to redefine objects and practices. *Kinky Ceramics* emerges from this transgressive impulse, intertwining the ancestral tradition of ceramics with the symbolic universe of fetishism. Here, classical typologies are subverted, gaining new layers of meaning through the incorporation of BDSM artifacts. Clay, an ancestral medium, becomes provocation and manifesto—a tactile invitation to reflect on the plurality of desire and the constraints imposed by normativity.

This project extends beyond the creation of objects; it transforms ceramics into language, a visual and tactile discourse that provokes, unsettles, and questions. The collaboration with ceramicist Miguel Neto allowed artisanal knowledge to merge with speculative exploration, proving that tradition is not static but a field of continuous reinterpretation.

By bridging methodologies from critical design and speculative design, *Kinky Ceramics* positions itself within the friction between past and future, between norm and dissidence. More than a collection, it is a material essay on the relationship between body, desire, and culture, a manifesto shaped in clay and consolidated with fire.

Abstract

Keywords:

*Critical Design,
Speculative Design,
Ceramics,
Fetishism,
BDSM,
Material Culture,
Transgression.*

Índice

Disclaimer	III
Agradecimentos	V
Resumo – Abstract – Palavras chave	VI-VI
Nota introdutória – Narrativa motivacional	X-XI

Introdução

. Enquadramento e relevância	14-16
. Objetivos e questões de investigação	17-18
. Estrutura do documento	19

Parte I

Capítulo 1 *O paradigma do design enquanto agente disruptivo*

1.1 O papel das emoções no design	22-26
1.2 O lugar da crítica	26-30
1.3 A especulação para projetar futuros possíveis	30-33

Capítulo 2 *Tabu e a sexualidade humana*

2.1 Sexualidade e o preconceito	37-39
2.2 Kinky e o mundo do fetiche	40-45
2.3 BDSM como caso de estudo	46-51

Capítulo 3 *Técnicas ancestrais e o poder transformador do barro*

3.1 O Barro como reflexo da identidade: transformações culturais e contemporâneas	54-57
3.2 Metamorfose do barro: A Técnica da Olaria na transformação de uma matéria bruta em cerâmica	58-59
3.3 A Olaria: Tradição, Desafios e Inovações na Cerâmica Portuguesa	60-69

Capítulo 4 *Projetos de referência*

4.1 Seleção dos projetos de referência	72
4.2 Vulva Tea Cosy	73-75
4.3 BDSM Icon chair	76-78
4.4 Pansy Ass Ceramics	79-81
4.5 Conclusão – projetos de referência	82

Parte II

Projeto *KINKY CERAMICS*

1.1 Enquadramento projetual	86-87
1.2 Subcoleções	
1.2.1 Rope Play - Shibari	88-91
1.2.2 Rope Play - Intenções projetuais	92-93
1.2.3 Rope Play - Processos e Resultados	94-119
1.2.4 Gag Play - Gag ball	120-123
1.2.5 Gag Play - Intenções projetuais	124-125
1.2.6 Gag Play - Processos e Resultados	126-133
1.2.7 Impact Play - Paddle	134
1.2.8 Impact Play - Intenções projetuais	135
1.2.9 Impact Play - Processos e Resultados	136-141
1.3 Outras abordagens projetuais	142-153
1.4 Validação do projeto	154-156
1.5 Estratégia do Produto	
1.5.1 Pesquisa de Mercado e Tendências	157
1.5.2 Posicionamento de mercado	157
1.5.3 Comércio Justo	157
1.5.4 Desafios Culturais e Sociais	160
1.5.5 Estratégia de Comunicação	160
1.5.6 Produção	160
1.5.7 Adaptação	160
1.6 Processo de trabalho fotográfico	161-162
Conclusão	167
Referências bibliográficas	169-176
Índice de figuras	176-188

Nota introdutória

Narrativa motivacional

Ao longo do meu percurso académico, escolhi o curso de Design Industrial motivado pelo desejo de construir uma carreira numa área criativa. Esta escolha foi guiada pela percepção de que o design oferece versatilidade e múltiplas possibilidades futuras. No entanto, desde cedo, enfrentei inseguranças quanto às minhas capacidades criativas e ao caminho que poderia seguir na área.

Conforme avançava no curso, senti um crescente desalinhamento com o papel atribuído ao design no contexto industrial. Não me identificava com a ideia de criar incessantemente objetos para um mercado que prioriza a redução de custos e o lucro, frequentemente relegando o designer a um agente subordinado. Esse confronto com a realidade levou-me a questionar o meu lugar na profissão e os valores que queria integrar no meu trabalho.

Apesar desses desafios, tive o privilégio de encontrar professores que ampliaram a minha visão sobre o potencial do design, destacando a sua capacidade de transcender funções meramente técnicas e comerciais. Figuras como Fernando Brízio, Carla Cardoso e Teresa Fradique foram fundamentais nesse processo, inspirando-me a encarar o design como uma ferramenta transformadora e crítica.

No último ano da licenciatura, percebi que os projetos com os quais mais me identificava possuíam um carácter reflexivo e de manifesto, muitas vezes relacionados às minhas vivências pessoais. Como membro da comunidade LGBTQIA+, cresci num ambiente marcado por preconceitos e pela rigidez de normas sociais que definem o que é “normal”. Vivendo numa pequena aldeia no centro de Portugal, raramente me senti representado ou acolhido. Somente ao mudar-me para as Caldas da Rainha encontrei uma visão mais plural sobre “normalidade”. Essa experiência revelou o impacto da falta de representatividade, que perpetua a opressão e invisibiliza as diferenças, relegando-as à margem.

Esta investigação emerge do meu processo de autoconhecimento e da inquietação com as lógicas normativas predominantes no design contemporâneo. Num mundo onde o modernismo promove a uniformização, a diversidade de corpos, identidades e experiências que não se conformam às normas são frequentemente ignoradas. Corpos e vivências *queer* tornam-se invisíveis, enquanto se reforça uma visão homogênea das experiências humanas.

Este projeto visa contribuir para uma reflexão sobre o papel do design na criação de espaços de visibilidade, apoiando-se, como propõe Sara Ahmed em *What's the Use?* (2019), na reavaliação de práticas que favorecem a uniformidade e excluem a diferença, destacando a centralidade da diversidade como elemento essencial para práticas inclusivas e transformadoras. Ao afirmar que:

When mechanisms work to enable or to ease a passage, they become harder to notice, especially for those whose passage is eased.

(Ahmed, 2019, p. 197)

Ahmed destaca como estruturas projetadas para atender à norma frequentemente invisibilizam as necessidades dos corpos marginalizados. A possibilidade, ou mesmo necessidade, de reavaliação das práticas do design encontram eco também nas palavras de Daniel Miller quando afirma que:

It ought to be unimaginable that a profession would spend its entire time concerned with designing the particular form of goods without seeing it as essential to attempt to show what the consequences of that particular design would be.

(Miller, 2001, p. 1)

De forma semelhante, Sasha Costanza-Chock, no livro *Design Justice* (2020), evidencia a urgência de repensar práticas não inclusivas na disciplina. Ao relatar a sua experiência como uma pessoa não binária e trans feminina ao passar por um scanner de segurança num aeroporto, Costanza-Chock mostra como o design, muitas vezes, perpetua normas de género cisnormativas:

I know that I'm almost certainly about to experience an embarrassing, uncomfortable, and perhaps humiliating search by a Transportation Security Administration (TSA) officer, after my body is flagged as anomalous by the millimeter wave scanner. I know that this is almost certainly about to happen because of the particular sociotechnical configuration of gender normativity (cis-normativity, or the assumption that all people have a gender identity that is consistent with the sex they were assigned at birth) that has been built into the scanner.

(Costanza-Chock, 2020, p. 2)

Foi partindo desta tomada de consciência de que o design pode tanto reproduzir sistemas opressores que ignoram a diversidade e desumanizam aqueles que não se encaixam nos padrões normativos, quanto revelar um potencial inequívoco para desafiar essas práticas e propor alternativas mais inclusivas, que se desenvolve o projeto que aqui se apresenta.

Assim, esta investigação propõe questionar as lógicas normativas predominantes no design e explorar o seu potencial enquanto ferramenta para amplificar vozes marginalizadas. Procura-se contribuir para uma prática que celebre a diversidade, respeite as múltiplas experiências humanas e atue como um possível instrumento de transformação social. Esta investigação procura consolidar o projeto *Kinky Ceramics* como uma proposta prática que explora o potencial do design, tanto na resposta às necessidades do presente, quanto na projeção de futuros mais justos e inclusivos, desafiando normas e promovendo a diversidade.

INTRODUÇÃO

Enquadramento e relevância

Cerâmica fálico-satírica das Caldas da Rainha

O sexo é uma função biológica essencial para a continuidade da espécie, mas também uma experiência complexa que relaciona a nossa ligação emocional, o desejo e o prazer. Como afirmam Ortmann e Sprott, “*Sex is an ambiguous interaction with different values, meanings, and interpretations for everyone*” (Ortmann & Sprott, 2015, p.10). Apesar de ser uma necessidade biológica, o sexo continua a ser um tema tabu em muitas sociedades. Segundo a socióloga Joana Pereira Dias,

A sexualidade humana surge, assim, como o produto da negociação entre os indivíduos e é o resultado de diversas práticas sociais que dão sentido às atividades dos atores sociais, às definições sociais e auto definições, às lutas entre aqueles que têm o poder de definir e regular e os que resistem.
(Dias, 2015, p.7)

Essa dinâmica entre regulação e resistência é especialmente evidente quando analisamos a patologização das sexualidades não normativas, uma prática com uma longa história. A homossexualidade, por exemplo, foi considerada uma doença mental até ser removida do *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais*, em 1973.

Ainda que o debate sobre a sexualidade se tenha expandido, a marginalização de expressões sexuais que fogem à norma heteronormativa e cisgénero persiste. Um exemplo disso é o BDSM (*Bondage, Discipline, Dominance, Submission, Sadism and Masochism*), um conjunto de práticas sexuais baseadas na consensualidade, no jogo de papéis e na exploração do prazer através do controlo e da entrega. Embora os praticantes de BDSM sejam adultos conscientes dos seus limites e do consentimento mútuo, estas práticas continuam a ser alvo de estigma social. Lee Harrington identifica quatro formas principais de estigmatização enfrentadas por estes praticantes: “negative social reaction, devaluation, ridicule, and discrimination” (Harrington & Williams, 2012, p. 85). Essa marginalização compromete não só a liberdade individual de exploração sexual, mas também impede um debate público produtivo sobre o tema, uma vez que o preconceito tende a dominar qualquer tentativa de diálogo.

Neste contexto, o design pode emergir como um agente transformador, contribuindo para abrir espaço para repensar conceitos e promover debates necessários sobre sexualidade. Esse entendimento tornou-se evidente durante o desenvolvimento do projeto *O Outro* das Caldas, criado durante a licenciatura em Design Industrial na Escola Supe-

rior de Artes e Design de Caldas da Rainha. Esse objeto cerâmico foi concebido como uma resposta àquilo que poderíamos designar como uma cultura expressiva falocêntrica gerada em torno do icónico Falo das Caldas. Segundo João de Pina Cabral, os objetos cerâmicos de cariz fálico produzidos em Caldas da Rainha operam através de dois mecanismos fundamentais: a exposição genital e a imposição do falo. Como afirma o autor,

It is argued that the second is a form of adjuration which takes recourse to the powers invested in the phallic order - that is, the fact that male identity and paternity are founded on the subordination of women
(Pina Cabral, 1992, p. 101)

Além disso, Pina Cabral aponta que “*Although violence is implicit in the process of its institution, phallic power becomes accessible to both men and women and in this way is tamed*” (Pina Cabral, 1992, p. 102). Assim, a tradição cerâmica das Caldas representa uma expressão humorística, ao mesmo tempo que reforça a dominação simbólica do masculino sobre o feminino, tornando o órgão masculino o centro da representação.

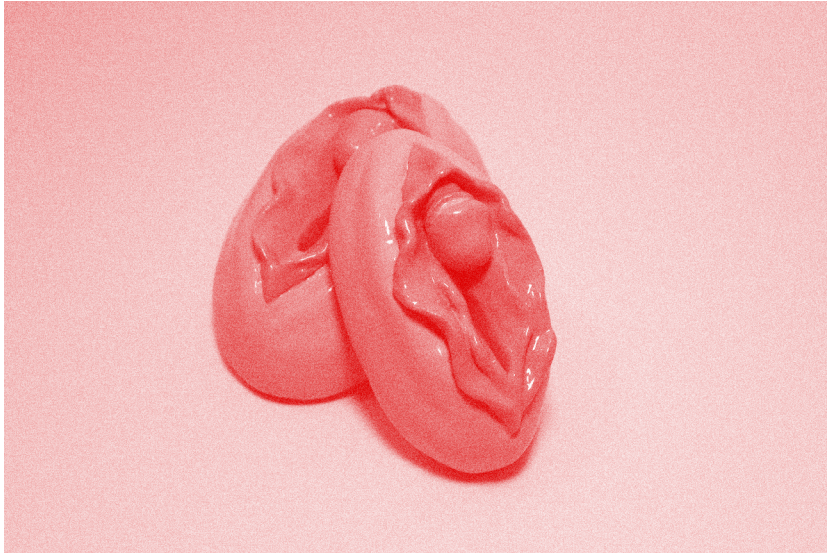
O *Outro* das Caldas é um mealheiro cuja abertura é uma modelação explícita de um órgão genital intersexo, no qual se fundem uma vagina e um pénis, sem que um se sobreponha ao outro. Inspirado pela tradição de criar peças “divertidas”, o projeto visa também gerar constrangimento para estimular a curiosidade e o debate sobre a pluralidade dos corpos. Pina Cabral observa que, mesmo quando a vagina é representada nesses objetos, “*Curiously, more attention seems to have been given to unconscious genital symbolism interpreted along Freudian lines, than to explicit and conscious representations of the genitals*” (Pina Cabral, 1992, p. 110). O *Outro* das Caldas propõe-se contrariar essa lógica, trazendo uma representação igualitária dos corpos e questionando as convenções culturais da cerâmica fálica.



F1- Falo das Caldas

Este projeto permitiu compreender como um objeto pode influenciar o quotidiano, tanto pela investigação envolvida no seu desenvolvimento, quanto pela reação do público. Trabalhar com o barro e explorar a tradição cerâmica das Caldas da Rainha dentro de um contexto de questionamento e provocação abriu caminho para reflexões mais profundas sobre o papel do design como ferramenta de transformação social. Como Pina Cabral destaca, “*These objects are mostly produced by artisans and their families in temporary sheds beside their homes. It is a decidedly parasitic branch of the ceramic*

industry” (Pina Cabral, 1992, p. 115). É com esta premissa que se reflete sobre o papel do designer e em como este pode transformar um saber ancestral “castrador”, numa prática emancipadora, dando assim início a esta investigação.



F2 – O “outro” das Caldas (2019)
Fotografia do autor

Objetivos e questões de investigação

In a time of austerity, where globally we are faced with rising complex societal problems, ethical sociotechnical questions, and material scarcity, there is need for a broader and more questioning form of design practice that serves to question industrial design, challenging governing mentalities within orthodox industrial design and striving to advance the role and agency of the industrial design.

(Malpass, 2017,p.6)

O design contemporâneo tem o potencial de desafiar normas culturais e sociais, atuando como um agente de transformação. Esta investigação, e o relatório de projeto que a acompanha, pretende investigar de que forma o design pode contribuir para a desconstrução de tabus e preconceitos, explorando a sua interseção com práticas e saberes tradicionais, nomeadamente a cerâmica portuguesa. Com base em abordagens como o design crítico e design especulativo, procura-se repensar a cultura material e sua capacidade de questionar narrativas hegemónicas.

Objetivos:

- Compreender o potencial do design como ferramenta de questionamento e transformação social, analisando o trabalho de diferentes autores e agentes disruptivos que promovem a inclusão e a diversidade.
- Identificar os mecanismos que perpetuam a invisibilidade da comunidade *Kinky* na sociedade e explorar estratégias de design que contribuam para a sua visibilização e normalização.
- Explorar técnicas ancestrais da cultura material portuguesa, com ênfase na cerâmica, focando na técnica tradicional da olaria e em todo o seu processo.
- Desenvolver uma coleção de peças cerâmicas de tipologia tradicional, incorporando artefatos do universo *BDSM* como forma de questionar a resistência social ao fetiche. Através da combinação de metodologias do design – Design Emocional (Norman, 2004), Design Crítico (Dunne, 1999) e Design Especulativo (Dunne e Raby, 2013) – com as técnicas tradicionais da olaria, pretende-se transformar um saber ancestral normativo numa prática emancipadora.

Questões de investigação:

- Como quebrar um tabu levando a público algo que a sociedade tenta esconder?
- De que forma o design pode atuar na visibilização de temas marginalizados, promovendo a inclusão e a diversidade?
- De que maneira o design pode intervir criticamente na cultura material para questionar normas sociais e culturais?
- Como pode a interseção entre o design emocional, crítico e o especulativo com a olaria tradicional transformar um saber ancestral normativo numa prática emancipadora?

Estrutura do Documento

Este documento de investigação e relatório de projeto estão estruturados em duas partes principais. A **primeira parte**, dividida em quatro capítulos, contextualiza os conceitos teóricos fundamentais para o desenvolvimento do projeto, que é apresentado na **segunda parte**.

Capítulo 1 – O paradigma do design enquanto agente disruptivo: Explora o papel das emoções no design, o lugar da crítica, a especulação para projetar futuros possíveis e a importância do pensamento paralelo no design. Este capítulo discute como o design crítico e o design especulativo podem desafiar mentalidades e atuar como ferramenta de transformação social.

Capítulo 2 – Tabu e a sexualidade humana: Divide-se em três subcapítulos que discutem aspetos da sexualidade e dos preconceitos associados, o universo do fetiche *kinky*, e o *BDSM*, como caso de estudo. A análise foca-se na desconstrução de tabus relacionados com a sexualidade e a compreensão da cultura do fetiche enquanto objeto de investigação.

Capítulo 3 – Técnicas ancestrais e o poder transformador do barro: Aborda o papel do barro na cultura material portuguesa, com destaque para alguns aspectos das transformações culturais e contemporâneas. Este capítulo explora a técnica ancestral da olaria e a sua relevância na criação cerâmica atual.

Capítulo 4 – Projetos de Referência: Apresenta produtos de referência que inspiraram o desenvolvimento do projeto prático, incluindo *Vulva Tea Cosy* de Lulu Geraghty, *BDSM Icon Chair* de Bastiaan Buijs, e *Pansy Ass Ceramics* dos artistas Kris Aaron e Andrew Walker.

Na **segunda parte**, é apresentado o projeto prático *Kinky Ceramics*, que sintetiza os conceitos teóricos e metodológicos discutidos. O projeto é apresentado segmentadamente por subcoleções - *Rope Play*, *Gag play* e *Impact play* - e em cada uma delas, serão apresentados os seguintes tópicos:

- Referências projetuais - *shibari*, *gag ball* e *paddle*
- Intenções projetuais
- Processos e resultados

Encerrando-se esta parte com a apresentação de outras abordagens projetuais, a validação do projeto, a sua estratégia de produto e o processo de trabalho fotográfico, terminando o documento com as considerações finais, referências bibliográficas e anexos.

Parte I

**O paradigma do design
enquanto agente
disruptivo**

Capítulo 1

The design profession needs to mature and find ways of operating outside the tight constraints of servicing industry. At its worst product design simply reinforces global capitalist values. Design needs to see this for what it is, just one possibility and to develop alternative roles for itself. It needs to establish an intellectual stance of its own, or the design profession is destined to lose all intellectual credibility and viewed simply as an agent of capitalism.

(Dunne and Raby 2001, 59)

Geralmente, o design de produto é visto como um processo focado no desenvolvimento de novos produtos, com o objetivo de os produzir em série e, muitas vezes, em massa. Embora esta prática tenha sido, durante décadas, o paradigma dominante, ela não reflete a totalidade do potencial do design. Existem modelos alternativos que se afastam do contexto puramente comercial, explorando novas formas de intervenção cultural, social e política. Estas práticas são importantes no contexto contemporâneo, no qual o design transcende a sua função tradicional de resolver problemas estéticos e funcionais. Emerge como uma poderosa ferramenta de transformação social e cultural, capaz de provocar mudanças profundas nas mentalidades e nos comportamentos.

Neste capítulo, procura-se entender como diferentes abordagens do design - design emocional, design crítico e o design especulativo - podem posicioná-lo como um agente transformador para mentalidades mais conservadoras. Procura-se entender quais as abordagens de cada uma destas correntes de design para que, através das suas metodologias e práticas, se consiga desenvolver uma coleção de objetos.

1.1 O papel das emoções no design

O design evoluiu historicamente de uma abordagem focada na usabilidade e na acessibilidade para uma que valoriza o significado e a relevância emocional dos produtos na vida dos utilizadores.

A noção de que os objetos podem evocar emoções não é algo novo. Desde a revolução industrial, designers e fabricantes têm tentado atrair a atenção e o afeto dos consumidores através da estética e da funcionalidade. No entanto, foi desde o final dos anos 90, que a disciplina do design passou a dar uma maior atenção às emoções, com o surgimento da expressão design emocional, que contextualiza produtos criados para suscitar emoções nos utilizadores.

O design emocional⁽¹⁾, como descrito por Donald Norman, foca-se em criar conexões afetivas entre os objetos e as pessoas. Norman defende que os produtos devem ser projetados não apenas para serem funcionais e fáceis de usar, mas também para proporcionar prazer emocional (Norman, 2004). Esta abordagem reconhece que as emoções desempenham um papel crucial na forma como interagimos com os produtos e como eles afetam o nosso quotidiano. O design emocional procura não só atender às

1-O conceito de design emocional foi formalizado por Donald A. Norman no final da década de 1990, culminando na publicação do livro *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, em 2004.

necessidades práticas dos utilizadores, mas também criar experiências que, através da emoção, criem laços afetivos entre o objeto e o utilizador.

Um dos pioneiros no enquadramento deste tipo de design foi Pieter Desmet, que introduziu o conceito de “emoções do produto”, afirmando que estas “*have the same qualities as the emotions we experience towards people and events*” (Desmet, 2002, p.17) adicionando também que estas emoções são “*emotions experienced in response to, or elicited by, seeing, using, owning, or thinking about consumer products*” (Desmet, 2008, p.379)

Em relação a estas respostas, Patrick W. Jordan propõe que o objetivo do utilizador, através da experiência com um produto, seja o prazer, identificando quatro tipos principais que podem ser considerados no desenvolvimento de um produto: prazer físico, social, psicológico e ideológico (Jordan, 2000).

O prazer físico relaciona-se com os aspetos sensoriais e corporais da interação com um produto, incluindo o tato, o olfato e o prazer derivado do toque e do manuseio. Esse tipo de prazer está ligado às propriedades táteis e olfativas dos objetos, influenciando a experiência sensorial do utilizador. Como Jordan descreve:

This is to do with the body and with pleasures derived from the sensory organs. They include pleasures connected with touch, taste and smell as well as feelings of sensual pleasure. In the context of products, physio-pleasure would cover, for example, tactile and olfactory properties. Tactile pleasures concern holding and touching a product during interaction. (Jordan, 2000, p.13)

O prazer social, por sua vez, refere-se ao modo como um produto é compreendido num contexto coletivo. Pode estar associado ao estatuto social que confere ao utilizador ou à sua capacidade de facilitar interações e conexões interpessoais. Como Jordan explica:

This is the enjoyment derived from relationships with others. This might mean relationships with friends and loved ones, with colleagues or with like-minded people. However, it might also include a person's relationship with society as a whole - issues such as status and image may play a role here. (Jordan, 2000, p.13)

Já o prazer psicológico está relacionado com as reações cognitivas e emocionais diante do uso de um produto. Abrange fatores como a facilidade de uso, a eficiência e a intuição da interação, influenciando a experiência do utilizador de forma subjetiva e emocional. Segundo Jordan: “*Psycho-pleasure pertains to people's cognitive and emotional reactions. In the case of products, this might include issues relating to the cognitive demands of using the product and the emotional reactions engendered through experiencing the product.*” (Jordan, 2000, p.14)

Por fim, o prazer ideológico diz respeito aos valores, gostos e aspirações pessoais, abrangendo objetos que proporcionam satisfação estética ou que refletem a identidade e os princípios do utilizador. Jordan exemplifica este conceito ao afirmar que:

Ideo-pleasure pertains to people's values. Tiger (1992) refers to the pleasures derived

from 'theoretical' entities such as books, music and art. In the context of products it would relate to, for example, the aesthetics of a product and the values that a product embodies. (Jordan, 2000, p.14)

Patrick Jordan intitulou esta abordagem como “nova abordagem aos fatores humanos” (Jordan, 2000, p. 181), uma que considera a relação entre pessoas e produtos de forma holística, para além da usabilidade, considerando esta uma ferramenta prática para aplicar no design de produtos.

Do ponto de vista cognitivo, Donald Norman propôs três níveis de processamento da funcionalidade e da estética no design que produzem efeitos emocionais nos utilizadores: visceral, comportamental e reflexivo (Norman, 2004).

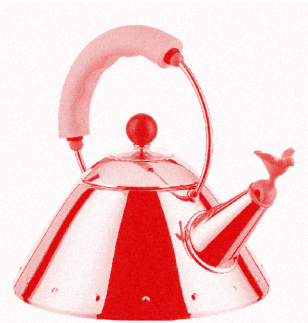
O nível visceral diz respeito às primeiras impressões e à estética do produto, focando-se nas características superficiais e nas reações perceptuais imediatas. Estas reações são automáticas, biologicamente baseadas e universais, impulsionadas pelo “aqui e agora” das características visíveis e tangíveis do objeto. Como Norman descreve:

The Visceral responses of the user primarily result from the immediate emotional response to the look or feel of the product – a ‘gut’ reaction or what, in positive cases, is often called ‘the wow effect.’ (Norman & Ortony, 2006).

Um exemplo deste nível é a marca italiana Alessi, que, segundo Norman, foca-se essencialmente na aparência dos seus produtos. Embora muitos designers considerem esse tipo de design uma simples estilização superficial, a Alessi é geralmente apreciada pelos seus utilizadores, provando que a forma e a estética são fatores determinantes para o seu sucesso. O nível comportamental está relacionado à usabilidade e à funcionalidade, influenciando a forma como um produto é utilizado no dia a dia. As reações dos utilizadores são aprendidas e moldadas por experiências anteriores, envolvendo competências subconscientes e hábitos quotidianos. Norman explica que “*In Behavioral level design the designer wants the user to feel good about the behavioral interaction*” (Norman & Ortony, 2006).

Um exemplo desse nível é o relógio Casio G-Shock, que se destaca pela sua eficiência e praticidade. Segundo Norman, o modelo oferece funcionalidades como dois fusos horários, temporizador e alarme, sendo, ao mesmo tempo, acessível, fácil de usar e altamente preciso (Norman, 2004, p.85).

O nível reflexivo envolve o significado pessoal e as associações culturais que os produtos evocam, relacionando a reflexão com a autoanálise. Esse nível lida com questões como imagem pessoal, orgulho, vergonha e emoções intelectuais, sendo influenciado pela experiência, cultura e pelos grupos sociais aos quais o utilizador pertence (Norman, 2004). Como Norman observa: “*Reflective level design and responses deal with the prestige and brand components of the product. This is the intellectual side of design.*”



F3 - Chaleira Alessi 9093



F4 - Relógio Casio G-shock

But so, what? I proudly display the juicer in my entrance hall. (Norman, 2004, p.115)

Em 2013, Pieter Desmet e Anna E. Pohlmeier (Desmet & Pohlmeier, 2013) introduzem o conceito de “design positivo”, um campo que procura o desenvolvimento de experiências, produtos, serviços e outras intervenções que influenciam diretamente as pessoas e o seu bem-estar. Sugerindo uma abordagem em que o design deixa de ser focado na solução de problemas e de situações negativas, para uma abordagem livre desses mesmos problemas, com o objetivo de melhorar e aumentar a felicidade das pessoas, através de uma abordagem orientada para a possibilidade. (Yoon et al., 2012, Ozkaramanli & Desmet, 2012)

Esta abordagem ao design propõe não só um foco nas emoções positivas, mas também nas mais negativas e ambíguas, com o objetivo de gerar experiências ricas e complexas (Fokkinga, 2015), partindo do princípio que estas experiências podem empoderar e motivar as pessoas (Gorp & Adams, 2012, p.198). Como exemplo prático disso, Hassenzahl e Laschke propuseram o conceito de *provocadores de problemas agradáveis* “pleasurable troublemakers”, ou seja, produtos que têm atitude (Hassenzahl & Laschke, 2015, p.168), que procuram ajudar as pessoas a mudar e a manter os seus objetivos. Isto é, renunciar à gratificação imediata em prol de objetivos a longo prazo. Esta abordagem introduziu o conceito *fricção agradável* “pleasurable friction”, como uma forma de fazer intervenções subtis que resultam em melhores escolhas.

Este projeto de investigação procura integrar e aplicar várias destas abordagens. Seguindo o pensamento de Jordan, a coleção a ser desenvolvida insere-se no tipo prazeroso social e ideológico, onde, a nível social, pretende-se facilitar o entendimento sobre a temática fetichista, enquanto, a nível ideológico, as peças refletem valores progressistas. Já na abordagem de Norman, o objetivo é injetar significados que provocam uma forte resposta emocional, considerando os três níveis por ele propostos: visceral, comportamental e reflexivo.

No nível visceral, a coleção *Kinky Ceramics* explora texturas, formas e materiais selecionados deliberadamente para atrair o utilizador, tanto pelo apelo estético quanto pela

(Norman & Ortony, 2006). Um exemplo desse nível é o mercado de luxo, no qual a posse de determinados produtos se torna uma demonstração de estatuto social. O *Juicy Salif*, de Philippe Starck, ilustra esse conceito: trata-se de um espremedor de citrinos que, apesar de não ser o mais funcional, tornou-se um ícone de prestígio. Norman relata que adquiriu uma edição especial banhada a ouro, cuja embalagem desaconselha o uso do objeto como espremedor, pois a acidez dos citrinos poderia causar oxidação. Como ele próprio afirma:

“I bought an expensive juicer, but I am not permitted to use it for making juice! Score zero for behavioral design.



F5 - Juicy Salif- Philippe Starck

curiosidade despertada pela forma como a cerâmica, uma matéria rígida, pode assumir deformações inesperadas. No nível comportamental, a intenção é garantir que as peças preservem a sua funcionalidade, mesmo com as alterações propostas às tipologias tradicionais, equilibrando inovação e utilidade sem comprometer a experiência de uso. Já no nível reflexivo, o projeto estabelece uma fusão entre a cerâmica e o universo do BDSM, expandindo suas possibilidades para além do artesanato tradicional. Ao incorporar elementos simbólicos do fetiche, a coleção dialoga com mercados alternativos, incluindo o de luxo, atribuindo novos significados e estatuto social às peças.

Além disso, são explorados os conceitos de *pleasurable troublemakers* (provocadores de problemas agradáveis) e *pleasurable friction* (fricção agradável), destacando como o design pode desafiar suavemente expectativas e normas estabelecidas. A coleção assume uma “atitude” que se manifesta tanto na estética quanto na experiência sensorial e simbólica das peças, criando um caráter provocador por meio de intervenções estratégicas que tensionam o equilíbrio entre o familiar e o inesperado. Essa tensão emerge na reinterpretação das tipologias cerâmicas tradicionais, nos contrastes táteis entre materiais e na forma como as peças sugerem novas leituras da cerâmica enquanto objeto de desejo e provocação.

Ao aplicar essas abordagens ao projeto *Kinky Ceramics*, pretende-se não apenas atrair a atenção do utilizador, mas envolvê-lo numa experiência emocional que desafia percepções e preconceitos. Essa provocação emocional é fundamental para a transformação das mentalidades, permitindo que o público se conecte de forma mais profunda e pessoal com o tabu que ainda envolve a sexualidade e, mais especificamente, o universo do fetiche.

1.2 O lugar da crítica

Passando do impacto emocional para uma reflexão crítica - também social - mais profunda, encontramos o “design crítico”. Este termo foi cunhado por Anthony Dunne no seu livro *Hertzian Tales* (Dunne, 1999) e posteriormente desenvolvido em colaboração com Fiona Raby (Dunne & Raby, 2001), no qual se procura questionar as conjecturas existentes e provocar reflexões profundas sobre temas de cariz social, cultural e ético. Segundo Dunne e Raby,

Critical Design uses speculative design proposals to challenge narrow assumptions, preconceptions and givens about the role products play in everyday life. It is more of an attitude than anything else, a position rather than a method. There are many people doing this who have never heard of the term critical design and who have their own way of describing what they do. Naming it Critical Design is simply a useful way of making this activity more visible and subject to discussion and debate.

(Dunne & Raby, s.d)

Critical design is used as a medium to engage user audiences and provoke debate. It does this by encouraging its audiences to think critically about themes engendered in the design work.

(Malpass, 2017,p.41)

O design crítico funciona como uma forma de investigação. Esta prática não é objetiva e nem explicativa, mas sim com foco na intersubje-

tividade. O propósito principal num projeto de design crítico é o discurso, onde o designer ambiciona gerar debate.

Dunne e Raby, no seu questionário sobre design crítico, afirmam que o objetivo principal do design crítico é, “Mainly to make us think. But also raising awareness, exposing assumptions, provoking action, sparking debate, even entertaining in an intellectual sort of way, like literature or film.” (Dunne & Raby, s.d)

Operando seguindo este raciocínio, o design crítico nunca poderá ser descrito como uma prática explicativa, sendo que em vez de apresentar soluções e resolver problemas, este procura abrir espaço para discussões múltiplas sobre as temáticas abordadas num projeto de design.

Em *Hertzian Tales*, Dunne explicitamente descreve o design crítico como uma prática oposta ao que denomina enquanto “Design Afirmativo”. Ele entende que o design afirmativo tende a reforçar valores económicos, sociais e tecnológicos já predominantes na sociedade, enquanto que o design crítico é uma procura por alternativas ao design de produto, tornando-se uma forma de questionamento.

A	B
Affirmative	Critical
Problem solving	Problem finding
Provides answers	Asks questions
Design for production	Design for debate
Design as solution	Design as medium
In the service of industry	In the service of society
Fictional functions	Functional fictions
For how the world is	For how the world could be
Change the world to suit us	Change us to suit the world
Science fiction	Social fiction
Futures	Parallel worlds
The “Real” Real	The “Unreal” Real
Narratives of production	Narratives of consumption
Applications	Implications
Fun	Humour
Innovation	Provocation
Concept design	Conceptual design
Consumer	Citizen
Makes us buy	Makes us think
Ergonomics	Rhetoric
User-friendliness	Ethics
Process	Authorship

F6 – Tabela design critico vs design afirmativo

Design can be described as falling into two very broad categories: affirmative design and critical design. The former reinforces how things are now; it conforms to the cultural, social, technical and electronic expectation. Most design falls into this category. The latter rejects how things are now as being the only possibility, it provides a critique of the prevailing situation through designs that embody alternative social, cultural, technical or economic values... Critical design, or design that asks carefully crafted questions and makes us think, is just as difficult and just important as design that solves problems or find answers. (Dunne & Raby, 2001, p.58)

À semelhança de Dunne e Raby, Cilla Robach defende que o design crítico se opõe ao design afirmativo, constatando que o design crítico não oferece soluções práticas para os problemas, mas procura explorar a relação entre as emoções e as necessidades das pessoas.

a type of design that does not continually strive to make our lives easier, but rather trouble us an annoyance with the aiming to make us look critically at our lives and society in general. (Robach, 2006, p.36)

No que diz respeito às metodologias projetuais do design crítico e especulativo, Dunne e Raby não propõem uma prática única ou autónoma. Para eles, o design crítico

não é uma metodologia fixa, mas sim uma atitude assumida pelo designer, focada mais em conjecturas e especulações do que em factos e informações como base para o desenvolvimento projetual (Dunne & Raby, 2013). No entanto, embora Dunne e Raby não estabeleçam uma metodologia específica para essa abordagem, Leon Johannessen e Martina Keitsch, no artigo “*Speculative and Critical Design — Features, Methods, and Practices*” (Johannessen & Keitsch, 2019), identificam três etapas fundamentais no processo: definição da temática, idealização e procura do problema e materialização do cenário.

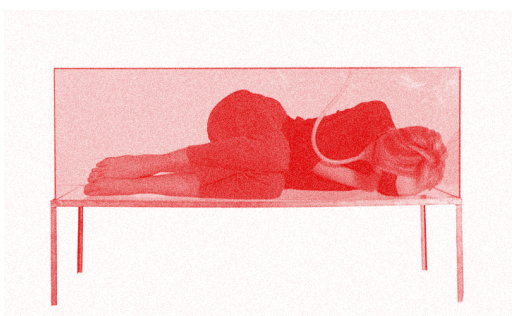
A definição da temática é o primeiro passo, onde se estabelece o contexto do projeto, geralmente relacionado a questões contemporâneas e éticas que o designer pretende levar a debate. Em seguida, na fase de idealização e procura do problema, o objetivo é construir um cenário que ajude a identificar problemáticas dentro do tema escolhido. O design crítico utiliza questões especulativas como “E se?”, “Como esta temática se desenvolverá no futuro?” e “Como seria o problema se algumas alterações radicais tivessem sido feitas?”, estimulando a reflexão sobre possibilidades alternativas.

Na fase final, a materialização do cenário, o desafio é transformar essa especulação numa narrativa, num objeto ou numa combinação de ambos, de forma a provocar o público-alvo do projeto. Enquanto o design tradicional procura transmitir ideias claras e diretas, eliminando ambiguidades, o design crítico, por outro lado, privilegia a criação de interrogações, incentivando o espectador a refletir, questionar e construir as suas próprias interpretações a partir da experiência proposta.

Muitas vezes, este tipo de abordagem ao design pode ser visto como algo negativo, “anti-tudo” e apenas interessado em apontar problemas e limitações. Dunne e Raby, no seu livro *Speculative Everything*, contrapõem,

Ultimately it is positive and idealistic because we believe that change is possible, that things can be better; it is just that the way of getting there is different; it is an intellectual journey based on challenging and changing values, ideas, and beliefs.
(Dunne & Raby, 2013, p.35)

Um exemplo de um projeto de Dunne e Raby que reflete estas premissas é a *Faraday Chair*. A função base deste objeto é providenciar um abrigo para defender o utilizador das ondas eletromagnéticas que invadem as nossas habitações, procurando assim abrir espaço para um questionamento sobre as implicações das radiações, sendo o objetivo deste projeto, expor parte da nossa cultura material tecnológica que normalmente é desenvolvida e utilizada sem questionamento ou sem ser considerado as consequências que poderão advir e se refletir no nosso quotidiano.



F7 - Faraday Chair

Outro exemplo desta prática de design é o caso do *Stop Discrimination of Cheap Furniture*, de Martí Guixé. Embora Guixé tenha uma abordagem pouco convencional e se autodenomine ex-designer, o seu trabalho situa-se no campo do conceptual design, onde as fronteiras entre arte e design são frequentemente desafiadas. O projeto pode ser enquadrado no design crítico, pois não se foca apenas na funcionalidade dos objetos, mas na criação de um debate sobre o valor simbólico e social dos produtos de design.



F8 - Stop Discrimination of Cheap Furniture

Stop Discrimination of Cheap Furniture consiste num conjunto de cadeiras monobloco pintadas com a frase que dá título ao projeto. A obra questiona a estigmatização do mobiliário barato, frequentemente associado a produtos de baixa qualidade ou descartáveis. Ao destacar este tipo de cadeira amplamente produzida e acessível, Guixé desafia a ideia de que apenas móveis caros e sofisticados merecem destaque ou valorização. Como ele próprio defende, “*the Monoblock plastic chair is actually a good design, cheap, democratic, technically logical, useful and resistant, but with a very bad reputation.*” (Guixé, 2023).

Através deste projeto, Martí Guixé provoca uma reflexão sobre os critérios que definem o “bom design” e como os objetos são socialmente percebidos, alinhando-se com o propósito do design crítico de questionar normas e preconceitos dentro do campo do design.

Para o projeto *Kinky Ceramics*, procura-se não só seguir as premissas do design crítico, no sentido em que se pretende criar uma coleção de peças que desafie os preconceitos sobre o tabu em relação ao fetichismo, de forma a gerar debate, mas também a desafiar o entendimento sobre o papel do design e o potencial que o mesmo pode ter como agente disruptivo na nossa sociedade. Para isto, seguir-se-á as três etapas para o desenvolvimento de um projeto de design crítico, apontadas anteriormente..

A primeira etapa é a definição da temática que, como mencionado anteriormente, será o tabu sobre o fetichismo, especificamente o universo do BDSM. Já a segunda

etapa, idealização e procura do problema, procurar-se-á perceber até que ponto o design pode ser o veículo de comunicação entre uma mentalidade mais progressista e outra mais tradicional e em como se poderá trabalhar a tradição de forma crítica e sobre como a mesma pode ser castradora e limitadora na sociedade. Com a temática e a problemática definida, passar-se-á à última fase do projeto, a materialização do cenário que, no caso desta coleção, será a sua materialização e o seu contacto com o público-alvo, para que se possa entender o seu papel enquanto agente crítico.

1.3 A especulação para projetar futuros possíveis

Speculative Design invites us to explore design in the context of possibilities, futures, and what-ifs.

(Neeley, 2024)

Enquanto o foco do design crítico é desafiar suposições presentes, o design especulativo convida-nos a imaginar futuros alternativos.

Na sua essência, o design especulativo é também uma abordagem oposta ao design afirmativo, na qual, em vez de se focar na criação de novos produtos para uma rápida comercialização, esta prática foca-se na criação de produtos e serviços que questionem e especulem sobre possíveis novos futuros, explorando diferentes cenários, especialmente aqueles que estão relacionados com as tecnologias emergentes, tendências sociais e problemas ambientais.

Dunne e Raby afirmam que “...it is becoming clear that many of the challenges we face today are unfixable and that the only way to overcome them is by changing our values, beliefs, attitudes, and behavior.” (Dunne & Raby, 2013, p.2), defendendo também que o design pode ter um papel importante, nesta mudança de mentalidades “Design can play a role in highlighting what might happen if behavior does not change, what can be achieved if it does, or simply communicating what needs to change and how.” (Dunne & Raby, 2013, p.161). É através desta premissa que o design especulativo explora cenários de possíveis futuros, usando a imaginação e a criatividade para questionar e desafiar o *status quo*. Esta abordagem usa a ficção e a narrativa para criar cenários hipotéticos que desafiem as expectativas e provoquem reflexão sobre as implicações sociais, éticas e culturais dos produtos. É importante reforçar a ideia de que o design especulativo não procura prever o futuro, mas sim abrir um espaço para o debate sobre o que é possível e desejável.

J. Paul Neeley defende que

In essence, Speculative Design serves as a bridge between imagination and reality, theory and practice, possibility and realization. It's a discipline that recognizes design as a powerful tool for change, reflection, and exploration. As we navigate an increasingly complex world, the principles and practices of Speculative Design offer a unique and critically important lens through which to envision and shape a better future.

(Neeley, 2024)

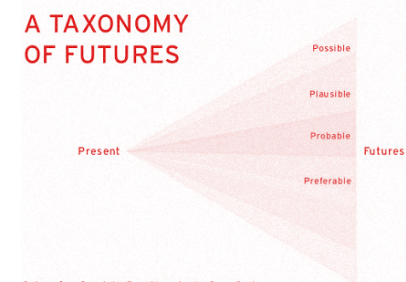
Esta visão reforça o design especulativo como uma prática que vai além da criação de produtos, ele opera entre o real e o imaginado, questionando o presente em vez de apenas antecipar o futuro. Mais do que uma ferramenta preditiva, esta abordagem desafia normas estabelecidas e abre espaço para novas possibilidades. Como Neeley sugere, ao explorar cenários alternativos, o design especulativo permite repensar a sociedade e o papel do design na construção de futuros mais críticos e conscientes.

No que diz respeito à sua metodologia, Neeley (2024) identifica quatro métodos fundamentais na prática do design especulativo: construção de cenários, criação de artefactos “do futuro”, criação de narrativas e abordagem interdisciplinar. A construção de cenários é central nesta abordagem, pois procura representar possíveis futuros através de detalhes e aproximações que tornam essas realidades especulativas mais tangíveis. O objetivo não é prever o que está por vir, mas provocar questionamentos e desafiar o *status quo*. Já a criação de artefactos “do futuro” materializa essas especulações em objetos concretos que funcionam como gatilhos para a reflexão crítica do utilizador.

A narrativa desempenha também um papel essencial ao tornar estas ideias especulativas acessíveis e envolventes, permitindo que o público interaja com conceitos abstratos de forma mais intuitiva. Esta prática também se destaca pela sua abordagem interdisciplinar, frequentemente envolvendo áreas como sociologia, política, filosofia e ciência, ampliando as possibilidades de interpretação e o seu impacto.

Dentro deste quadro de possibilidades, Stuart Candy (2009) propôs um modelo que categoriza diferentes tipos de futuros, organizando-os em quatro grandes grupos: os futuros prováveis, plausíveis, possíveis e preferíveis, além do domínio da fantasia. Os futuros prováveis referem-se ao que é mais plausível de acontecer caso as tendências atuais se mantenham, enquanto os futuros plausíveis consideram cenários que poderiam emergir a partir de grandes mudanças e são frequentemente utilizados em estratégias de planeamento. Já os futuros possíveis abrangem tudo o que é teoricamente viável, mesmo que difícil de imaginar, sendo frequentemente explorados na ficção científica. A fantasia, por sua vez, diz respeito a cenários completamente desconectados da realidade, como contos de fadas e narrativas de super-heróis. Por fim, os futuros preferíveis representam visões desejáveis de futuro, mas são subjetivos e, muitas vezes, moldados por aqueles que detêm poder de decisão.

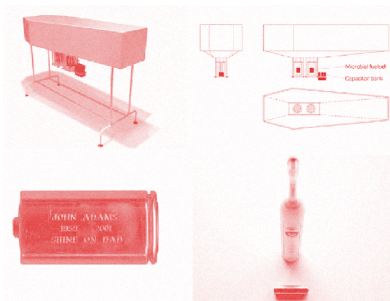
Ao aplicar esta estrutura ao design especulativo, fica evidente o seu potencial para questionar e redesenhar não só objetos, mas também mentalidades e sistemas. Esta abordagem desafia o que é considerado possível e convida à reflexão sobre o que deveria ser preferível para um futuro mais crítico e consciente.



F9 - Taxonomy of futures - Stuart Candy

Sendo o design especulativo uma evolução do design crítico, como defendem Dunne e Raby (2013), é importante entender que, tal como o design crítico, esta abordagem de especulação não se baseia apenas na criação de cenários utópicos ou objetos provocadores, mas também na “criação” de espaço para o diálogo.

O projeto *AfterLife* é um dos exemplos desta prática especulativa. Dos designers James Auger e Jimmy Loizeau explora novas formas de lidar com a morte e o luto, propondo rituais e objetos que ajudam as pessoas a conectarem-se com entes queridos falecidos. Especula sobre a possibilidade de uma vida após a morte” tangível, especialmente para ateus, ao usar uma célula de combustível microbiana para capturar o potencial químico do falecido, criando uma pequena corrente elétrica. Esta energia armazenada numa bateria pode ser usada em dispositivos, possibilitando uma nova forma de presença ou “vida” após a morte.



F10 – *AfterLife* - James Auger e Jimmy Loizeau



F11 - *Foragers* - Dunne e Raby

Outro exemplo de um projeto de design especulativo é o caso do *Foragers* dos designers Dunne e Raby. Este projeto especula sobre um futuro em que a alimentação convencional é escassa à raça humana e esta toma o seu destino nas mãos e constrói dispositivos *DIY*, nos quais usam biologia sintética para criar “bactérias estomacais microbianas”, juntamente com dispositivos eletrônicos e mecânicos, para maximizar o valor nutricional do ambiente urbano, compensando quaisquer deficiências na dieta comercialmente disponível, mas cada vez mais limitada. Desta forma é especulado sobre a nossa possível capacidade de extrair valor nutricional de alimentos não apropriados para humanos usando uma combinação de biologia sintética e novos dispositivos digestivos inspirados em sistemas digestivos de outros mamíferos, pássaros, peixes e insetos, desafiando assim o que é considerado natural na alimentação humana.

Segundo os designers do projeto,

Foragers is about the contrast between bottom-up and top-down responses to a massive problem and the role played by technical and scientific knowledge. It builds on existing cultures currently working on the edges of society, who may initially appear extreme

and specialist – guerrilla gardeners, garage biologists, freegan gleamers etc. By adapting and expanding these strategies, they become models to speculate on what might happen in the future. (Dunne & Raby, 2009)

Para o projeto *Kinky Ceramics*, procurar-se-á aplicar os princípios do design especulativo para imaginar futuros onde a cultura fetichista é normalizada e celebrada. Ao projetar uma coleção que combina técnicas tradicionais de cerâmica com elementos fetichistas, pretende-se imaginar um futuro no qual a tradição e a transgressão coexistam harmoniosamente.

Assim como no projeto *AfterLife*, que reimagina os rituais e objetos associados à morte, a coleção *Kinky Ceramics* procura reimaginar os objetos e práticas associados à cultura do fetiche. Neste sentido, ambos pretendem incentivar a reconsideração de normas e tradições culturais através do design especulativo.

Similarmente ao projeto *Foragers*, no qual existe um questionamento sobre o que será natural ou não em relação à alimentação humana, no projeto *Kinky Ceramics* também se procurará questionar e considerar o que é natural e normal, mas neste caso com foco na sexualidade humana, utilizando a cerâmica como meio para explorar e provocar reflexões sobre práticas fetichistas.

Desta reimaginação e questionamento, o design especulativo permitirá criar um espaço para que o utilizador possa explorar e debater a aceitação de práticas e culturas alternativas. Ao imaginar um futuro onde o fetichismo é visto como apenas uma das muitas variações do universo vasto da sexualidade humana, desafiam-se as percepções atuais e abre-se caminho para um diálogo sobre a normalização das diferentes formas de expressão sexual e cultural.

Em suma, através da integração de diversas abordagens de design, com o projeto *Kinky Ceramics* procura-se criar uma coleção de peças cerâmicas que desafiem e redefinam percepções sobre a cultura fetichista, especificamente do universo do BDSM. Utilizando os princípios de prazer social e ideológico de Jordan e os níveis visceral, comportamental e reflexivo de Norman, a coleção pretende oferecer uma experiência estética e funcional que provoque respostas emocionais profundas, estimulando a curiosidade e o diálogo sobre temas frequentemente considerados tabus.

A aplicação das metodologias do design crítico e especulativo permitem que o projeto questione e debata normas culturais estabelecidas, procurando assim imaginar futuros onde a expressão sexual é mais aberta e aceita. Para além destas abordagens, *Kinky Ceramics* inspira-se também no pensamento paralelo, uma metodologia inscrita no *design thinking* que propõe um olhar multifacetado sobre os problemas, evitando confrontos dicotômicos e abrindo espaço para soluções mais livres e inesperadas. Desenvolvido por Edward de Bono, o pensamento paralelo rejeita o conflito de ideias como única forma de progresso, incentivando, em vez disso, um percurso onde diferentes perspectivas coexistem e se complementam. No contexto deste projeto, esta abordagem permite que a criação das peças não seja apenas uma resposta a preconceitos existentes, mas uma expansão imaginativa do que a cerâmica pode ser quando atravessada pelo desejo e pela transgressão.

Parte I

**Tabu
e a sexualidade
humana**

Capítulo 2

F12 – When my mom was h0rny
 Fotografia de hristina novykova para Pornceptual



2.1 Sexualidade e o Preconceito

A sexualidade é uma parte fundamental da experiência humana, influenciada por normas culturais, sociais e religiosas que, ao longo da história, geraram preconceitos e tabus. Essas normas, em certas circunstâncias, limitaram a liberdade individual e criaram hierarquias dentro da própria sexualidade, frequentemente associadas a estruturas de poder que controlam corpos e desejos.

A construção do preconceito sexual está profundamente enraizada em narrativas religiosas e culturais. A tradição judaico-cristã, por exemplo, associou o sexo exclusivamente à reprodução e ao casamento, relegando outras práticas à categoria de pecaminosas ou desviantes. Michael Foucault sugere que,

the 17th century was a watershed in censure of sexual pleasure; and taboos against masturbation and sodomy were recorded in the Old and New testaments
 (citado em Brame et al., 1996, p.20)

A partir do século XVIII, a sexualidade ocidental passa a ser considerada um domínio específico da vida, com a medicina assumindo o papel de definir comportamentos “normais” e “perversos”. Esta deixa de ser regulada apenas por princípios religiosos e torna-se objeto de estudo científico, com o objetivo de controlar populações e reforçar ideais capitalistas, como a reprodução e a economia de prazeres. O sexo é transformado em valor público, analisado e classificado sob a ótica médica e científica. (Dias, 2015)

Em *A História da Sexualidade*, Michel Foucault (1994) argumenta que a sexualidade é regulada por instituições e discursos que moldam o comportamento e o desejo. O autor sugere que o poder não opera somente pela repressão, mas também pela criação de discursos que definem o que é considerado comportamento “normal” ou “desviante”. Exemplo desta regulamentação é evidente na época vitoriana, período que moldou percepções sobre a sexualidade, sendo marcado por uma repressão extrema e hipocrisia moral. Obras como *Psychopathia Sexualis* (1886), de Richard von Krafft-Ebing, foram marcantes ao classificar práticas sexuais não reprodutivas como desvios.

Segundo Krafft-Ebing, uma sexualidade “normal” corresponderia àquela que teria como fim a reprodução humana. Krafft-Ebing defendia que,

Sex for pleasure and intimacy which did not induce pregnancy was a perversion of biology as much as of God's will. In this system “missionary,” man-on-top intercourse—a position believed to aid man's seed in reaching its goal—was the only acceptable position; it also spared women from too active a role in their disagreeable but obligatory reproductive duties.
 (Krafft-Ebing citado por Brame et al., 1996, p.24).

O autor entendia o corpo humano como algo composto por diferentes órgãos, sendo que cada um teria as suas funções específicas. Deste modo, qualquer comporta-

mento que não cumprisse a função “natural” de cada órgão, não seria “natural”, pelo que todas as formas de erotismo e de prazer que se mostrassem “não naturais” e das quais não resultassem em gravidez, seriam classificadas como “perversões”.

Segundo Joana Pereira Dias, “A obra de Krafft-Ebing, *Psychopathia Sexualis*, representa o primeiro levantamento de casos que apresentavam algum tipo de “perversão” sexual e foi a partir dela que certos comportamentos começaram a ser encarados como “transtornos psicopatológicos.” (Pereira, 2009, p.380).

Segundo Gayle Rubin, no século XIX, práticas como a masturbação eram vistas como ameaças à saúde e à moralidade, levando a intervenções médicas severas e ao fortalecimento de legislações repressivas. Como afirma a autora:

During the nineteenth century, it was widely believed that premature interest in sex, sexual excitement, and above all, sexual release would damage the health and development of the child. [...] To protect young people from premature excitement, parents tied children's hands at night to prevent masturbation; doctors cauterized the clitoris of young female onanists. (Rubin, 1984, p.149)

Rubin (1984) rejeita o essencialismo sexual, a ideia de que o sexo é uma força natural e transhistórica, e defende que a sexualidade é moldada por fatores históricos e sociais. A autora explica que “sexuality in western societies has been structured within an extremely punitive social framework, and has been subjected to very real formal and informal controls” (Rubin, 1984, p.149). Rubin analisa ainda como a sociedade moderna organiza os atos sexuais numa hierarquia de valor. No topo, encontram-se práticas heterossexuais, monogâmicas, matrimoniais e reprodutivas, enquanto práticas como BDSM, fetichismo e sexo não reprodutivo são relegadas às margens. Um dos seus argumentos prende-se com o facto de

Modern Western societies appraise sex acts according to a hierarchical system of sexual value. Marital, reproductive heterosexuals are alone at the top of the erotic pyramid. (Rubin, 1984, p.151).

Deste modo, essa organização reforça a discriminação contra aqueles que praticam formas de sexualidade fora do padrão normativo.

Rubin também critica a cultura de negatividade sexual, que constrói o sexo como algo intrinsecamente perigoso ou destrutivo. Segundo a autora, “Western cultures generally consider sex to be a dangerous, destructive, negative force” (Rubin, 1984, p.150). Essa visão leva à criminalização de práticas consensuais e à exclusão social de indivíduos e comunidades que desafiam normas estabelecidas. Assim, práticas como a homossexualidade e o fetichismo foram enquadradas como distúrbios, ao invés de serem reconhecidas como expressões da diversidade sexual. A autora defende assim uma ética sexual pluralista, que

valorize a diversidade das práticas eróticas e rejeite a noção de que há apenas uma forma “correta” de vivenciar a sexualidade, propondo que “a democratic morality should judge sexual acts by the way partners treat one another, the level of mutual consideration, the presence or absence of coercion, and quantity and quality of the pleasures they provide” (Rubin, 1984, p.153). Esse tipo de abordagem, segundo a autora, permitiria uma sociedade mais inclusiva e livre de estigmas.

Superar preconceitos não só requer compreender como eles foram historicamente construídos e reforçados, mas também entender como os sentimentos de vergonha, medo e repulsa propagam na nossa sociedade, em torno da temática da sexualidade. Sara Ahmed, em *The Cultural Politics of Emotion* (2014), afirma que,

emotions are not simply located in the individual, but move between bodies. After all, the word ‘contagion’ derives from the Latin for ‘contact’. In this model, it is the emotion itself that passes: I feel sad, because you feel sad; I am ashamed by your shame, and so on. (Ahmed, 2014, p. 10)

concluindo assim que a vergonha não é algo inerente ao ser humano e que, por esse motivo, pode ser desconstruída, ao se questionar todas estas narrativas sobre o universo da sexualidade humana, abrindo espaço para sociedades mais diversas e equitativas.

Em suma, a sexualidade, nas suas diversas expressões, reflete não só os desejos individuais, como também as normas, os tabus e as dinâmicas de poder que estruturam as sociedades. Através de uma análise crítica, conceitos como preconceito, liberdade e diversidade ganham novas camadas de compreensão, destacando a necessidade de se questionar as hierarquias sexuais impostas ao longo da história. O que se propõe neste trabalho de projeto é que o design pode exercer um papel crucial sobre esta compreensão e desmistificação em relação à sexualidade, ao promover o debate sobre a mesma através da sua prática projetual crítica, desafiando tabus, tentando assim normalizar práticas marginalizadas.

Compreender as origens e manifestações do preconceito sexual é essencial para desvendar como essas narrativas moldaram, não apenas a sexualidade normatizada, mas também aquelas expressões que desafiam convenções sociais. Nesse contexto, emerge o universo *kinky*, um campo que não apenas questiona os padrões estabelecidos, mas também celebra a diversidade e a exploração do desejo humano.

2.2 Kinky e o Mundo do Fetichismo



F13 – *Light a b*tch, make a wish*
Fotografia de Jacques Noir para Pornceptual

"If sex is part of our national fabric, kinky is the stain on that proverbial textile that no one wants to talk about but is impossible to 'cleanse'"

(Christina, 2011, p.12).

O termo *kinky* refere-se a práticas sexuais que fogem aos padrões convencionais, frequentemente associadas a fetiches e à exploração do prazer de formas que desafiam normas sociais. Em contraste com a sexualidade normativa, que privilegia relações heterossexuais e reprodutivas, o universo *kinky* abraça a diversidade e a experimentação, criando espaços onde o desejo pode ser explorado sem julgamentos. Assim, uma "kink" pode ser compreendida como um comportamento ou preferência sexual que se liberta dos moldes impostos pela sociedade no que se refere à sexualidade humana (Dias, 2015).

Em *50 Shades of Kink*, Tristen Taormino oferece uma definição abrangente de "kink":

Kink is an intimate experience, an exchange of power between two people that can be physical, erotic, sexual, psychological, spiritual, or, most often, some combination. I use the word Kink as an all-encompassing term to describe the people, practices, and communities that move beyond traditional ideas about sex to explore the edges of eroticism. Kink is meant to include BDSM, sadomasochism, kinky sex, dominance and submission, role play, sex games, fantasy, fetish, and other alternative erotic expressions

(Taormino, 2012, p.11).



F14 - *DADDY ISSUES MUSIC EP*
Fotografia de Hideyuki para Pornceptual

Embora as práticas *kinky* sejam frequentemente vistas como algo contemporâneo ou desviante, elas estão profundamente enraizadas na história da humanidade. Evidências antropológicas sugerem que, já na antiga Mesopotâmia (4000–3100 a.C.), festividades e rituais envolviam dominação, travestismo, dor como fonte de prazer e estados alterados de consciência. No século VI a.C., em um túmulo etrusco, foi encontrado um registro gráfico de práticas sadomasoquistas, apresentando dois homens a chicotear uma mulher com as mãos e uma cana em uma cena de conotação erótica (Club, 2020).

O *Kama Sutra* também inclui menções a práticas envolvendo dor e prazer:

In the Kama Sutra (300 CE), you'll find sections which refer to sexual practices that involve pain and pleasure. According to the book, you must only inflict pain upon women who agree to receive it. Hence, the Kama Sutra provides us with the earliest record of consensual kinky sex. (Club, 2020, p.6).

Na Europa, práticas fetichistas ganharam maior visibilidade a partir do século XV, com o aparecimento de “brothels which specialized in flagellation, bondage, and “acts of punishment” began to flourish. During this time, dominant female prostitutes were available to meet the needs of submissive men” - (Club, 2020, p.6)

A consolidação da sexualidade como um domínio específico na sociedade ocidental ocorreu no século XIX, com o afastamento da religião como única autoridade no que se considerava “normal” ou “anormal”.

Segundo a psicóloga Ana Mafalda Ventura Mota, “o sadomasoquismo tem sido, quase sempre, associado à doença mental, à perversão sexual e ao crime. Quando se fala em sadomasoquismo é quase inevitável que se ouçam referências depreciativas e de rejeição. Estas ideias e atitudes, embora estereotipadas e preconceituosas, encontram fundamentação nas abordagens científicas ao fenómeno que se foram desenvolvendo desde o século XIX.” (Mota, 2011, p.1).

Estas abordagens científicas são maioritariamente referentes ao psiquiatra Richard Freiherr von Krafft-Ebing que, em 1886, popularizou o termo “sado-masoquismo” na obra *Psychopathia Sexualis*. O termo deriva dos nomes de dois escritores: o Marquês de Sade (1740–1814) e Leopold von Sacher-Masoch (1836–1895). Tal como atesta Joana Pereira Dias: “Os mais relevantes ícones literários associados a estas práticas são o Marquês de Sade, que escreveu obras com referência a práticas sádicas, e Sacher-Masoch, que escreveu sobre práticas masoquistas” (Dias, 2015, p.19)

O Marquês de Sade desafiou as normas sociais em obras como *Juliette*, recheadas de erotismo, violência e perversões, enfrentando a ira da



F16 – Ilustração do livro *Justine* Marquês de Sade

da Igreja Católica e culminando em 32 anos de prisão num asilo. Já Leopold von Sacher-Masoch escreveu *Vênus im Pelz* (1870), um marco literário sobre dominação feminina, no qual um homem se submete totalmente à sua parceira. Assim como Marquês de Sade, Sacher-Masoch incorporava essas práticas na sua vida pessoal, o que levou à adoção do termo “masoquismo” (Club, 2020).

No século XX, a cultura *kinky* foi amplamente disseminada pela comunidade queer, especialmente nos Estados Unidos. A cultura dos motoqueiros da década de 1940, que utilizava couro como material de proteção, tornou-se um espaço de experimentação para a comunidade gay. Após a Segunda Guerra Mundial, veteranos de guerra na Costa Oeste adotaram essa estética, impulsionando a cultura do couro e práticas BDSM em cidades dos EUA e Europa (Media, 2020). Durante a epidemia de HIV/SIDA nos anos



F17 – Tom of Finland



F18 - *The Power of Surrender* Fotografia de JÁCINT HALÁSZ

documento, é relevante a apresentação da terminologia mais comum a esta temática.

Terminologia *kinky*

BDSM é uma combinação de acrónimos, que surge no fim dos anos 80, início dos anos 90, e que reflete a história do vocabulário *kinky* e a variedade de práticas que estão inseridas no termo, como é o exemplo do B/D, D/S e do S/M. O termo BDSM será explorado e desenvolvido no próximo capítulo.

B/D significa *bondage* e disciplina, sendo o *bondage* um termo que engloba todas as atividades de amarração e restrição de uma pessoa e a disciplina é o ato de controlar a pessoa submissa através de regras e punições.

D/S significa dominação e submissão, normalmente aplica-se a uma pessoa submissa que é dominada pelo seu parceiro.

S/M significa sadismo e masoquismo, envolvendo assim a infligência de dor e humilhação com o propósito de obtenção de prazer e gratificação.

Um **Sadista** obtém prazer na infligência de dor, sensações intensas e desconforto a outra pessoa, podendo ser este desconforto físico, psicológico ou ambos.

Um **Masoquista** obtém prazer através da dor ou desconforto infligido a ele próprio, seja esta autoinfligida ou obtida através do parceiro.

Fetiche é uma obsessão por uma experiência, uma parte do corpo ou um objeto.

Role play é o ato de recriar personagens ou cenários com o parceiro, num contexto sexual, como por exemplo o papel de professor-aluno ou médico-paciente.

Play é um termo geralmente usado para descrever uma prática *kinky*, como é o exemplo do *rope play*, *impact play* ou *role play*, podendo ser traduzido como “jogo” e sendo aplicado numa frase da seguinte maneira: “Eu gostava de experimentar *rope play*/jogo de cordas, com um mestre de shibari”. Este termo também pode ser usado como um adjetivo, da seguinte forma: “O meu parceiro de *play* foi ótimo na festa de *play* de ontem”.

O termo **Scene** é usado para descrever um ato em que duas ou mais pessoas se juntam para praticar algo *Kinky*, podendo ser usado também para identificar a comunidade – “Ela pertence à *scene*?”. É viável realizar uma *scene* em qualquer local, porém, geralmente, os praticantes fazem-no em espaços específicos para tais práticas, que podem consistir num aposento de uma casa ou mesmo numa *dungeon*.

Vanilla (“Baunilha”) é uma pessoa que não demonstra interesse pelas práticas *kinky*.

Práticas como as presentes no universo *kinky* desafiam as narrativas hegemónicas, oferecendo assim, espaços para a exploração segura e consensual de desejos. Essas dinâmicas não só ampliam os limites da expressão humana, como também incentivam o debate sobre como sociedades podem tornar-se mais inclusivas e respeitosas.

Compreender a riqueza e a complexidade do universo *kinky*, bem como a sua terminologia, permite-nos avançar para uma discussão mais específica sobre uma das suas manifestações mais emblemáticas: o BDSM. Como caso de estudo, ele exemplifica de forma abrangente as dinâmicas de poder, prazer e consentimento que permeiam essas práticas.



F19- LeatherWorld
Fotografia de Nathan Selighini para Pornceptual

2.3 BDSM como caso de estudo

F20 – Mixed

Fotografia de Julian Merlo para Pornceptual



Nowadays, BDSM is often used to describe a broad range of erotic practices that are perceived as beyond ordinary, and even deviant. But if you've ever blindfolded your lover, if you've ever spanked your partner for naughty behavior, or if you've ever teased someone by briefly withholding sexual pleasure, then you've taken the baby steps to BDSM.

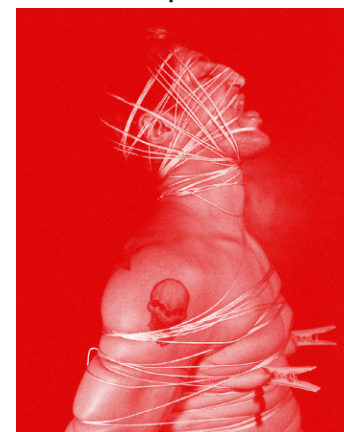
(Club, 2020, p.4)

BDSM é um acrónimo usado pela primeira vez no final dos anos 80 e início dos anos 90, principalmente em grupos kinky na internet, tornando-se popular nos anos 2000 (Taormino, 2012, p.4). Este termo é composto por três acrónimos que refletem várias práticas kinky. Segundo Ana Mafalda Ventura, “alguns investigadores e praticantes preferem utilizar a sigla BDSM, um acrónimo de Bondage, Disciplina, Dominação e Submissão e Sadomasoquismo, fazendo a distinção entre as suas diferentes componentes:

1. Bondage e Disciplina (B/D): envolve a retenção física e/ou representações de dinâmicas de poder, podendo incluir alguma punição física. Contudo, estas práticas funcionam como expressão de disciplina sexual psicológica, sem o objetivo de causar dor.
2. Dominação e Submissão (D/s): inclui vários comportamentos sexuais que envolvem a troca consensual de poder entre parceiros, podendo ou não incluir outras atividades.
3. Sadismo e Masoquismo (S/M): referem-se a comportamentos e atividades sexuais que incluem experiências sensoriais envolvendo dor ou ameaça de dor, seja física ou psicológica.” (Mota, 2011, p.1)

O coletivo *More Sex More Fun Book Club* expande esta definição ao afirmar que:

BDSM is more than just spanking or playing the role of the sub or the dom. BDSM is a great many things. It's about taking control. It's about relinquishing control. It's about inflicting physical pain to show love and respect. It's about taking the pain to show love and respect [...] BDSM can be all these things and more. Yet it can never be used to exclusively define a single fetish or activity.
(Club, 2020, p.5)



F21 - Fortune And Men's Eyes

Fotografia de Rick Castro para Pornceptual

Ana Mafalda Ventura Mota divide a comunidade *kinky* em dois grupos, conforme os praticantes vivenciam as práticas BDSM. Para alguns, o BDSM é um hobby, com participação esporádica em eventos ou sessões. Para outros, representa um estilo de vida ou uma prática exclusivamente de cariz sexual, embora esta última visão seja negada por parte da comunidade (Mota, 2011).

Estudos como os de Pascoal, Cardoso e Henriques (2015) e Santtila et al. (2002) mostram que a maioria dos praticantes de BDSM está envolvida em relações monogâmicas estáveis, possui um elevado grau de escolaridade e ocupa cargos de prestígio, com salários acima da média. Além disso, participam frequentemente em atividades de serviço comunitário (Sandnabba, Santtila, Alison, & Nordling, 2002). Quanto à orientação sexual, Richters et al. (2008) apontam que indivíduos *queer* têm maior propensão para práticas BDSM, sendo os homens o grupo mais envolvido.

Estudos de Wismeijer e van Assen (2013) revelam que os praticantes de BDSM tendem a ser mais extrovertidos, menos neuróticos, mais abertos a novas experiências e menos sensíveis à rejeição. Como observa Laura Margarida Pinheiro Godinho, “These results might be due to the high levels of trust and consent required in BDSM practices, making these individuals more self-aware and more proficient in communicating with their partner” (Godinho, 2020, p.5).

Embora alguns apresentem níveis ligeiramente mais elevados de narcisismo e sintomas dissociativos inespecíficos, não há diferenças significativas entre praticantes de BDSM e indivíduos “baunilha” (2) em termos de psicopatologias graves (Connolly, 2006; Richters et al., 2008). Essas práticas podem, inclusive, fortalecer os laços emocionais entre os parceiros.

No que diz respeito às motivações, Baumeister (1988) argumenta que a prática do BDSM pode ser uma tentativa de escape, reduzindo a autoconsciência através do foco em sensações imediatas ou através da criação de uma nova identidade simbólica. Deve-se enfatizar que todas essas práticas são fundamentadas nos princípios de sanidade, segurança e consenso. Assim, o BDSM distancia-se de atos criminosos ou comportamentos de risco para a saúde e vida das pessoas (Williams, 2006).

A diferença crucial entre práticas *kinky* e abuso é o consentimento. Como Taormino explica: “When you ask for consent, you clearly speak your part in the exchange: I need to know you’ve agreed to this before we begin. Giving your consent to a partner prior to a scene is absolutely critical.” (Taormino, 2012, p.16)

Além disso, a negociação e a preparação são pilares essenciais para mitigar os



F22 – *Poison*
Fotografia de Edwin para Pornceptual

2-O termo ‘baunilha’ é frequentemente utilizado na comunidade BDSM para descrever práticas sexuais convencionais, ou seja, aquelas que não envolvem elementos de dominação, submissão ou fetichismo. A origem do termo remete à ideia de que o sabor baunilha representa algo padrão ou comum, em contraste com a diversidade de preferências e dinâmicas presentes no BDSM.

riscos inerentes às práticas BDSM. Após as sessões, os cuidados pós-prática asseguram o bem-estar físico e emocional dos participantes.

Apesar dessas salvaguardas, o estigma associado ao BDSM persiste. Mota (2011) destaca que o receio de repercussões profissionais e sociais leva muitos praticantes a esconderem a sua participação.

O estigma ligado ao BDSM é grande e os mitos e a pressão negativa também o que faz com que poucas pessoas admitam os seus interesses e gostos pelo BDSM. As razões para não revelarem a sua pertença são de ordem familiar, social e, sobretudo, profissional. É na dimensão profissional que os sujeitos têm maior receio em que descubram os seus gostos, nomeadamente por acharem que isso iria ter repercussões, quer seja porque já tiveram conhecimento de casos, quer porque experienciaram isso.
(Mota, 2011, p.46)

De acordo com Gayle Rubin, as sociedades ocidentais modernas estruturam-se a partir de um sistema hierárquico de valores sexuais, no qual os heterossexuais casados e reprodutivos ocupam o topo da pirâmide, enquanto os sadomasoquistas são relegados às castas sexuais mais marginalizadas. Segundo a autora, “sexuality that is ‘good’ and ‘normal’ (...) should not involve fetish objects, sex toys of any sort, or roles other than male and female” (Rubin, 1984, p.152). Esta normatividade ajuda a explicar por que práticas como o sadomasoquismo continuam a ser vistas como tabu.

Apesar disso, como argumenta Toni Brown (2010), os praticantes de BDSM não só enfrentam o estigma, mas também adotam estratégias ativas para desafiar-lo e ressignificar a sua identidade. Esta comunidade desenvolve uma cultura própria, que transforma o preconceito em força e resistência. Um exemplo disso é o uso do termo *Vanilla* para descrever aqueles que não praticam BDSM, uma forma irónica de reverter a dinâmica do julgamento e reforçar um sentido de pertença dentro da comunidade.

Nesse contexto, torna-se essencial refletir sobre as práticas de BDSM como expressões legítimas da sexualidade humana, reconhecendo que comportamentos, prazer e desejo podem descolar da genitalidade e das normas tradicionais. Michel Foucault (1982) destaca que essa rutura possibilita a criação de novas formas de satisfação erótico-sexual, subvertendo os papéis que estruturam a sociedade.



F23 – Urin

Esta reflexão encontra no design um território fértil para amplificar vozes silenciadas e desafiar os estigmas que delimitam a experiência do desejo. *Kinky Ceramics* inscreve-se nesse espaço de questionamento, onde a barro se torna linguagem e o design, discurso. Através do pensamento paralelo, recusa-se a imposição de um único caminho e abraça-se múltiplas perspectivas, permitindo que a transgressão não seja apenas uma negação, mas uma expansão. Mais do que subverter, este projeto propõe novas formas de ver, tocar e sentir.

O design crítico e o design especulativo, ao questionarem fronteiras e ao projetarem futuros, criam a possibilidade de um erotismo que não se dobra à culpa nem ao segredo. Ao invés de apenas reagir à marginalização da cultura fetichista, *Kinky Ceramics* reinscreve-a na materialidade dos objetos, desafiando convenções e reimaginando a relação entre corpo, prazer e artefato. Inspirando-se no conceito de problemas agradáveis (Hassenzahl & Laschke, 2015), a coleção não oferece respostas definitivas, mas instiga perguntas que ecoam no olhar e no toque.

Este projeto não se contenta com a provocação. Convida à descoberta, ao fascínio, ao confronto com os próprios desejos. O design tem esse poder de dar forma ao que sempre foi intangível, cria espaço para aquilo que foi silenciado, molda matéria e discurso até que se tornem inseparáveis. *Kinky Ceramics* é, acima de tudo, um convite à curiosidade e à libertação, uma afirmação radical da pluralidade do desejo, moldada em barro e consolidada pelo fogo.

Parte I

**Das técnicas
ancestrais
ao poder
transformador
do barro**

Capítulo 3

3.1 O Barro como reflexo da identidade: transformações culturais e contemporâneas

Desde os primórdios das nossas civilizações, o barro tem sido uma matéria utilizada por diversas culturas, pela sua plasticidade e abundância, seja na produção de utensílios domésticos, com o objetivo de conter, guardar e transportar água e alimentos, seja na exploração do “eu” através do seu uso para a génese da escrita e perpetuação da história, como também para a representação do corpo humano.

O uso do barro pode ser traçado até às civilizações primordiais da Mesopotâmia, onde as primeiras tábuas de barro eram utilizadas para escrita cuneiforme. Essas tábuas documentaram transações económicas, práticas religiosas e literatura, exemplificando como o barro serviu, não apenas para necessidades práticas, mas também para a perpetuação do conhecimento e da cultura (Crawford, 2004). A escrita cuneiforme, uma das primeiras formas de escrita desenvolvida pelos sumérios, era gravada em tábuas de barro húmido com o uso de uma cunha e de seguida endurecida ao sol ou em fornos, quando se queria evitar que os textos legais fossem alterados. Este método permitiu que informações cruciais sobre transações comerciais, registos administrativos e leis fossem preservadas e transmitidas através das gerações (Postgate, 1994).



F24 – Tábuas de barro eram utilizadas para escrita cuneiforme

Na Antiguidade, o barro desempenhou um papel crucial nas culturas do Egipto, Grécia e Roma. No Egipto, além das famosas máscaras funerárias e estátuas, o barro foi fundamental na criação de tijolos de adobe (tijolo de terra crua), utilizados na construção das suas estruturas monumentais (Arnold, 1991). Na Grécia, a cerâmica ganhou estatuto artístico elevado com as elaboradas ânforas, crateras e hídrias pintadas à mão, que hoje são preciosos registos históricos e culturais (Boardman, 2001). Roma seguiu com a tradição, utilizando o barro na fabricação de utensílios do quotidiano e nas icónicas telhas romanas.

Nas culturas mesoamericanas, como os maias e os astecas, o barro também desempenhou um papel central. Esculturas, vasos e outros artefactos encontrados em sítios arqueológicos refletem a importância do material em rituais e na vida quotidiana, além de fornecer informações sobre a complexidade destas sociedades.

Através dos objetos de barro, podemos traçar um retrato detalhado dos hábitos,

crenças e do quotidiano dos povos que os produziram e usaram, oferecendo-nos, quando ornamentados com desenhos e símbolos, uma visão sobre a identidade e as práticas sociais de uma cultura.

No contexto do presente trabalho, o valor do barro transcende a mera análise histórica, pois esta matéria surge como um elemento central de objetificação cultural. A sua relevância para este projeto reside na sua capacidade de ser tanto um facilitador para o entendimento das práticas culturais, quanto um instrumento de produção de novos significados. O barro, ao ser moldado, torna-se um meio de construção e expressão de identidade, o que o posiciona como uma ferramenta poderosa para refletir sobre a relação entre o ser humano e as suas representações físicas e culturais. Esta relação intrínseca entre o ser humano e o barro é destacada por Holly Jerger e Andres Payan Estrada, curadores da exposição *The Body, The Object, The Other - Craft Contemporary*, ao afirmarem que:

The relationship between the human body and clay stretches back to the beginning of humankind, with countless creation myths that assert humans came from earth. The recurrence of these stories throughout time and geography speaks to an inherent connection between the human form and clay, and the human need to understand oneself by molding one's image in clay.
(Jerger & Estrada, 2020).

Podemos sublinhar, a partir desta perspetiva, a ligação profunda e ancestral entre a humanidade e o barro, evidenciando como este material foi utilizado ao longo dos tempos. Não só para fins utilitários, mas também como um meio de expressão e auto-compreensão, espelhando a necessidade humana de se representar e compreender através da modelação da sua própria imagem no barro.

Esta relação simbiótica entre o corpo humano e o barro continua a ser explorada por artistas contemporâneos, que vêem na cerâmica uma forma de dialogar com temas de identidade, marginalização e transformação.

Nicki Green é um exemplo no que toca à exploração destas temáticas. Trata-se de uma artista judia, trans e queer que faz uso da cerâmica de forma a desafiar as normas tradicionais da arte e do artesanato, criando peças com um cuidado estético e provocantes. A sua obra explora maioritariamente a interseção entre a tradição cerâmica e questões contemporâneas sobre o corpo e a identidade.



F25 – Sex object
Nicki Green

Desta forma, o poder transformador do barro, é algo que iremos explorar neste projeto. Em particular, a visão de Green, tornou-se relevante pela forma como pensa os objetos do cotidiano. Ao utilizar a tipologia tradicional de objetos funcionais como base conceptual do seu trabalho, explora essas mesmas tipologias de modo a representarem-na como pessoa queer, ou seja, Para Nicki Green “A brick is a building material, yes, but it’s also a potential weapon. Jugs can hold tasty liquid, but also Molotov cocktails.” (Hotchkiss, 2016), mostrando assim que um objeto de tipologia tradicional, pode tornar-se num objeto de emancipação queer, dependendo do contexto em que é inserido.

A cerâmica, enquanto material, reforça essa capacidade de transformação e resignificação. Como destacam Jerger & Estrada, “Clay is a material that is transitional: it can change phases from liquid to solid, it can mimic other materials, and it can appear messy and even abject, but also clean and precise.”(Jerger & Estrada, 2020) Essa versatilidade

permite que o barro transite entre diferentes estados e significados, tornando-se uma metáfora interessante para explorar representações das fronteiras entre o normativo e o subversivo.

Como mencionado, o potencial transformador do barro é de extrema relevância para o desenvolvimento deste projeto, ao procurar através da cerâmica, explorar as fronteiras físicas e simbólicas a que o corpo humano é submetido em práticas fetichistas como o BDSM. O design, nesse contexto, assume um papel crucial ao articular as qualidades materiais do barro com as questões contemporâneas de identidade e poder. Ao moldar objetos que desafiam normas e expectativas, o design não só serve como uma plataforma de expressão pessoal, mas também promove diálogos sobre as diversas experiências humanas. Assim, e seguindo a abordagem da artista Nicki Green, a plasticidade inerente ao barro é um terreno fértil para explorar e desafiar concepções preestabelecidas, permitindo que as práticas de design se tornem um meio de emancipação e reflexão sobre o corpo e as suas representações.

Para aprofundarmos esta compreensão, é essencial a exploração da origem e da classificação do barro. Entender de onde vem esta matéria-prima, como se forma e as suas diversas categorias ajuda a compreender as propriedades que fazem do barro um material tão versátil e significativo para a história da humanidade. Além disso, permite uma catalogação mais precisa do material, considerando fatores como a plasticidade, porosidade e o comportamento térmico. Esse processo de classificação é fundamental tanto para a escolha adequada do tipo de barro a ser utilizado quanto para o registo técnico das peças produzidas. Dessa forma, o desenvolvimento projetual da coleção *Kinky Ceramics* torna-se mais eficiente, tanto na sua produção quanto na compreensão das peças criadas.

3.2 Metamorfose do barro: a técnica da olaria na transformação de uma matéria bruta em cerâmica

A argila, ou barro, origina-se a partir da decomposição ou metamorfose de rochas-mãe, ocorridos durante milhões de anos através de ataques químicos (por exemplo, pelo ácido carbónico) ou físicos (erosões, vulcanismo, pressões, etc.) que produzem a sua fragmentação em partículas muito, muito pequenas (com cerca de 2 micrómetros, ou seja, 0.002 milímetros de diâmetro) (Almeida, 2021, p.14)

Através da metamorfose das rochas-mãe, surgem dois tipos de barro, o primário ou residual e o secundário, ou sedimentar. O barro primário/residual é formado junto à rocha-mãe e, por esse motivo, acaba por ser pouco afetado pelos agentes atmosféricos, o que torna esta matéria mais pura e, por consequência, bem mais clara, contendo partículas mais grossas e sendo pouco plástica, tendo um nível de fusão elevado. Um exemplo desta matéria é o caso do caulino. O barro secundário/sedimentar é transportado para longe da rocha-mãe, pelos agentes atmosféricos, nomeadamente a água, fazendo com que este material percorra um caminho no qual se mistura com outras matérias orgânicas, o que torna este tipo de barro menos “puro”, pela absorção de “impurezas”, conferindo-lhe uma maior plasticidade. Tendencialmente, são argilas mais escuras por conterem consideráveis teores de óxido de ferro, como é o caso do barro vermelho.

Já as pastas cerâmicas podem ser descritas como um material que resulta do tratamento de um ou vários tipos de barro que, quando misturados com água, tornam-se plásticos. Este tratamento consiste na adição de outros materiais cerâmicos de forma a potencializar a pasta com o objetivo de conseguir um barro mais maleável, fundente, com maior capacidade térmica, etc. Alguns exemplos destes materiais cerâmicos são o *chamote*, o *feldspato*, o *talco*, o *caulino*, o *cálcio*, a *bentonite*, o *carbonato* e a *dolomita*, podendo ainda ser misturados barros diferentes, desde que sejam compatíveis a nível de temperatura de cozimento e contração.

A escolha da olaria como técnica de conformação para este projeto está diretamente relacionada com as suas capacidades técnicas. Nenhuma outra forma de modelar o barro tem a aptidão de misturar as partículas de maneira tão uniforme, permitindo que seja tão plástico ao ponto de tolerar deformações significativas à posteriori. Estas deformações são essenciais para o projeto, pois assemelham-se formalmente às modificações do corpo humano após uma sessão de BDSM. Estas questões mais técnicas sobre a conformação através do uso da roda de oleiro, e a inviabilidade do uso de outras técnicas, será explorado na segunda parte deste documento.

Esta técnica consiste na utilização de um mecanismo com um prato rotativo, no qual se faz o levantamento da pasta húmida num movimento contínuo de rotação, existindo três tipos de roda utilizados: a roda baixa, que funciona através do uso das mãos para que o prato entre em movimento; a roda alta, que funciona com o uso dos pés; e a roda elétrica que recorre ao uso de um motor, permitindo ao oleiro, focar-se maioritariamente na modelagem das peças. (DGARTES, s.d).

Ana João Almeida, no livro *Manual de Iniciação à Cerâmica*, explica como se faz

o uso da roda de oleiro, para conformar o barro:

Para começar, fazemos uma bola com base achatada, a chamada *pela*, e esta é colocada no centro, seco, da roda. Começamos a girar o prato e colocamos a *pela* à base, e só depois começamos a adicionar água. Centramos firmemente o barro, utilizando uma mão para pressionar e a outra para amparar, em movimentos repetidos até o barro estar bem centrado.

A partir daqui podemos abrir a forma. Pressionamos o centro quase até à base com o polegar, vamos subindo e estreitando a parede, pouco a pouco e sempre com movimentos suaves e repetitivos.

Não devemos deixar a base demasiado grossa pois isso irá causar rachas nas zonas mais finas ou no fundo da peça. Ao terminar, retiramos a peça do prato com o garrote e deixamos secar até estar sólida, mas não totalmente seca e aí então podemos acertar o fundo. (Almeida, 2021, p.69)



F25 - Fases da técnica de olaria
Ilustração do autor

Portanto, a técnica da roda de oleiro não só facilita a criação de peças detalhadas e simétricas, mas também permite a execução das deformações necessárias para capturar a essência do projeto *Kinky Ceramics*.

No que diz respeito à cozedura do barro, podemos considerar que uma peça se transforma em cerâmica, quando esta atinge os 573o, no entanto, a nível funcional, é recomendado a utilização de cerâmica cozida a um mínimo de 900o.

Em relação às temperaturas de cozedura, o barro divide-se em duas categorias: o barro de alta temperatura (1200o a 1600o) e o de baixa temperatura (900o a 1100o). Dentro das pastas de alta temperatura temos a porcelana, o grés e o refratário, já nas de baixa temos a faiança e a terracota ou barro vermelho. Podemos considerar uma peça de cerâmica cozida assim que ela atinja os 573, no entanto, a nível funcional, é recomendado a utilização de cerâmica cozida a um mínimo de 900o. (Almeida, 2021).

3.3 A olaria portuguesa: tradição, desafios e inovações

A olaria é uma técnica ancestral que permitiu ao ser humano transformar o barro em objetos utilitários e decorativos, mas quando a investigação recai sobre a olaria portuguesa, deparamo-nos com uma escassez de informação. Isto deve-se ao facto de a olaria ter sido, ao longo dos séculos, considerada uma arte menor, algo que não atraiu a atenção dos estudiosos. Segundo Isabel Maria Fernandes:

A olaria não era uma arte maior, uma arte com elevado valor acrescentado, que justificasse a atenção dos intelectuais e o seu estudo.

(Fernandes, 2012,p.13).

No entanto, apesar desta desvalorização por parte dos estudiosos, é inegável que “esta arte fosse imprescindível à vida das populações de antanho, as quais necessariamente utilizavam as peças de barro no seu quotidiano”(Fernandes, 2012,p.13), desencadeando assim uma maior valorização social e económica sobre este saber antigo.



F26 – Anforas para transporte de vinho e azeite

Em Portugal, um país rico em depósitos de barro, a olaria desenvolveu-se consideravelmente, resultando numa grande variedade de estilos e técnicas regionais que ainda hoje são consideráveis. Esta riqueza olárica está distribuída pelo território nacional, com variações na matéria-prima utilizada, nas técnicas de modelação e nos motivos decorativos, que são frequentemente influenciados pelo solo e pelas tradições culturais do local.

Entre os centros oláricos mais importantes do país, destacam-se Barcelos, Bajouca, Carapinhal, Mafra, Nisa, Redondo, São Pedro do Corval e Viana do Alentejo. Estes locais mantêm uma atividade importante na produção de cerâmica e preservam um património cultural associado à olaria tradicional portuguesa. (DGARTES, s.d)



F27 – Oficina de olaria

A realidade do oleiro rural era bem diferente dos oleiros dos meios urbanos, onde ser oleiro era uma profissão assalariada e regulamentada, exigindo uma segmentação das tarefas, devido às dimensões das produções cerâmicas, existindo o pagamento de impostos, posturas e regulamentações.



F28 – Olaria da Bajouca

Foi esta preocupação com a regulamentação por parte dos órgãos governamentais, que marcou uma época de ouro para a olaria em Portugal, tendo este ofício sido considerado como uma fonte de riqueza para os poderes públicos (Vasconcelos, 1957). Toda esta regulamentação só foi aplicada pelo facto da comunidade olárica ser numerosa e indispensável para o país, visto que era esta que produzia a maioria dos utensílios necessários ao uso diário. Dentro de toda esta regulamentação e crescimento do ofício, existiu uma hierarquia estabelecida por níveis de conhecimento e mestria. Segundo Isabel Maria Fernandes: “À semelhança do sucedido noutros mesteres existiam hierarquias dentro do grupo dos oleiros: da base para o topo, um oleiro tinha de passar por diversas etapas, correspondentes ao cada vez maior domínio do ofício, a saber: aprendiz ou obreiro, oficial e mestre de tenda.” (Fernandes, 2012,p.19). Existindo assim um teste ao qual um aprendiz se podia submeter com o propósito de subir de grau. Este teste baseava-se na produção de peças autorais por parte do aprendiz, que seriam avaliadas por juizes do ofício, juizes estes que depois podiam, ou não, conceder a “carta de examinação” (Carvalho, 1921,p.204; Langhans, 1946,pp.354-356).

A partir dos séculos XV-XVI, o oleiro começa a especializar-se em dominar um determinado ramo da cerâmica, encontrando-se referências documentais a oleiros que trabalhavam exclusivamente a loiça de barro vermelho, a loiça vidrada, a loiça de barro branco, malegieiros, azulejadores, ladrilhadores, telheiros e tijoleiros. (Carvalho, 1921; Correia, 1926, pp.142-147)



F29 – Olaria em barro vermelho

A olaria desenvolveu-se de tal forma que, em 1620, dentro das grandes urbes, Frei Nicolau de Oliveira refere a existência de 101 fornos cerâmicos, a saber: oito fornos de “loija vidrada”; vinte e oito fornos de “louça de Veneza”; quarenta e nove fornos de “louça vermelha” e dezasseis fornos “de telha e tijolo” (Oliveira, 1991, pp.570-571)

O declínio deste ofício não data um momento preciso, mas sim várias condicionantes que levaram a uma decadência lenta desta técnica. Já na época medieval, o clero e a nobreza pareciam ter preferência por peças feitas em ferro, cobre, latão, estanho, vidro, prata ou ouro, em detrimento de peças de olaria, e, a partir do século XVI, os navios começaram a fazer chegar às mesas dos portugueses das classes mais ricas, as “porcelanas da Índia”, começando a ostentação das primeiras faianças a par das ditas porcelanas. No entanto, foi toda a regulamentação do ofício e a sua defesa por parte das cooperativas dos mestres, que mantiveram o barro na mesa, entre o século XVI e o início do século XIX.

Apesar destes fatores, foi o aparecimento das primeiras fábricas de faiança que levou à decadência das corporações de mestres e à morte lenta das pequenas oficinas olárias tal como se conheciam nos séculos XV a XVIII. Uma época onde surgem fábricas em que o dono não é mestre, mas simplesmente uma pessoa com a capital para investir na produção de cerâmica e que ao dominar os circuitos de comercialização, levam a faiança a mercados que os oleiros das pequenas oficinas nunca conseguiriam ir (Soeiro et al., 1995, p.208).

“Ou então o dono é aquele que domina técnicas novas para a obtenção dos melhores esmaltes e das cores mais difíceis, técnicas que ultrapassam o bem saber-fazer do velho oleiro, implicando conhecimentos de química” (Fernandes, 2012, p.30).

Com o tempo e o aperfeiçoamento das técnicas e dos processos, estas fábricas de faiança procuraram produzir em grande escala, fazendo uso cada vez menos de mão de obra e com menores custos de produção, levando a que uma técnica tradicional como a olaria, não conseguisse competir com a demanda evolutiva dos tempos.

“Enquanto estas nascentes fábricas setecentistas de faiança florescem, as olarias das cidades e dos campos iniciam uma lenta agonia de vários decênios, sendo diversas as causas desta decadência.” (Fernandes, 2012, p.31).

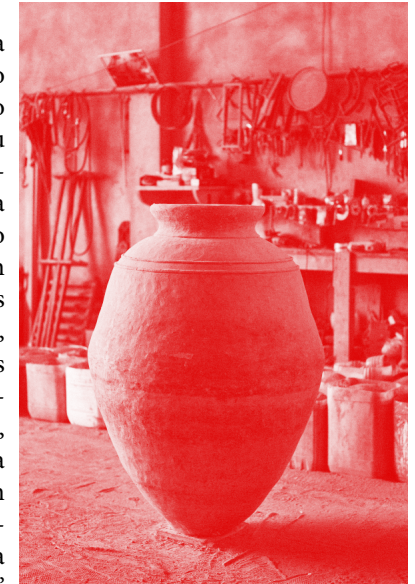
No geral, as melhorias das condições de vida, tanto nas cidades como nas zonas rurais, levaram à substituição dos objetos de barro do quotidiano, por objetos mais baratos e duráveis como é o caso do ferro e do cobre. O aparecimento da água canalizada e da rede de esgotos levou a que peças, como os cântaros de transporte de água, se tornassem desnecessários, a um nível mais lento nas zonas rurais. Além disso, a alteração das estruturas familiares e a procura por empregos mais remunerados e com condições de trabalho menos rigorosas também enfraqueceram as olarias tradicionais.

É assim que, ao longo do século XIX e início do século XX, as olarias familiares começaram a desaparecer, visto que muitos jovens oleiros emigraram ou procuraram outras ocupações, abandonando assim o ofício dos seus pais e avós. A industrialização e a oferta de trabalho em fábricas, com salários fixos e horários regulares, atraíram estes jovens que procuravam mais estabilidade, contribuindo ainda mais para o declínio das olarias tradicionais.

Nos anos 40 do século XX, é notório o desaparecimento das peças de barro das

cidades e são poucas as localidades onde as peças de barro ainda predominam, sendo sempre mais visíveis nos meios rurais. “Já poucos cântaros vão à fonte, poucos púcaros são usados para beber água, poucos alguidares servem nos cuidados de higiene corporal.” (Fernandes, 2012, p.37).

Apesar de tudo isto, foi também a época da Exposição do Mundo Português, um evento que marcou o auge do projeto de propaganda do Estado Novo, o regime ditatorial que governou Portugal entre 1933 e 1974. A exposição, organizada em 1940, tinha como objetivo, celebrar a história nacional, enaltecendo as conquistas do passado, principalmente os relacionados com os descobrimentos. Nesse contexto, os objetos olários foram musealizados e reinterpretados, muitas vezes representando mais a memória dos gestos de tempos anteriores do que os usos contemporâneos (Vicente, 1997). Com este evento, procurou-se que através da narrativa identitária nacional imposta pelo regime se reafirmassem os valores tradicionais, o que resultava na musealização de certos elementos culturais, como a olaria, enquanto símbolo de uma ‘Portugalidade’ conservadora e rural.



F30 - Talha

Para esta folclorização e usos não utilitários destes objetos contribuiu, no século XIX, o facto de as viagens, nomeadamente turísticas, se tornarem mais comuns e as pessoas passarem a comprar peças de barro como “recordações” ou “souvenirs”. Em resposta, os oleiros começaram a produzir peças com inscrições alusivas aos locais de venda e visita com expressões como “Lembrança das Caldas” e “Recordação do Bom Jesus”, geralmente associadas a destinos de férias e festas religiosas.



F31 - Lembrança das Caldas

No século XX, muitos centros de produção cerâmica desapareceram à medida que os últimos oleiros terminavam as suas atividades, sem deixar aprendizes ou mercado para as suas obras. Para se ajustarem aos novos tempos, os oleiros adaptaram as técnicas e as ferramentas, começaram a criar miniaturas para vender como lembranças das viagens, e desenvolveram novas peças decorativas que atendiam à crescente procura por este tipo de objetos, passando de algo essencial ao dia-à-dia, para algo decorativo e simbólico (A. Correia, 1997).

Com o foco em manter este saber vivo, os poderes públicos começaram a apoiar os mestres que ainda desta mestria viviam, nos últimos anos do século XX. Estes mesmos mestres tornaram-se professores e assim foram criados cursos profissionais para propagar o ensinamento da olaria, no entanto, estes mesmos professores continuaram a defender que mesmo com esta formação, não conseguiríamos formar novos oleiros qualificados como antigamente, visto que eles defendem que para se ser oleiro, como eles e os seus mestres, a aprendizagem desta técnica tem de começar desde cedo e que um bom oleiro demora anos a formar-se.

No entanto é inegável que a aprendizagem desta técnica e a sua vivência é cada vez menos penosa, devido à evolução da tecnologia, tornando o ofício menos desgastante, desde as máquinas de preparação do barro até às rodas elétricas. Os centros produtores que superaram a crise, continuam a fabricar formas tradicionais, embora muitas das peças tenham migrado da sua tipologia funcional para uma tipologia decorativa, como exemplifica Isabel Fernandes,

Hoje, os que gostam destes recipientes de barro de antanho e desta arte, a que hoje se decidiu chamar artesanato, colocam os púcaros nas estantes junto aos livros, as caçoilas numa qualquer prateleira, havendo outros que para dar nova utilidade ao que já não é útil usam, por exemplo, as talhas nos jardins para servir de úbere a uma qualquer planta decorativa. (Fernandes, 2012,p.39)

A produção de peças utilitárias diminuiu, tornando-as raras e difíceis de encontrar, e as novas criações já não seguem os cânones de antigamente, perdendo assim a ergonomia e a beleza que era característica deste tipo de objeto. Sendo hoje a olaria procurada mais na sua dimensão decorativa e não tanto funcional. Os oleiros atuais já não produzem as peças com as exigências de outrora.

O longo processo de décadas de diminuição da produção, devido à preferência por objetos industriais de produção massiva e preços baixos, tem tido como consequência, a diminuição do número de oleiros e o aumento da média etária dos oleiros ativos, em muitos dos centros de produção mais tradicionais. É patente a preocupação destes oleiros com a fraca adesão de novos aprendizes. Muitas tipologias de peças de uso diário deixaram de ser produzidas, e com ela desaparecerá o seu saber-fazer. Outras são adaptadas e adquiridas como peças decorativas, sendo negligenciadas algumas das características fundamentais para o seu uso. Tal como noutras atividades de produção artesanal, muitos artesãos têm dificuldade em competir com o mercado aberto a artefactos de outras regiões do mundo, a preços extremamente baixos.(DGARTES, s.d).

Um exemplo desta mudança é o caso dos cântaros de transporte de água que antigamente tinham de ser leves para que o seu transporte na cabeça fosse o mais confortável possível, sendo uma exigência feita por parte dos utilizadores, mas que, nos dias de hoje e não havendo essa necessidade, os cântaros já não são feitos com essa preocupação, podendo ser encontrados em feiras muito mais pesados do que os produzidos outrora. Este fenómeno reflete uma transformação mais ampla na produção artesanal, onde a utilidade dá lugar a uma valorização estética e simbólica. Assim, enquanto algumas feiras e mostras de artesanato promovem essa nova abordagem, instituições culturais procuram preservar e reinterpretar essas tradições, garantindo que os saberes ancestrais não se perdem, e que se adaptem ao presente.



F32 - Cântaro de água

Segundo Isabel Fernandes, para mantermos a olaria viva e atual, é necessário o investimento do Estado, através do financeiro deste saber, defendendo também que,

É necessária uma profunda reflexão de todos nós e principalmente daqueles que têm como missão defender estas artes, para saber qual o rumo a seguir, sempre conscientes que as artes, os oleiros e as olarias não são fenómenos estáticos, mas que evoluem hoje como evoluíram ao longo de décadas, adaptando-se às exigências do mercado, respondendo a novas e constantes solicitações.

Concluindo assim que,

Não se pode exigir que os oleiros continuem a trabalhar na arte como trabalhavam há séculos atrás os seus avós e a ser, como eles, tão mal remunerados. Os novos oleiros poderão usar tecnologia de ponta, rodas elétricas, criar novas peças, o que se lhes deve exigir é que estas sejam necessariamente belas, “obras-primas” como se explicitava já no séc. XVI num dos regimentos dos mesteres. (Fernandes, 2012,p.40)

Um exemplo desta reflexão sobre a valorização e adaptação de um saber antigo ao presente é o projeto Origem Comum, fundado pelos designers Albio Nascimento e Kathi Stertzig. Trata-se de uma plataforma dedicada à investigação e ao trabalho artesanal, que procura manter viva a herança milenar entre o ser humano e a terra, promovendo uma forma de vida mais consciente e sustentável. Através da experimentação com práticas artesanais e materiais naturais, o projeto incentiva o desacelerar do ritmo cotidiano e a reconexão com o ambiente, propondo o que denominam de “experiência consciente do mundo”.



F33 - Cerâmica + Fibras, Açores
Origem Comum

O Manifesto da Origem Comum enfatiza que os saberes antigos não pertencem apenas ao passado, mas devem ser integrados no presente como respostas relevantes aos desafios contemporâneos. Como afirmam Nascimento e Stertzig:

Os objetos e utensílios criados a partir do conhecimento vernacular, replicando modelos ancestrais e criando novos modelos, não pertencem a um passado saudosista nem são curiosidades castiças. Estes objetos e utensílios resultam de um trabalho do presente sustentável, que ombreia com a alta tecnologia e contribui para a resposta aos desafios do nosso tempo e para as discussões sobre o futuro. (Nascimento & Stertzig, 2004).

Este pensamento ressoa diretamente com o projeto *Kinky Ceramics*, que, ao apropriar-se da olaria tradicional, propõe uma reinterpretação crítica e especulativa da cultura material. Tal como a Origem Comum defende que os saberes vernaculares não devem ser encarados como meras relíquias folclóricas, mas sim como agentes ativos na contemporaneidade, *Kinky Ceramics* trabalha a tradição da olaria não como um fim em si mesmo, mas como um meio de reflexão sobre a identidade, o corpo e a sexualidade.

O Manifesto destaca ainda a interseção entre o artesanal e o tecnológico, um ponto crucial para repensar o futuro da olaria. Se a cerâmica sempre esteve associada à permanência e à durabilidade, hoje ela pode ser vista também como um espaço de experimentação e crítica social. Nesse sentido, o design assume um papel fundamental, pois não apenas preserva técnicas ancestrais, mas ressignifica-as, expandindo o seu potencial expressivo e discursivo.

Assim, tanto Origem Comum como *Kinky Ceramics* desafiam a ideia de que a tradição deve ser estática ou nostálgica. Pelo contrário, ambos demonstram como o artesanato pode atuar como uma força disruptiva, onde o barro não é apenas matéria-prima, mas um veículo para criar narrativas transformadoras que questionam os limites entre passado e futuro, funcionalidade e simbolismo, norma e transgressão.

Outro exemplo muito relevante para esta discussão é o projeto TASA, projeto criado por *The Home Project*, também da autoria dos designers Albio Nascimento e Kathi Stertzig e que teve origem em 2010.

A missão do TASA é inovar o artesanato afirmando-o como uma profissão de futuro. Apostamos no design como uma via para elevar as artes tradicionais do Algarve, mantendo a sua utilidade e matriz cultural.

Queremos resgatar técnicas ancestrais ameaçadas de extinção pela produção massificada. Defendemos e adotamos os valores da sustentabilidade. (ProActiveTur, 2010)



F34 - Projeto TASA

O projeto TASA trabalha diretamente com artesãos que utilizam materiais e técnicas artesanais, saberes que têm vindo a ser transmitidos de geração em geração, que ao criar uma interligação com jovens designers resulta em produtos utilitários com uma estética contemporânea, proporcionando igualmente a integração de novos artesãos e técnicas artísticas e a multiplicação de contatos e promoção de trabalho conjunto com diversos profissionais, nomeadamente gabinetes de arquitetura e plataformas eletrónicas de vendas.

Segundo António Ramos, da divisão estudos regionais CCDR Algarve, “Mostrar que é possível de forma simples produzindo o que eles já produzem com base nas técnicas do passado, chegar a um novo mercado diferente e acrescentar valor aquelas peças” (Murteira, 2015), é um dos objetivos principais do projeto.



F35 – Conjunto de potes de barro

Esta é uma das premissas do projeto, demonstrar aos artesãos, detentores dos saberes antigos, que a colaboração e a criação de novos produtos através da aplicação das suas técnicas ancestrais, serão uma das soluções para combater o desaparecimento destas mesmas.

No livro “TASA – técnicas ancestrais, soluções atuais” são apresentadas algumas visões sobre a importância da revitalização e redesenho da tradição através da colaboração entre artesão e designer. Uma dessas visões é apresentada por Susana Calado Martins, quando defende a importância de não esquecer que aquilo

que hoje identificamos como tradicional já engloba em si muitas modificações e reinvenções ao longo da sua história particular, sendo este o fator que permite a sobrevivência desses objetos e modos de fazer, afirmando assim que: “Se o artesão pode ser visto como uma espécie de operário, ele é sobretudo um inventor, daí aquela ideia de não encontrarmos dois objetos iguais. Nesta medida, a postura do artesão atual deve traduzir-se numa aliança entre a dimensão histórica do ofício e a capacidade criativa direcionada para a contemporaneidade, originando novos e diferentes produtos.”(Martins, 2014,p.178).

Já para Miguel Godinho o mundo de antigamente acabou, mas, na generalidade, os objetos produzidos continuam a ser os mesmos que no passado “...terão os artesãos de ganhar um outro estímulo e uma outra atitude, mais proativa e mais preocupada com o seu tempo, com as necessidades e com a procura que atualmente existe”(Godinho, 2014,p.38). Este estímulo, pode resultar de parcerias e colaborações entre designers e artesãos de forma a redesenhar um saber antigo para que ele se mantenha vivo:

A aliança com o design, a aposta na formação, na excelência de todos os atores envolvidos, e concebendo estas práticas no âmbito de um território oposto à standardização e à tipificação que dominam os nossos dias, certamente introduzirão um valor acrescentado ao ofício e ao objeto manual, conduzindo a atividade artesanal em direção ao futuro (Godinho, 2014,p.39)

É importante destacar o dinamismo que os produtos desenvolvidos no decorrer do projeto TASA evocam, e a importância dessa dinâmica para a evolução e valorização do artesanato.

Segundo Emanuel Sancho, diretor do Museu S.Brás Alportel, “O artesanato é algo dinâmico, que se não se adaptar à realidade e ao quadro de vida dos nossos dias, possivelmente não tem condições de sobrevivência e passa a ser apenas um objeto de museu, morto dentro de uma vitrine” (Murteira, 2015)

A escolha do barro como matéria de estudo e a olaria como técnica de concretização projetual para o desenvolvimento da coleção *Kinky Ceramics* baseia-se em duas abordagens principais. A primeira abordagem destaca a singular plasticidade do barro e a sua capacidade de transformação, características essenciais para capturar as modificações corporais associadas ao universo do BDSM. A técnica da roda de oleiro foi eleita como o método principal de produção, uma vez que permite uma distribuição uniforme das partículas do barro, proporcionando a maleabilidade necessária para reproduzir as deformações desejadas. A segunda abordagem foca-se na escolha do barro como matéria-prima e na olaria como técnica tradicional de produção. Procura-se, assim, aplicar as metodologias do projeto TASA, que aliam o design contemporâneo ao conhecimento ancestral, divididas em quatro etapas: investigação, conceção, criação e sustentabilidade.

A primeira etapa foca-se na investigação sobre a cultura, as técnicas e os materiais utilizados. Esta fase é fundamental, pois o objetivo é desenvolver uma coleção que respeite a tradição da olaria portuguesa, tanto na tipologia formal quanto na escolha do barro. A pesquisa profunda garante que o produto final é uma fiel representação desse saber tradicional.

Na segunda etapa, as ideias são concebidas através do desenho, facilitando a comunicação com o artesão com que se vier a colaborar.

A terceira etapa é a fase de criação, onde os produtos idealizados são desenvolvidos. É nesta fase que existe a maior colaboração entre o designer e o artesão, permitindo que a execução das peças reflita tanto a tradição quanto a inovação proposta.

A quarta e última etapa foca-se na sustentabilidade do projeto, procurando garantir que a coleção *Kinky Ceramics* seja uma homenagem à cultura material portuguesa, mas também desafie os utilizadores a refletir sobre tabus em relação à sexualidade humana, especialmente no que diz respeito ao universo do fetiche, comprovando o relevante papel do design como agente transformador.

O cruzamento das metodologias do projeto TASA, com as do design crítico, especulativo e emocional, permite criar uma coleção de peças cerâmicas que, através da incorporação de elementos fetichistas, agregue um novo valor a tipologias tradicionais, fazendo com que passem de um estatuto de objeto quotidiano, até banal, para algo intrigante, despoletando o interesse e a reflexão do utilizador. Desta forma, destaca-se o dinamismo e o potencial transformador do artesanato, demonstrando como, através da intervenção do design, este pode ser um agente facilitador na mudança de mentalidades, ressignificando um saber antigo como a olaria.

Parte I

Projetos de Referência

Capítulo 4

4.1 Seleção dos projetos de referência

A seleção dos projetos de referência para este estudo baseou-se na sua relevância para a desconstrução de tabus sociais, com especial foco nas interseções entre design, sexualidade e identidade. O objetivo desta análise é compreender como diferentes abordagens projetuais utilizam a materialidade, a estética e a narrativa para questionar normas culturais, promovendo novas formas de percepção sobre o corpo, o desejo e a diversidade sexual.

A pesquisa foi conduzida predominantemente em fontes online, privilegiando projetos que desafiassem convenções sociais. A seleção final incluiu três projetos de referência, cujos criadores foram, sempre que possível, contatados para um entendimento mais aprofundado das suas intenções e processos criativos.

O primeiro projeto de referência analisado é **Vulva Tea Cosy**, da artista Lulu Geraghty, que utiliza uma técnica tradicional, o crochê, para conceber capas de bules em forma de vulva. Este projeto evidencia como um objeto do cotidiano pode ser ressignificado para instigar o debate sobre a estigmatização da anatomia vulvar e a invisibilidade do corpo feminino na cultura material. Através do humor e da familiaridade do artesanato têxtil, a artista propõe um diálogo sobre o constrangimento social em torno da representação dos genitais femininos.

O segundo projeto de referência, **BDSM Icon Chair**, do designer Bastiaan Buijs, aproxima-se diretamente da proposta deste estudo ao explorar o design como um meio para desafiar preconceitos associados ao universo fetichista. Esta peça de mobiliário, inspirada na estética e na simbologia BDSM, transforma um objeto funcional numa afirmação visual e conceptual sobre o erotismo, a dominação e o prazer. Ao trazer um código visual associado a práticas marginalizadas para um contexto legitimado pelo design, Buijs questiona os limites da aceitação social e do desejo no espaço doméstico.

Por fim, o terceiro projeto de referência é **Pansy Ass Ceramics**, dos artistas Kris Aaron e Andrew Walker. Através da cerâmica, esta dupla de criadores desenvolve peças ornamentadas com imagens explícitas e expressões *queer*, ressignificando uma tradição muitas vezes associada a um imaginário conservador. Com referências à cultura pop e à iconografia homoerótica, **Pansy Ass Ceramics** desafia a normatividade e propõe um olhar mais irreverente e desafiador sobre a cerâmica enquanto suporte para afirmação identitária.

A escolha desses projetos de referência reforça o compromisso desta investigação em explorar o design como ferramenta de contestação cultural e ressignificação simbólica. Ao analisar como diferentes criadores utilizam materiais e técnicas tradicionais para desafiar normas sociais, abre-se espaço para uma reflexão mais ampla sobre o potencial do design na transformação das percepções sobre a sexualidade e a identidade.

Neste sentido, a análise desses projetos não se limita a uma abordagem descritiva, mas procura evidenciar estratégias projetuais que possam contribuir para o desenvolvimento do *Kinky Ceramics*. Cada um destes exemplos ilustra, à sua maneira, a capacidade do design de provocar debates, questionar hierarquias e ampliar as possibilidades expressivas da cultura material.

4.2 Vulva Tea Cosy

Autor: Lulu Geraghty

Localidade: Brisbane, Austrália

Data: 2016-2017

A artista têxtil Lulu Geraghty ganhou destaque com o seu projeto *Vulva Tea Cosy*, uma peça que desafia tabus e estimula o debate sobre a sexualidade feminina através de um objeto do quotidiano. O crochê, técnica tradicionalmente associada ao trabalho feminino e doméstico, é utilizado por Geraghty para criar formas anatómicas que celebram a diversidade e desconstruem concepções opressivas sobre a feminilidade. O projeto destaca-se pela sua abordagem simultaneamente lúdica e crítica, utilizando um artefacto familiar, uma capa para bules, para trazer a conversa sobre a vulva para o espaço social, de forma descontraída e acessível.

A escolha do crochê como meio expressivo é central para o conceito da obra, pois, segundo Geraghty, esta técnica carrega um duplo significado: por um lado, representa um saber passado de geração em geração entre mulheres, e por outro, reflete como certas narrativas sobre a sexualidade feminina também são transmitidas ao longo do tempo. Como explica a artista:

This teaching is an act of love - it takes time and patience. Sadly, families also pass down messages of shame about our bodies and sexuality (especially female sexuality, menstruation, and masturbation). This shame and social stigma causes emotional harm (and sometimes physical harm) - even though our society purports to value the safety and wellbeing of women and children. Taboos about female sexuality are so powerful that often we avoid talking about basic female anatomy, natural bodily functions and sensations.

(Comunicação pessoal, 2024)

Geraghty denuncia, assim, a forma como a linguagem e o silêncio social em torno da sexualidade feminina restringem a autonomia e a confiança das mulheres para falar sobre os seus corpos. O próprio nome do projeto reflete essa preocupação. Nos países de língua inglesa, a palavra “vulva” é pouco usada em comparação com “vagina”, apesar de se referir corretamente à parte externa do órgão genital feminino. Para a artista, a precisão linguística é essencial para a construção de diálogos informados e positivos:

“Accurate language is the first step in constructive and positive discussions.”

(Comunicação pessoal, 2024)

A rejeição de um padrão homogêneo de representação também se estende ao processo produtivo da peça. A artista optou por não seguir um molde fixo para as suas criações, garantindo que cada *Vulva Tea Cosy* fosse única, um gesto simbólico contra a padronização da anatomia da vulva, na cultura visual contemporânea. Para reforçar essa mensagem, Geraghty escolheu fios de diferentes cores e texturas, representando a diversidade de peles e pelos. Como descreve:

The vulva tea cosies are crocheted free-form (without a pattern) which makes each one unique. [...] It was important that each one was different as part of my overall

message that every vulva is unique despite very narrow depictions in popular culture and porn. I made a range of tea cosies in different colours to represent a range of skin and hair colours and styles. I chose high quality yarn, preferring pure wool over cheaper acrylic yarns, to demonstrate respect and to honour the vulva. (Comunicação pessoal, 2024)

O *Vulva Tea Cosy* opera numa interseção entre humor e provocação, utilizando a familiaridade do ritual do chá para suavizar resistências e estimular o diálogo. A intenção da artista é expor um tema sensível e criar um ambiente onde a conversa sobre sexualidade feminina possa ocorrer de maneira natural e sem constrangimentos. Como afirma:

By introducing a woollen vulva form into a social context where friendliness is compulsory, I hope to use the power of social pleasantries against itself - to stimulate (pun intended) a respectful and fun conversation about female sexuality. I want to reduce stigma and shame about what is considered 'normal' and allow the tea cosy to be a talking piece to start the conversation wherever was comfortable.

(Comunicação pessoal, 2024)

As reações iniciais do público ao projeto frequentemente oscilam entre surpresa e riso, mas, segundo Geraghty, esse primeiro impacto humorístico desempenha um papel crucial na desconstrução do tabu. O riso funciona como um mecanismo de desarmamento da ansiedade, facilitando uma abordagem mais aberta e curiosa ao tema:

I have received an overwhelmingly positive response, and the tea cosies have started many positive discussions. Even the most conservative family and friends, who initially expressed disgust - seem compelled to look and touch the tea cosies, eventually softening their response.

Geraghty trabalha principalmente com crochê, feltro e impressão de linóleo, explorando texturas suaves para criar formas confrontantes. Em todas as suas peças, há um interesse evidente em provocar o público não apenas visualmente, mas também por meio da interação direta com o objeto, desafiando expectativas e questionando a normalização da vergonha em torno do corpo feminino.

Conexão com o projeto *Kinky Ceramics*

A abordagem de Geraghty ao utilizar um objeto funcional e um material tradicional para discutir sexualidade ressoa com a proposta do projeto *Kinky Ceramics*. Tal como no *Vulva Tea Cosy*, este projeto também se apropria de tipologias convencionais para deslocá-las para um novo contexto de debate e reflexão.

Do ponto de vista metodológico, a utilização de um meio historicamente associado à feminilidade e ao trabalho doméstico para subverter narrativas normativas, reforça a relevância do design enquanto ferramenta crítica. A escolha do barro, assim como a escolha do crochê no trabalho de Geraghty, não é meramente estética, mas parte essencial da mensagem projetual: ambos os materiais carregam histórias e significados culturais que podem ser reapropriados de forma estratégica para amplificar vozes marginalizadas.

Além disso, o impacto do humor e da surpresa no processo de recepção do público é um aspecto relevante a ser considerado no *Kinky Ceramics*. A forma como o *Vulva Tea Cosy* provoca reações iniciais de desconforto seguidas por curiosidade e envolvimento sugere que o riso pode ser um elemento tático para desarmar resistências. Essa estratégia poderá ser explorada na conceção das peças do *Kinky Ceramics*, criando uma experiência que oscila entre o inesperado e o familiar, facilitando assim a normalização da cultura fetichista através do design.

Desta forma, a análise do projeto de Geraghty é um exemplo bem-sucedido de como um objeto de uso quotidiano pode funcionar como um catalisador de debate, ao mesmo tempo que fornece conhecimentos importantes para a materialização dos objetivos deste projeto. Tal como o *Vulva Tea Cosy*, *Kinky Ceramics* procura representar, estimular conversas e desconstruir preconceitos através da materialidade e da interação do público com o objeto.

Descrição do projeto(materiais):

“Aconchegos” de crochê, desenvolvidos em lã e fios acrílicos, de várias cores.



F36 - *Vulva Tea Cosy brown*
Lulu Geraghty (2020)



F37 - *Vulva Tea Cosy*
Lulu Geraghty (2020)

4.3 BDSM Icon chair

Autor: Bastiaan Buijs **Localidade:** 's-Heerenberg, Holanda
Data: 2016

O projeto *BDSM Icon Chair*, do designer Bastiaan Buijs, foi concebido com o objetivo de desafiar os tabus em torno da sexualidade e do design. A peça funciona como uma crítica ao que o designer considera um boicote à sexualidade no mundo do design, trazendo a cultura BDSM para o centro da discussão, subvertendo uma cadeira icônica da história do design para esse propósito. Como destacado no Capítulo 2, o universo BDSM continua a ser um tema marginalizado, frequentemente associado a um espaço de clandestinidade e pouco explorado por designers de produto. Ao reformular uma cadeira clássica, Buijs procura questionar essa ausência e provocar novas interpretações sobre a interseção entre design, desejo e tabus.

O designer deixa clara sua intenção ao afirmar:

*I wanted to bring BDSM into the light.
I wanted to show it in another context
and to start the conversation or discussion
about it.
To talk about it and recognize it as a taboo
results in making it less of a taboo.
(Morby, 2016)*

Para materializar essa provocação, Buijs escolheu como base o icônico modelo *Red and Blue Chair* (1917), criado por Gerrit Rietveld, um dos principais membros do movimento artístico De Stijl na Holanda. A peça original representa um dos marcos da modernidade no design de mobiliário, sendo um reflexo direto das ideias racionalistas do movimento. Inspirado nas pinturas geométricas de Piet Mondrian, Rietveld criou uma estrutura reduzida à essência da forma e da função, utilizando linhas retas e cores primárias para enfatizar a composição modular da cadeira. A sua abordagem pretendia romper com a ornamentação e os estilos tradicionais, promovendo um ideal de pureza e objetividade no design.

Buijs subverte esse legado modernista ao transformar a *Red and Blue Chair* numa peça funcional para práticas BDSM. Como o próprio designer explica:

“The chair itself is inspired on the Rietveld model, but adapted to its functionality in BDSM terms.”

A estrutura original foi mantida, mas modificada com adaptações ergonômicas e funcionais específicas do universo BDSM. As icônicas barras de madeira pintadas em azul e vermelho que compõem o encosto e os apoios de braço foram preservadas, mas a aplicação de fivelas de couro e cintas ajustáveis subverte a funcionalidade da cadeira, tornando-a um dispositivo de imobilização. O que antes era um ícone do conforto racionalista torna-se um objeto de dominação e submissão, demonstrando como o design pode alterar drasticamente a experiência de uso de um produto sem comprometer a sua integridade formal.

Ao contrário da premissa modernista de Rietveld, onde a ergonomia era reduzida ao mínimo necessário para uma experiência funcional e racional do corpo, Buijs enfatiza o corpo como um elemento ativo no design, mas desta vez dentro do contexto do prazer, do desejo e da restrição consentida. A escolha da inclinação do assento, uma das características distintivas da cadeira de Rietveld, torna-se, na versão de Buijs, um elemento projetual que favorece a posição do utilizador dentro do universo BDSM. A peça combina um visual de sofisticação e luxo com uma função transgressora, um jogo entre estética e subversão que reforça a crítica ao purismo do design moderno.

A ideia de confrontar a normalização da exclusão da sexualidade no design é central para a abordagem de Buijs. Como ele afirma:

The positive reactions when people see my work inspire me to explore this topic even more. People like sex, they like design, they like the combination, but they're just not used to it.

Making sex more public might scare them, but I think the scary things in life are interesting. (Morby, 2016)

O trabalho do designer insere-se numa tradição de design crítico, onde o objetivo não é apenas criar um produto funcional, mas questionar e provocar o utilizador. Se o design afirmativo tende a reforçar normas e valores já estabelecidos, o design crítico e o design especulativo, como discutido no Capítulo 1, desafiam essas convenções e propõem novas leituras sobre a cultura material. O projeto *BDSM Icon Chair* encaixa-se nesse paradigma ao expor a hipocrisia do meio do design, que evita temas sobre a sexualidade enquanto normaliza outras formas de dominação simbólica no mobiliário e nos objetos de uso quotidiano.

Conexão com o projeto *Kinky Ceramics*

A *BDSM Icon Chair* de Buijs reforça uma das principais questões desta investigação: De que forma o design pode atuar na visibilização de temas marginalizados, promovendo a inclusão e a diversidade? O projeto parte de um ícone da história do design, mas modifica a sua função e semântica para questionar os limites entre desejo e mobiliário, erotismo e objeto, submissão e conforto. Essa mesma abordagem está presente na coleção *Kinky Ceramics*, onde tipologias tradicionais da cerâmica são transformadas por meio da aplicação de elementos do universo BDSM.

Além disso, a peça de Buijs destaca a importância da visibilização da experiência do corpo no design, um aspeto que é também fundamental para o desenvolvimento do *Kinky Ceramics*. Assim como a cadeira impõe um novo significado ao corpo do utilizador ao inseri-lo num contexto de dominação/submissão, a coleção cerâmica proposta nesta investigação explora a relação entre matéria, forma e prazer, permitindo que os objetos adquiram novas camadas de significado e interação.

O impacto da provocação visual e material no público também é um fator relevante para a construção desta coleção. Assim como Buijs desafia a neutralidade do design ao

introduzir a temática BDSM num objecto icónico, *Kinky Ceramics* visa apropriar-se da cerâmica como um suporte para deslocar narrativas normativas e abrir espaço para o debate sobre a diversidade sexual e o desejo.

Por fim, a ligação entre o design e o prazer é um elemento central nos dois projetos. Se a cadeira de Buijs convida à reflexão sobre a sexualidade através do mobiliário, *Kinky Ceramics* propõe um questionamento similar no campo da cerâmica, desafiando o *status quo* e ampliando as possibilidades expressivas do design.

Descrição do projeto (materiais):

Fabricado em alumínio e couro de alta qualidade, sendo inspirada no modelo Rietveld, mas adaptada à sua funcionalidade em termos de BDSM.



F38 – *BDSM Icon chair*

4.4 Pansy Ass Ceramics

Autor: Kris Aaron,
Andrew Walker

Localidade: Toronto, Canadá
Data: 2015

Pansy Ass Ceramics é uma marca criada pelos artistas canadianos Kris Aaron e Andrew Walker, conhecidos pela sua abordagem irreverente e provocadora à cerâmica. A marca ganhou destaque pelo uso de simbologia queer, ilustrações de cariz sexual e jogos de palavras provocantes, que desafiam as convenções tradicionais da cerâmica decorativa e questionam normas sociais associadas ao género e à sexualidade. O trabalho da dupla combina um profundo domínio técnico com uma estética *kitsch* e humorística, explorando o contraste entre a fragilidade e sofisticação da porcelana e a crueza dos temas abordados.

A escolha do nome *Pansy Ass Ceramics* reflete esse espírito de subversão. O termo *pansy* (amolecido, afeminado) tem sido historicamente utilizado como um insulto dirigido a homens *queer*. No entanto, para Walker, o uso da palavra foi intencionalmente resignificado:

Pansy is something that I've always sort of liked because growing up we were called that. As a child, it was upsetting because I was scared of myself, but as an adult, I really appreciate the word. I like the idea of being associated with flowers and these beautiful things, so it's sort of taking the word and re-appropriating it.

(Walker & Aaron, s/d)

Essa reapropriação de um insulto como afirmação identitária é um dos pilares do projeto, que transforma objetos tradicionalmente associados ao lar e à domesticidade em declarações visuais sobre a experiência queer.

O projeto surgiu do interesse mútuo dos artistas pelo universo da cerâmica, com especial apreço pela cerâmica *kitsch* das décadas de 1950 e 1960. Ambos colecionadores deste tipo de peças, começaram por personalizar pratos e loiça vintage adquiridos em mercados de antiguidades. A intervenção inicial consistia em pintar manualmente ilustrações e frases provocadoras sobre objetos pré-existentes, criando um diálogo irónico entre a estética clássica e a cultura queer contemporânea. O sucesso das primeiras peças trouxe a uma crescente procura, levando os artistas a produzir as suas próprias peças, recorrendo a moldes de enchimento e modelação manual em porcelana.

Apesar da sua abordagem humorística e irreverente, *Pansy Ass Ceramics* vai além da provocação gratuita, utilizando a cerâmica para questionar normas sociais e expor tabus. Os artistas reconhecem essa dimensão crítica do seu trabalho, afirmando:

In our work, we explore gay male identity and culture through the medium of porcelain and the act of ornamentation.

The fragility, elegance, and prestige of porcelain and its traditional role in domestic life make it an exciting avenue to explore both alternative and popular themes of culture, identity, and sexuality.

(Walker & Aaron, s/d)

Essa justaposição de elementos tradicionais e subversivos é uma das características mais marcantes do projeto. O uso de padrões ornamentais e peças de porcelana clássicas como suporte para imagens explícitas ou frases de duplo sentido cria um efeito de contraste que provoca e diverte simultaneamente. Como descrevem os criadores:

We loved juxtaposing this old, ornate dinnerware with rudimentary porno drawings. So we thought it was a funny marriage. It's fun and silly and in a way really beautiful.

O humor, neste contexto, torna-se uma ferramenta de desarmamento, permitindo que o público interaja com temas considerados tabus de forma mais acessível e descontraída. Esse princípio fica evidente em peças como os pratos decorados com cenas de *bondage*, onde figuras masculinas amarradas são sobrepostas a padrões florais exuberantes dos anos 1970. Para os artistas, essa fusão inesperada entre erotismo e decoração doméstica tem um impacto tanto cômico quanto estético:

In one of my favorite pieces we've done so far, there's a bondage theme. A boy is tied up, and he's amongst this really gaudy 70s floral pattern. I think the combination of these two things is really hilarious and kind of sexy, too.

Se, historicamente, a porcelana foi símbolo de estatuto social e requinte, as peças da *Pansy Ass Ceramics* subvertem essa herança, convertendo-a num meio de resistência e afirmação identitária.

Conexão com o projeto *Kinky Ceramics*

O trabalho da *Pansy Ass Ceramics* reforça várias questões centrais exploradas na coleção *Kinky Ceramics*, nomeadamente a utilização da cerâmica como meio para desafiar normas e gerar debate sobre tabus sexuais, identidade e prazer.

Um dos aspetos mais relevantes para este estudo é a forma como Aaron e Walker transformam objetos domésticos em veículos de provocação e representação *queer*. A fusão entre tradição e transgressão faz um paralelo direto com a abordagem da coleção *Kinky Ceramics*, que também parte de tipologias clássicas para desconstruí-las e ressignificá-las. Assim como a *Pansy Ass Ceramics* desafia a estética normativa da cerâmica decorativa, *Kinky Ceramics* propõe reinterpretar o significado da cerâmica funcional ao integrá-la com elementos do universo BDSM.

Outro elemento de destaque é a interação entre humor e erotismo, um aspeto

que pode ser explorado nas peças *Kinky Ceramics* para suavizar o impacto inicial do tema e facilitar a recepção do público. O trabalho de Aaron e Walker demonstra como o humor pode ser uma ferramenta eficaz para desarmar resistências e tornar temas considerados desconfortáveis e mais acessíveis.

Além disso, a forma como os artistas incorporam referências à cultura *kitsch* e ao design vintage demonstra o potencial da cerâmica enquanto meio narrativo e político. Esse mesmo princípio pode ser aplicado ao projeto *Kinky Ceramics*, utilizando códigos visuais específicos para criar camadas de significado e tornar a cerâmica um espaço de contestação e expressão sexual.

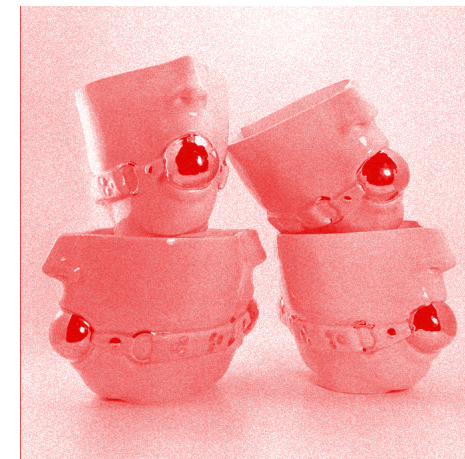
Assim, a análise do projeto *Pansy Ass Ceramics* evidencia o poder da cerâmica como suporte para explorar sexualidade, identidade e desejo. Ao integrar elementos de humor, provocação e estética tradicional, o projeto abre caminho para novas interpretações sobre a cultura material queer, oferecendo novas perspectivas para a conceção e o desenvolvimento da coleção *Kinky Ceramics*.

Descrição do projeto (materiais):

Peças iniciais produzidas através de loiça vintage, à qual é feita uma personalização manual, com desenhos e pinturas temáticas. As peças atuais são produzidas por molde cerâmico e algumas construções/adições manuais em porcelana.



F39 - *Pansy Ass Ceramics Shibari*



F40 - *Pansy Ass Ceramics Gag bowls*

4.5 Conclusão - Projetos de referência

A análise destes três projetos de referência evidencia o potencial do design enquanto ferramenta crítica e especulativa, capaz de desafiar normas culturais, estimular debates e transformar percepções sobre a sexualidade, o corpo e a identidade. Cada um deles demonstra como objetos do cotidiano podem ser ressignificados para questionar tabus, utilizando a materialidade, a estética e a narrativa projetual como estratégias de contestação e diálogo.

No caso do *Vulva Tea Cosy*, Lulu Geraghty utiliza o crochê – uma técnica tradicionalmente associada ao trabalho feminino – como meio para desconstruir preconceitos sobre a anatomia vulvar. O projeto insere-se numa abordagem de design como agente de sensibilização, na qual um objeto decorativo e funcional se transforma num veículo para contestar a vergonha e a censura em torno do corpo feminino. O modo como Geraghty usa o design para gerar discussão num ambiente informal, como o ritual do chá, sugere que a [introdução de objetos provocadores no espaço doméstico](#) pode ser uma estratégia eficaz para abordar temas sensíveis. Esta [relação entre design, humor e provocação](#) é um aspeto essencial a considerar na coleção *Kinky Ceramics*.

Já a BDSM Icon Chair, de Bastiaan Buijs, propõe uma reinterpretação crítica da história do design. Ao apropriar-se da *Red and Blue Chair* de Gerrit Rietveld, um ícone do modernismo funcionalista, Buijs inverte o seu significado e propósito, introduzindo elementos da cultura BDSM. O projeto insere-se claramente numa abordagem de design crítico, uma vez que não procura apenas a funcionalidade, mas também provocar reflexão sobre a marginalização da sexualidade no design. A peça demonstra como a carga simbólica de um objeto pode ser alterada sem que a sua estrutura fundamental seja modificada, [evidenciando o poder do design na ressignificação de significados](#). O projeto *Kinky Ceramics* parte de um princípio semelhante, ao transformar tipologias cerâmicas convencionais através da integração de elementos do universo fetichista.

Por sua vez, *Pansy Ass Ceramics* ilustra como o design especulativo pode ser utilizado para questionar normas sociais e culturais. O projeto trabalha com um repertório visual de referência kitsch e doméstica, mas introduz elementos provocadores que desafiam a normatividade e reapropriam símbolos da cultura *queer*. A abordagem da dupla demonstra que o design não se limita à funcionalidade, mas pode operar como um meio de expressão política e afirmação identitária. Assim como a coleção *Kinky Ceramics*, este projeto [utiliza a cerâmica não apenas como um suporte material, mas como um canal de contestação e resistência](#), ampliando as possibilidades expressivas do design.

Deste modo, a seleção destes projetos representa como o design, enquanto disciplina, tem o poder de [transformar objetos em agentes de discurso](#), promovendo novas leituras sobre identidade, corpo e prazer. Seja [através da apropriação de técnicas tradicionais, da ressignificação de ícones da história do design ou da fusão entre humor e erotismo](#), estes exemplos reforçam o potencial do design na construção de narrativas que desafiam normas estabelecidas. *Kinky Ceramics* insere-se nessa linhagem de projetos que utilizam a materialidade e a cultura material como ferramentas de questionamento, propondo novos territórios para a sexualidade e o desejo dentro do campo do design, promovendo a tolerância e o abraço à diversidade como enriquecedoras do tecido social.

Parte II

1.1 Enquadramento projetual

No design, como na olaria, moldar é um ato de poder: pode-se reforçar normas estabelecidas ou dar forma a novas possibilidades. A coleção *Kinky Ceramics* insere-se neste movimento subversivo, ao propor uma interseção entre a cerâmica tradicional e a materialidade dos artefactos BDSM, explorando o design como ferramenta crítica e disruptiva. Através dessa intersecção, o projeto questiona as lógicas normativas predominantes e desafia a forma como os objetos podem moldar as nossas percepções sobre o corpo, o desejo e a identidade, bem como os tabus inerentes a essas temáticas.

Esta coleção propõe um cruzamento entre a tipologia da **cerâmica tradicional e a materialidade de artefactos BDSM**, utilizando o barro para explorar as fronteiras físicas e simbólicas a que o corpo humano é submetido em práticas fetichistas. Elementos como cordas, *gag balls* e paddles são reinterpretados e integrados nas peças, estabelecendo uma relação visual e tátil entre a materialidade da cerâmica e a cultura do fetiche. O design assume, nesse contexto, um papel crucial ao articular as qualidades plásticas do barro com novas perspectivas críticas sobre questões ancestrais da humanidade, como identidade e poder. No século XXI, o design tornou-se uma ferramenta poderosa para revisitar e ressignificar essas temáticas, trazendo discursos e abordagens disruptivas que antes eram silenciadas. Ao moldar objetos que desafiam normas e expectativas, *Kinky Ceramics* transforma a cerâmica num meio de expressão que transcende a sua função decorativa ou utilitária, promovendo diálogos sobre sexualidade, desejo e emancipação.



F41 – *Kinky Ceramics*
Fotografia de Pedro Cá

O potencial transformador do barro revela-se, assim, como elemento central deste projeto, demonstrando a capacidade de ressignificação do artesanato através da aplicação de metodologias do design. A intenção é preservar a essência da olaria tradicional, reposicionando-a como um veículo para a desconstrução de tabus e a introdução de novos discursos. Ao integrar elementos do fetiche na cerâmica, *Kinky Ceramics* desafia concepções estabelecidas e reivindica um espaço onde o design celebra a diversidade, valoriza múltiplas experiências humanas e se afirma como instrumento de transformação social. É precisamente essa ambição que orienta o projeto: provocar reflexões sobre sexualidade e identidade através da materialidade e do gesto, reconhecendo e celebrando a pluralidade do desejo.

Para estruturar essa abordagem, a coleção está subdividida em três categorias principais: *Rope Play* (jogo de cordas), *Gag Play* (jogo de mordanças) e *Impact Play* (jogo de impacto). A seleção destas subcoleções baseia-se na relevância estética e conceptual que cada uma delas apresenta para a relação entre corpo e objeto, mas também na sua popularidade dentro da comunidade *kinky*. Segundo o site *Kink101*, algumas das práticas fetichistas mais comuns incluem *bondage* e restrição, jogos de privação sensorial e impacto físico, sendo estas três vertentes amplamente praticadas e representativas do universo BDSM.



F42 - *Rope play* (Jogo de cordas)
Fotografia de Pedro Cá



F43 - *Gag play* (Jogo de mordanças)
Fotografia de Pedro Cá



F44 - *Impact play* (Jogo de impacto)
Fotografia de Pedro Cá

Dessa forma, *Rope Play* explora a tensão entre contenção e liberdade, evocando as texturas e padrões criados pelo shibari, técnica japonesa de amarração erótica. *Gag Play* foca-se na restrição da comunicação e na transformação de um objeto funcional num elemento simbólico e escultórico. Já *Impact Play* reflete sobre o prazer na dor e a forma como marcas e texturas geradas pelo impacto podem ser traduzidas na superfície cerâmica. Ao trabalhar estas três vertentes, *Kinky Ceramics* dialoga com o universo BDSM de forma fiel e representativa e propõe uma reflexão sobre como o design pode materializar experiências sensoriais e simbólicas, ampliando o seu potencial enquanto ferramenta de expressão e questionamento.

1.2 Subcoleções

1.2.1 Rope Play - Shibari

Como afirma Mistress Couple:

The first medium that comes to mind when people hear the word bondage is rope. Within the bondage community, rope is considered a bondage essential due to its affordability and versatility. It can be used for restrictive bondage that holds people tightly, decorative bondage that adorns them, and even suspension bondage that dangles them from the ceiling (Couple, 2018, p. 72).

A subcoleção *Rope Play* tem como principal referência estas práticas de *bondage*, mais precisamente o *Shibari*, um estilo de amarração japonês que evoluiu a partir do Hojō-jutsu, uma técnica marcial utilizada para imobilizar prisioneiros no Período Edo (1602-1869). Ao longo do século XIX, esta prática foi ressignificada por artistas como Itoh Seiyu, que influenciou o desenvolvimento do *Kinbaku*, uma forma erótica de amarração. Com a disseminação do *Kinbaku* no Ocidente, popularizou-se o termo *Shibari*, que enfatiza a sua dimensão estética e performativa, diferenciando-se do *Kinbaku*, que privilegia o contacto físico e emocional entre os praticantes (Saiki, 2017).



F45 – Prisioneiros de guerra *Kinbaku*

Embora, para um olhar externo, o *Shibari* possa ser erroneamente associado à privação ou à submissão forçada, a prática é, na realidade, baseada no consentimento e na troca de experiências sensoriais entre os participantes. Como explica Seito Saiki, praticante desta arte:

This practice is also something used with willing participants and is not considered to be synonymous with any form of deprivation or degradation; in fact, it is quite the opposite. It is incredibly common for the models to experience a sort of high, or even a trance-like state for the one who is tied up. While the person handling them, also known as a rigger, can experience adrenaline highs from being in control. All this is from tying knots? Yes, but it also so much more than that. (Saiki, 2017, p. 8).

A citação de Saiki destaca um dos aspetos mais intrigantes do *Shibari*: o estado psicológico induzido pela experiência da amarração. Para a pessoa amarrada (*bottom*), o processo pode resultar num estado de transe ou êxtase, frequentemente descrito como um efeito meditativo e libertador. Para quem amarra (*rigger*), a prática pode gerar um estado de fluxo e adrenalina, relacionado ao exercício de controlo e precisão na execução dos nós e padrões. Este fenómeno psicológico, por vezes comparado ao *subspace* (estado alterado de consciência dentro do BDSM), reforça a complexidade e a profundidade desta prática, que vai além da mera restrição física e se transforma numa experiência sensorial, emocional e estética.

A seleção do tipo de corda é um dos aspetos mais importantes da experiência do *Shibari*, pois uma escolha inadequada pode comprometer a segurança e o conforto dos praticantes. Segundo Lee Harrington, autor da obra, *Shibari You can Use* (2015), as fibras utilizadas podem ser divididas em duas categorias principais:

Naturais:

Sisal – estrutura torcida, boa estabilidade dos nós, moderada sensibilidade à água (lavagem pouco frequente recomendada), toque muito áspero e agressivo.

Juta – estrutura torcida, boa estabilidade dos nós, sensível à água (não deve ser lavada) e produz um som característico ao ser manuseada.

Cânhamo ocidental e Japonês – estrutura torcida, boa estabilidade dos nós, moderada sensibilidade à água (lavagem pouco frequente recomendada) e odor marcante.

Algodão – estrutura entrançada, baixa estabilidade dos nós, expande sob tensão (não recomendado para suspensões), lavável e suave ao toque.

Sintéticas:

Nylon – estrutura entrançada, baixa estabilidade dos nós, expande sob tensão (não recomendado para suspensões), lavável e propenso a causar queimaduras por fricção.

Polipropileno – estrutura torcida, estabilidade média dos nós, impermeável, maior rigidez e pouca suavidade, podendo causar queimaduras por fricção.



F46 - Tipos de corda usados na prática de *Shibari*

É recomendado o uso de cordas com no mínimo 8 metros de comprimento, para que exista a possibilidade de ser dobrada ao meio e ainda conseguirmos fazer alguns nós. Em relação à sua espessura, o ideal para o uso num corpo humano é entre 5 e 6mm. Não é recomendado o uso de cordas mais grossas que os 6mm devido ao facto de as mesmas gerarem nós demasiado grandes, o que irá provocar maiores zonas de pressão sobre a pele.

As melhores cordas para jogos de suspensão são as de juta e cânhamo, pela sua estrutura torcida. Esta característica faz com que a corda não expanda com a carga suspensa, não apertando assim os nós em demasia. Sendo cordas naturais, são recomendadas para a suspensão pelo facto de não gerarem queimaduras com a fricção das mesmas sobre a pele.

No caso de o jogo de cordas ser praticado num contexto sexual, as cordas de algodão, Polipropileno e Nylon, são as mais recomendadas pela possibilidade de seres higienizadas no final da prática. Lembrando que este tipo de corda gera queimaduras por fricção e por esse motivo deve ser manuseada com bastante precaução (Harrington, 2015). Em relação aos nós utilizados nesta prática, existem 4 tipos, sendo eles: o nó por cima/duplo por cima, o nó quadrado/cirurgião, o nó de cabeça de cotovia e o meio nó.

Apesar do tabu adjacente a esta prática, o *Shibari* tem sido cada vez mais explorado por artistas e designers que incorporam as suas formas e conceitos em diferentes media. No desenvolvimento da subcoleção *Rope Play*, algumas referências fundamentais foram:

Shibari Heart | Adam Parker Smith

Uma escultura que traduz a tensão e o aprisionamento por meio de um balão em forma de coração envolto em cordas. Smith utiliza materiais sólidos (aço inoxidável, resina) para capturar a fluidez das amarrações, estabelecendo um diálogo entre suavidade e restrição. Esta abordagem foi essencial para o desenvolvimento da subcoleção, que pretende recriar as deformações do corpo numa peça de cerâmica – um material que, à partida, não se deforma sob a pressão da corda.



F47 - *Shibari Heart*
Adam Parker Smith (2019)

SHIBARI | Bomma

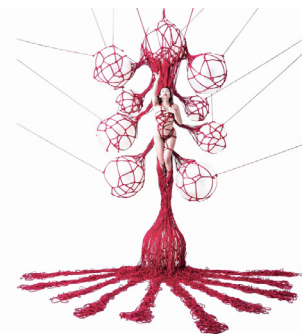
Um projeto de design de iluminação que explora o entrelaçamento de cordas e vidro soprado, refletindo a relação entre força e fragilidade presente no *Shibari*. Este projeto tornou-se uma referência, pelos nós característicos, mas também pela forma como a designer Kateřina Handlová capturou a essência da prática numa luminária elegante e luxuosa, elevando o *Shibari* ao mercado de luxo.



F48 - *Shibari* - Bomma (2016)

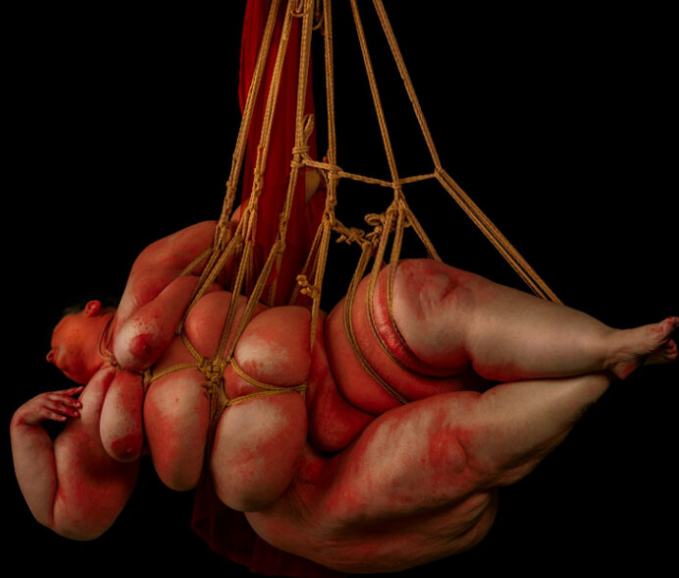
Hajime Kinoko

Um *rigger* de renome, conhecido pelas suas instalações com modelos suspensos por cordas. O seu trabalho tornou-se uma referência tanto pela complexidade das composições quanto pela capacidade de cativar o público através da tensão e da estética visual das amarrações.



F49 - Hajime Kinoko

Estas referências ajudaram a consolidar a abordagem formal e conceptual da subcoleção, permitindo uma leitura aprofundada das relações entre tensão, materialidade e erotismo. A investigação projetual possibilitou o estabelecimento de diretrizes formais e materiais que garantissem que a representação do *Shibari* fosse respeitosa e coerente com a prática original, criando, ao mesmo tempo, novas possibilidades dentro do universo da cerâmica contemporânea.



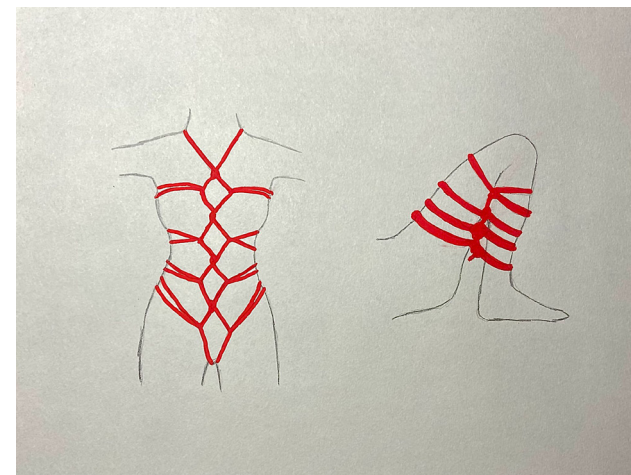
F50 – Tied not bound

1.2.2 Rope Play – Intenções projetuais

A subcoleção *Rope Play* teve a sua origem em março de 2020, no âmbito de um briefing livre orientado pelo professor Fernando Brízio, na unidade curricular de Projeto. A ideia surgiu de uma investigação prévia sobre *Shibari*, conduzida num outro briefing sob orientação do professor Rui Dias, cujo objetivo era explorar as dinâmicas das relações interpessoais. Durante esse o processo desse projeto das relações, tornou-se evidente a forte carga estigmatizante associada à prática, um fator que este projeto procurou abordar e desconstruir.

Como mencionado, o *Shibari* é uma das práticas mais difundidas dentro da comunidade BDSM, não apenas pela sua versatilidade, mas também pela sua compatibilidade com outros fetiches. Embora certos elementos do BDSM despertem curiosidade no público, a forma como estas práticas são representadas nos media tende a ser intimidante para aqueles habituados a concepções convencionais da sexualidade. No entanto, o *bondage* é frequentemente o primeiro contacto de muitas pessoas com o universo BDSM, uma vez que pode ser praticado sem recorrer à dor, utilizando cordas, algemas ou outros dispositivos que restringem os movimentos.

O principal objetivo da subcoleção *Rope Play* foi traduzir, através da cerâmica, as deformações às quais o corpo humano é submetido durante uma sessão de *Shibari*, despertando a curiosidade do público, tanto pela complexidade dos nós representado, como pela forma como o material se adapta a essas tensões. Para tal, foi conduzida uma investigação sobre os diferentes tipos de amarrações, os materiais utilizados e as dinâmicas



F51 - Desenhos dos nós a utilizar na coleção

envolvidas, garantindo uma abordagem respeitosa e coerente com a prática original. Essa investigação teve como base as plataformas *Shibari Academy*, *The Duchy* e *Shibari Study*, que são espaços de referência para os praticantes da técnica, oferecendo cursos, venda de cordas, vídeos informativos sobre segurança, consentimento, cuidados pós-prática e tutoriais de nós e amarrações tradicionalmente utilizados.

Para este projeto, o foco esteve nas amarrações base (amarração de coluna e de coluna dupla), nas amarrações dos membros e nas amarrações de corpo inteiro. O objetivo foi reproduzir configurações que cobrissem a maior área corporal possível, razão pela qual não foram exploradas amarrações faciais ou capilares.

A seleção dos nós teve em conta a sua viabilidade formal na cerâmica, privilegiando aqueles que melhor evocam as amarrações corporais, como o *Hishi Karada* (arnês diamante) e o *Futomomo* (amarração dos membros superiores/inferiores).

Para quem deseja explorar as técnicas do *Shibari*, alguns dos nós representados nesta subcoleção podem ser aprendidos através dos seguintes tutoriais em vídeo:

Hishi Karada – [The Duchy](#)
Futomomo – [YouTube](#)

Dessa forma, *Rope Play* materializa visualmente as forças de tensão, compressão e deformação inerentes ao *Shibari*, expandindo os limites entre corpo, materialidade e erotismo. Para além de uma mera transposição estética, a subcoleção propõe uma reflexão crítica sobre o estigma que envolve esta prática, deslocando-a do espaço privado para o quotidiano através de objetos cerâmicos utilitários. Ao inscrever a linguagem do *Shibari* no campo do design, *Rope Play* questiona concepções normativas de desejo e intimidade, ao mesmo tempo que reconfigura as relações entre função, ornamentação e transgressão.

1.2.3 Rope Play – Processos e resultados

A coleção iniciou-se com o desenho de formas cerâmicas que facilitassem a amarração das cordas, considerando princípios estruturais e estéticos. Foram analisados padrões básicos de amarração, tendo sido o foco, o Hishi Karada (arnês em diamante), um desenho amplamente reconhecido no universo do *Shibari*. Esta escolha deveu-se à sua visibilidade e à forma como percorre o tronco até à zona pélvica, começando no pescoço. Este detalhe foi particularmente relevante, pois, nas peças cerâmicas, a amarração teria igualmente início pelo pescoço da talha.

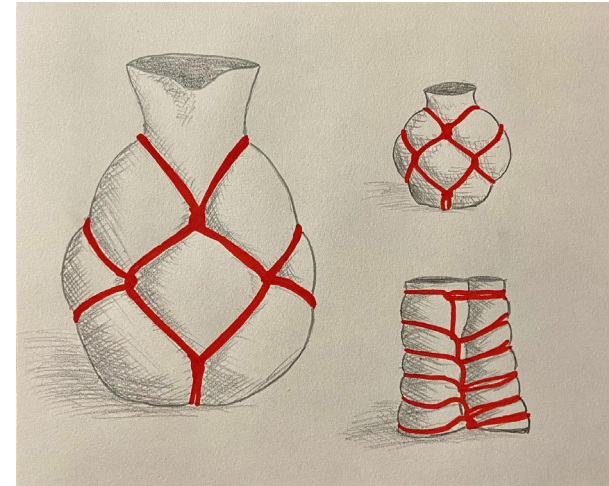


F52 - Esboços de tipologias de forma, a desenvolver para aplicação das cordas



F53 - Ceramista Telma Vieira, a produzir a primeira peça da coleção

Para a execução dos primeiros testes, foi convidada a ceramista Telma Vieira, recém-licenciada em Design de Produto, Cerâmica e Vidro e em formação no CENCAL. Após discussão sobre materiais e dimensões com as quais Telma se sentia mais confortável a trabalhar, optou-se por utilizar grés com chamote, de modo a garantir uma estrutura suficientemente resistente para peças de maior escala. Paralelamente, recorreu-se à faiança branca e preta, bem como ao barro vermelho, para testes cromáticos que permitissem avaliar os contrastes com as cordas.



F54 - Primeiros esboços de peças a produzir em colaboração com a Telma Vieira
Ilustração do autor

A fase inicial do processo envolveu a criação de esboços e, posteriormente, a produção dos primeiros modelos. Foi dada liberdade à ceramista para adaptar os desenhos às suas competências de olaria, de forma a garantir um fluxo de trabalho mais orgânico. Durante esta fase experimental, constatou-se que a corda utilizada apresentava um carácter excessivamente plástico, o que resultava em risco de corte das paredes das peças devido à fricção. Além disso, verificou-se que a corda, por si só, não conseguia deformar o barro da mesma forma que marca a pele humana. Como solução, testou-se a utilização de um objeto longo, nomeadamente uma colher de pau, para acentuar as deformações de dentro para fora da peça após a amarração. Foram testadas diferentes combinações: corda de algodão branco sobre barro vermelho e corda de nylon vermelha e preta sobre pastas brancas e pretas.



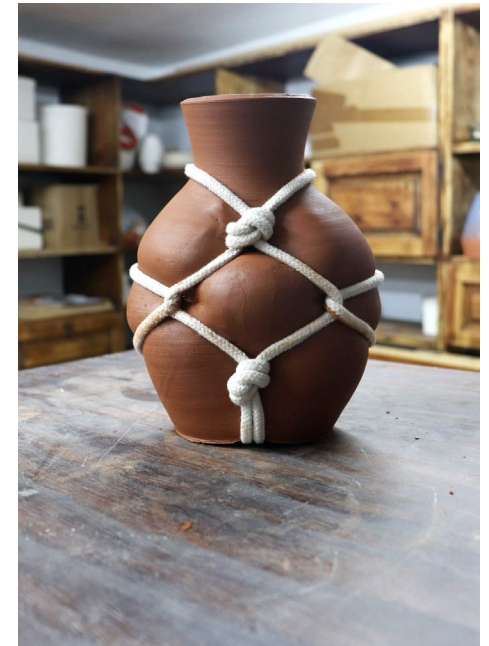
F55 - Primeiro teste de amarração Futomomo em duas peças
Fotografia do autor



F56 - Primeiro teste com pasta negra
Fotografia do autor



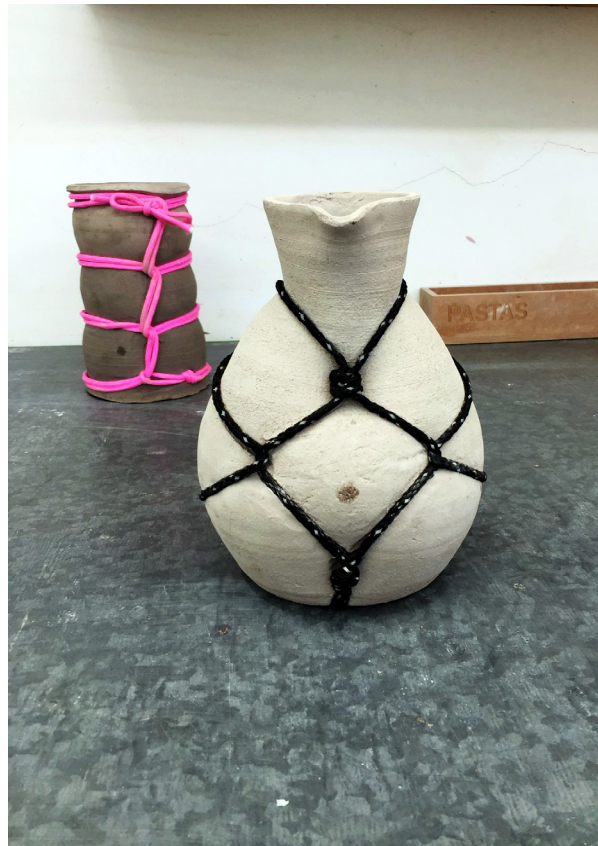
F57 - Primeiro teste de pasta negra, vidrado de transparente
Fotografia do autor



F58 - Primeira peça produzida em barro vermelho com a aplicação de cordas
Fotografia do autor



F59 - Alguns testes de amarrações e variações de forma e pasta
Fotografia do autor



F60 - Primeiro teste em grés
Fotografia do autor



F61- Primeiro teste em grés com vidrado transparente
Fotografia do autor

Durante o processo de desenvolvimento das peças, verificou-se que nem todas as tipologias cerâmicas eram adequadas ao projeto. A modelação de uma taça, por exemplo, revelou-se um desafio para a amarração, devido à ausência de um gargalo que permitisse um ponto de fixação eficiente. Esta constatação levou à conclusão de que, para recriar um padrão de amarração inspirado no corpo humano, as peças deveriam seguir a tipologia de vasilhame, garantindo um ponto de fixação superior através de um gargalo acentuado.

Como refere Isabel Maria Fernandes, “A olaria de antigamente cumpria as necessidades básicas da população que servia” (Silva et al., 2003, p.61), sendo que “para o armazenamento de bens alimentares usaram-se, e em alguns casos ainda se usam, vasilhas de grandes dimensões, como, por exemplo, talhas e potes.” (Silva et al., 2003, p.68). A talha, em particular, é um recipiente cerâmico de grande porte, tradicionalmente utilizado para armazenar líquidos e alimentos. Ainda hoje, desempenha um papel essencial na vinificação, um método ancestral de fermentação e conservação do vinho, além de ser empregada na preservação de azeites e outros produtos alimentares. O barro, pelas suas propriedades naturais, contribui para a manutenção de uma temperatura estável no interior do recipiente, reduzindo a deterioração do conteúdo.

Para além da sua funcionalidade, a talha representa um equilíbrio entre utilidade e identidade cultural. A sua produção envolve um vasto conhecimento técnico de olaria e reflete especificidades regionais no que diz respeito à forma, acabamento e métodos de impermeabilização, como o uso de pez, ceras ou vidrados internos. Assim, a talha não apenas responde a exigências práticas, mas também se afirma como testemunho da continuidade e da adaptabilidade das práticas cerâmicas tradicionais ao longo do tempo.

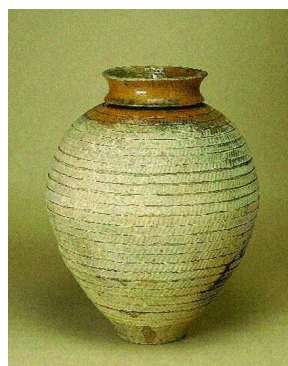
Neste contexto, recorreu-se à obra *Olaria Portuguesa: do Fazer ao Usar* para a recolha de referências visuais e formais, de modo a orientar o desenho das peças modeladas. A partir dessa pesquisa, foram selecionadas as seguintes tipologias:



F62 - Talha encordoada, séc. XVIII-XIX, Vilar de Nantes, alt. 73 cm



F63 - Talha com cordões e inscrição, 1885, Amieira, alt. 78.8 cm



F64 - Talha encordoada, séc. XVIII-XIX, Barcelos, alt. 81.9 cm

As peças produzidas nesta fase foram cozidas a 980°C e vidradas posteriormente a 1020°C, utilizando vidrados transparentes, brancos e pretos de baixa temperatura. A vidragem foi aplicada com o objetivo de tornar as peças impermeáveis e expandir as suas possibilidades de utilização. Durante uma sessão de avaliação com o professor Fernando Brizio, reconheceu-se o potencial do projeto, mas foi sugerida a colaboração com um ceramista experiente em olaria para aperfeiçoar a execução. Assim, Miguel Neto⁽³⁾ integrou o projeto, permitindo a produção de peças de maior porte, mais leves e com acabamentos mais refinados, fruto dos seus mais de 30 anos de experiência na roda de oleiro.



F65 - Ceramista Miguel Neto
Fotografia do autor

Com a sua colaboração, repensou-se o uso do vidrado, optando-se por pastas de alta temperatura (1260°C) que vitrificam naturalmente, mantendo um aspeto mais orgânico e próximo à textura da pele humana. A exceção foi o barro vermelho, que requer vidragem, mas apenas na superfície interna para preservar a sua aparência externa natural.

3-Miguel Neto é ceramista profissional, formado pelo Cencal, e vive e trabalha nas Caldas da Rainha, onde mantém o seu atelier. Desde 1994, dedica-se à produção de peças em grés, conhecidas pela elegância das formas e pela sofisticação discreta do seu trabalho. Com uma longa trajetória na cerâmica, participou em diversas exposições individuais e coletivas, consolidando o seu nome na área. No projeto *Kinky Ceramics*, a sua colaboração foi essencial para dar forma à coleção. Mais do que um suporte técnico, Miguel trouxe uma compreensão profunda do barro, transformando ideias especulativas em peças tangíveis. O seu olhar atento aos detalhes, aliado à experiência no manuseio da matéria, elevou a qualidade final das obras, garantindo que cada peça refletisse tanto o conceito como a excelência na execução.

Como forma de exploração das impermeabilizações tradicionais, também foram enceradas algumas das peças, para que as mesmas ganhassem a capacidade de conter líquidos sem o uso do vidro. Para este processo, foi utilizada a cera de abelha que foi derretida ao lume e aplicada no barro chacotado em diversas camadas a pincel. Com o objetivo de melhorar a absorção desta mesma cera, as peças a serem impermeabilizadas também têm de ser aquecidas, de forma a que a cera não fique só na superfície da peça.



F66 - Primeiras peças feitas em colaboração com o Miguel Neto
Fotografia do autor

Na seleção das pastas cerâmicas de alta temperatura, privilegiou-se a diversidade cromática e a capacidade de resistência térmica. Foram escolhidas as seguintes pastas da marca Vicente Díaz:

Grés BG 0,2: 30% de chamote, 0-0.2mm de granulometria, temperatura ideal de 1280oC. Plástica, usada para raku. Cor branca em oxidação, creme em redução.

Grés NT: 18% de chamote, 0-0.2mm de granulometria, temperatura entre 1260-1280oC. Plástica. Cor creme em oxidação, castanho-claro em redução.

Grés CT: 32% de chamote, 0-0.2mm de granulometria, temperatura de 1280oC. Plasticidade média. Cor creme em oxidação, laranja com manchas pretas em redução.

Grés Vermelho NT: 18% de chamote, 0-0.2mm de granulometria, temperatura de 1280oC. Plástica. Cor vermelha em oxidação, grená metálico em redução.

Grés Negro NT: 40% de chamote, 0-0.2mm de granulometria, temperatura de 1280oC. Plástica, difícil de trabalhar devido ao chamote. Cor negra em oxidação, negra metálica em redução.



F67 - BG 0.2

F68 - NT

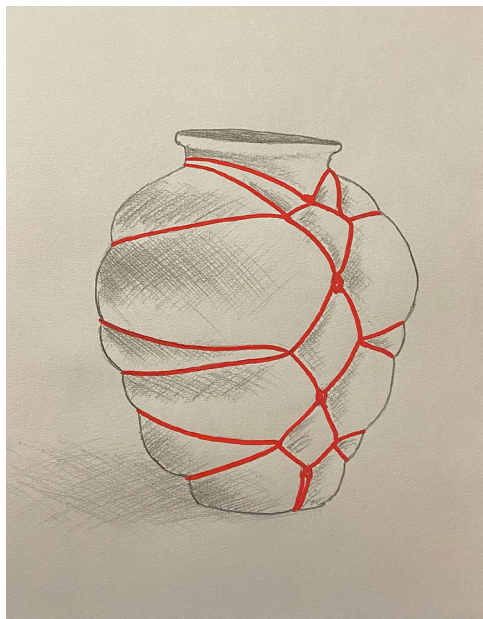
F69 - CT

F70 - NT VERMELHO

F71 - NT NEGRO

Para melhorar a manobrabilidade na roda, algumas peças resultaram da mistura de pastas, especialmente a BG e a NT, combinadas com outras de maior teor de chamote.

A aplicação das cordas nas peças exigiu um controlo rigoroso do ponto de secagem do barro, uma vez que a sua maleabilidade era essencial para garantir a fidelidade das marcas e texturas pretendidas. Se a peça estivesse demasiado húmida, não suportaria as deformações impostas pela pressão das cordas, comprometendo a sua estrutura. Por outro lado, se estivesse demasiado seca, perderia a capacidade de adaptação, tornando inviável a incorporação das amarrações de forma eficaz.



F72 - Esboço de peça a produzir com o Miguel Neto
Ilustração do autor



F73 - Peça crua amarrada
Fotografia do autor



F74 - Peça chacoatada sem cordas
Fotografia de Pedro Cá

Para solucionar esta questão, foram realizados vários testes com diferentes tempos e métodos de secagem até se alcançar um processo ideal. Concluiu-se que a melhor abordagem seria recorrer ao uso controlado do maçarico, permitindo uma secagem acelerada, especialmente na superfície externa da peça, sem comprometer a sua integridade estrutural. A técnica consistiu em expor a peça ao fogo durante um período de três a cinco minutos, mantendo o maçarico a uma distância segura para evitar sobreaquecimento. O movimento de secagem iniciava-se na base e subia gradualmente até ao gargalo, sendo repetido diversas vezes. Para garantir uma distribuição homogênea do calor, evitou-se a concentração prolongada num único ponto, limitando a exposição direta a um máximo de 20 segundos por área.



F75 - Secagem controlada através do uso de maçarico Fotografia do autor

Este método revelou-se fundamental para equilibrar a resistência e a flexibilidade da argila no momento da aplicação das cordas, permitindo que as amarrações deixassem marcas precisas e permanentes sem comprometer a forma ou a estabilidade das peças.



F76 - Marcas das amarrações na pele Fotografia de Carlos Pedro

A escolha das cordas baseou-se na sua compatibilidade com a cerâmica, priorizando a fricção e a higienização. A corda de algodão revelou-se a mais adequada, dada a sua suavidade e facilidade de limpeza. Foi também ajustada a espessura da corda em função da escala da peça, sendo que, para peças menores, se optou por espessuras abaixo dos 3mm.

F77 - *Rope play* - barro vermelho
Fotografia de Carlos Pedro





F78 - Suspensão
Fotografia de Carlos Pedro





F80 - *Rope play - Neon*
Fotografia de Carlos Pedro

A seleção cromática das cordas seguiu um critério similar ao do *Shibari* tradicional, combinando tons neutros com opções vibrantes, especialmente nas peças texturizadas ou de tonalidades mais escuras, reforçando o caráter expressivo da coleção.



F81 - *Rope play - Neon*
Fotografia de Carlos Pedro



F82 - *Rope play - Neon pink*
Fotografia de Carlos Pedro

Conclui-se que o desenvolvimento da subcoleção *Rope Play* demonstrou a complexidade de transpor um padrão de amarração corporal para a cerâmica, exigindo ajustes tanto na modelação das peças quanto na escolha dos materiais. A opção pelo arnês em diamante revelou-se eficaz na criação de um paralelismo visual e estrutural entre o corpo humano e a tipologia de vasilhame. No entanto, o processo evidenciou limitações na forma como a corda interage com a cerâmica, exigindo soluções alternativas, como o uso de utensílios para acentuar as deformações.

A colaboração com Miguel Neto e Telma Vieira foi essencial para melhorar a qualidade das peças, resultando em formas mais leves, resistentes e com acabamentos refinados. A experimentação com diferentes pastas cerâmicas e métodos de impermeabilização expandiu as possibilidades técnicas e estéticas da coleção, conferindo-lhe maior versatilidade. Por fim, a seleção das cordas e a sistematização dos tempos de secagem foram determinantes para garantir a fidelidade das amarrações sem comprometer a integridade estrutural das peças.

Considera-se, que o resultado final reflete um equilíbrio entre funcionalidade, expressão estética e continuidade das práticas cerâmicas tradicionais. Crê-se que este projeto reafirma o potencial do design especulativo para desafiar percepções e abrir novos diálogos entre o artesanato e a cultura do fetiche, um dos principais objetivos desta investigação.

F83 - *Rope play*
Fotografia de Carlos Pedro

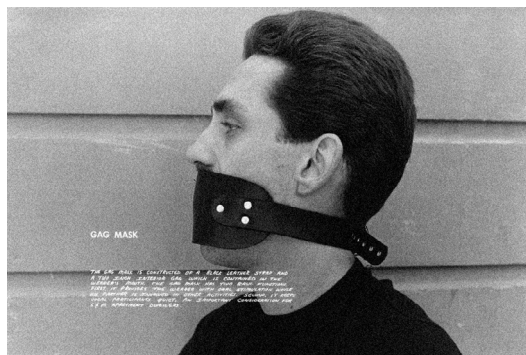


1.2.4 Gag Play - Gag ball

No campo da cultura visual, o fotógrafo Hal Fischer, na sua série *Gay Semiotics* (1977–1979), inseriu a *gag ball* como um elemento central da iconografia da cultura gay de São Francisco, destacando-a como um dispositivo de ressignificação da masculinidade fora da heteronormatividade.

Fischer identifica duas funções primordiais para a *gag ball*, que descreve da seguinte forma:

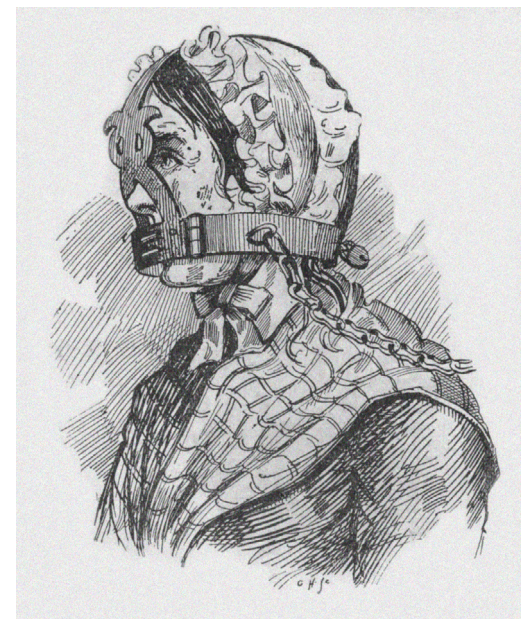
The gag mask is constructed of a black leather strap and a two-inch interior gag which is contained in the wearer's mouth. The gag mask has two basic functions. First, it provides the wearer with oral stimulation while his partner is involved in other activities. Second, it keeps vocal participants quiet, an important consideration for S[ado] and M[asochism] apartment dwellers. (FISCHER, 1977)



F84 - GagMask em *Gay Semiotics* por Hal Fischer

Esta dualidade é fundamental para compreender a materialidade e os sentidos que este artefacto carrega dentro e fora do imaginário BDSM.

Historicamente, a utilização de dispositivos de contenção facial remonta a contextos de violência e domínio patriarcal. Um dos exemplos mais marcantes é a *Scold's Bridle* (ou máscara do silêncio), um artefacto metálico usado na Europa medieval para punir mulheres consideradas coscuvilheiras ou insubordinadas, e que posteriormente foi empregado na subjugação de pessoas escravizadas em contextos coloniais. Como refere Grada Kilomba(4), este artefacto facial pode ser entendido como, “represent colonialism as a whole. It symbolizes the sadistic politics and its cruel regimes of silencing the so-called “Others”” (Kilomba, 2008, p.16)



F85 - *Scold's Bridle*

4-A interseção entre as lutas antirracista e *queer/LGBTQ+* é fundamental para compreender as dinâmicas de opressão e resistência, uma vez que ambas enfrentam sistemas de silenciamento e normatização que historicamente marginalizam corpos dissidentes. Um exemplo emblemático, e referência para o trabalho de Grada Kilomba, é a figura da Escrava Anastácia, um ícone da religião Umbanda, frequentemente representado com uma máscara de silêncio. Esse artefacto simboliza a política violenta de silenciamento imposta às populações afrodescendentes no período colonial. No contexto da obra de Kilomba, essa imagem não apenas denuncia a violência colonial, mas também ressoa nas formas contemporâneas de repressão e exclusão enfrentadas por comunidades racializadas e LGBTQ+. Em Portugal, iniciativas como o Coletivo Afrontosas promovem essa interseção ao dar visibilidade às experiências de pessoas negras queer e ao desafiar as estruturas de poder que perpetuam desigualdades.

No entanto, a *gag ball* contemporânea distancia-se destes dispositivos de coerção através da consensualidade e da negociação. Diferente das mordanças históricas, geralmente feitas de metal e projetadas para infligir dor e submissão forçada, a *gag ball* moderna é confeccionada com materiais como borracha, silicone e couro, priorizando o conforto e a segurança do praticante. Dessa forma, a sua utilização no BDSM torna-se uma escolha performativa, permitindo ao indivíduo reconfigurar a sua relação com a vulnerabilidade e o desejo.

Os diferentes tipos de *gags* dentro do universo BDSM variam em forma e função. Além da tradicional *gag ball*, existem os *bit gags* (semelhantes aos freios de cavalo), *O-ring gags* (compostos por um anel metálico que mantém a boca aberta), *spider gags* (com extremidades metálicas que impedem o fechamento da boca) e *penis gags* (que simulam a prática de felação forçada). Cada modelo atende a diferentes preferências dentro da comunidade BDSM, reforçando a pluralidade de experiências sensoriais e simbólicas possíveis dentro destas práticas.



F86 - Gag ball



F87 - Bit gag



F88 - O-ring gags



F89 - Spider gags



F90 - Penis gags

Desta forma, a *gag ball*, antes um símbolo de coerção e silenciamento, transforma-se num elemento de agência e exploração sensorial, redefinindo as relações entre corpo, desejo e poder no universo BDSM e para além dele.

1.2.5 Gag Play - Intenções projetuais



F91 - Gag ball em utilização

A subcoleção *Gag Play* surge da análise da função primária da *gag ball*, um brinquedo sexual também conhecido como bola de mordada, utilizado em contextos de dominação/submissão, *bondage* e *roleplay*. Este artefacto consiste, geralmente, numa bola de silicone ou plástico, disponível em diferentes tamanhos, cores e formas, concebida para ser inserida na boca da pessoa submissa durante a prática sexual. Para garantir a sua fixação, a bola encontra-se presa a uma tira ajustável, habitualmente de couro, que envolve a cabeça e inclui um sistema de fivela ou fecho, permitindo o ajuste ao tamanho desejado e assegurando conforto e segurança ao utilizador. A sua principal função é restringir ou limitar a capacidade de fala da pessoa submissa, reforçando a dinâmica de controlo inerente à prática.

Como observa Tristan Taormino,

Since talking is the number one way we express ourselves and exchange information, it's something we take for granted and do without thinking. Making it impossible for a bottom to use spoken language to communicate can be a way of establish your dominance and exercise control over them.

(Taormino, 2012, p.103).

Esta privação da fala reforça a relação de poder dentro da dinâmica BDSM, como também evidencia a centralidade do silêncio e da contenção na experiência do desejo e da submissão.

Partindo dessa premissa, a subcoleção *Gag Play* transpõe para a cerâmica o conceito de restrição e contenção, materializando-o num conjunto de peças de tipologia cantil/garrafa, tradicionalmente utilizadas para armazenar e transportar líquidos. Nestes objetos, a *gag ball* desempenha um papel estrutural e simbólico, funcionando como elemento de vedação. A bola, ao ser pressionada contra a abertura do recipiente, restringe a saída do conteúdo, estabelecendo uma relação direta entre a limitação física da fala e a retenção do líquido no interior da peça.

Dessa forma, ao integrar a *gag ball* na subcoleção *Gag Play* do projeto *Kinky Ceramics*, não se pretende apenas homenagear a sua presença na cultura BDSM, mas questionar e ressignificar as suas implicações simbólicas. O que outrora foi um instrumento de opressão e silenciamento transforma-se num símbolo de prazer, consentimento e liberdade expressiva. Pretende-se, assim, que a coleção contribua para uma reflexão crítica sobre a tensão entre restrição e emancipação, entre contenção e desejo, reformulando a relação entre corpo, materialidade e poder e, dessa forma, reafirmando o potencial do design especulativo como ferramenta de questionamento e transformação sociocultural.

1.2.6 Gag Play – Processos e resultados

A subcoleção *Gag Play* iniciou-se com a análise de diversas peças historicamente concebidas para conter, transportar e servir líquidos. O objetivo dessa pesquisa foi selecionar exemplares nos quais a fusão com a *gag ball* se tornasse, não apenas visualmente coerente, mas funcionalmente relevante. Pretendia-se que a aplicação da *gag ball* transcendesse um mero caráter decorativo e assumisse um papel utilitário dentro da peça cerâmica.

Segundo Isabel Maria Fernandes, “para o transporte de líquidos, ou para ‘dar de beber a quem tem sede’, existiam diversas vasilhas. No transporte e serviço de vinho e água usavam-se infusas, canecas, garrafas, garrafões e bilhas.” (Silva et al., 2003, p.170). No entanto, devido às dimensões padronizadas das *gag balls* disponíveis no mercado, cujas fivelas determinam a forma como se ajustam ao objeto, a pesquisa centrou-se essencialmente nas tipologias garrafa, garrafão e bilha. A questão da escala revelou-se crucial, pois, da mesma forma que a *gag ball* é desenhada para se ajustar à circunferência de uma cabeça humana, era necessário que as peças de referência tivessem proporções compatíveis com essa relação. A tipologia que melhor respondeu a esse critério foi a do garrafão, cuja forma arredondada e gargalo fino e alongado possibilita, através da aplicação da *gag ball*, a criação de uma zona de pega/asa similar às das bilhas tradicionais.



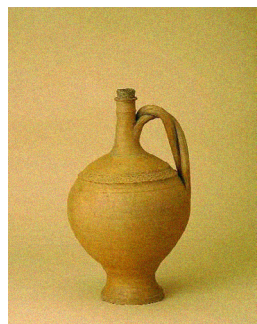
F92 -Jarra, séc. XIX-XX,
Ovar ou Vagos, alt. 30 cm



F93 - Vinagreira, séc. XIX-XX,
Parada de Gatim, alt. 26.2 cm

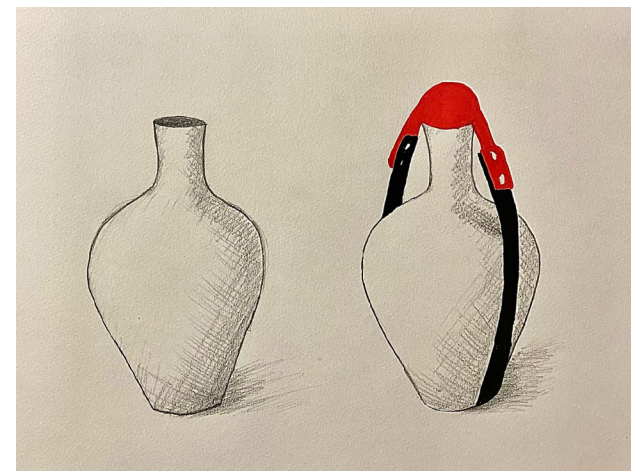


F94 -Garrafão, séc. XIX-XX,
Vilar de Nantes, alt. 35.5 cm



F95 -Bilha, séc. XX,
Carapinhãl, alt. 35.3 cm

Tal como na subcoleção *Rope Play*, o processo teve início com a elaboração de esboços, seguida pelo desenvolvimento dos primeiros modelos, produzidos em colaboração com o ceramista Miguel Neto. Sendo uma peça relativamente simples do ponto de vista técnico, o maior desafio revelou-se nas suas dimensões, uma vez que, ao contrário das cordas utilizadas na subcoleção anterior, cuja flexibilidade permitia um ajuste variado, a *gag ball* possui um ajuste limitado. Por se tratar de um objeto adquirido no mercado e não desenhado especificamente para o projeto, as suas dimensões seguem um padrão industrial, pensado para se adaptar à fisionomia da cabeça humana, o que impôs restrições à escala das peças desenvolvidas.



F96 - *Gag play* - esboços
Ilustração do autor

Nas peças *Rope Play*, os nós das cordas podem ser reajustados após a cozedura, acomodando-se à redução dimensional da cerâmica. Já nas peças *Gag Play*, caso o garrafão encolha excessivamente durante a secagem e cozedura, a aplicação da *gag ball* torna-se inviável, pois a sua adaptação é limitada aos furos da fivela, que permitem ajustes apenas dentro de um intervalo restrito.

Com o intuito de preservar a deformação provocada pela pressão da *gag ball* sobre a superfície da peça, foi utilizada uma ripa de madeira ligeiramente maior do que a fivela para marcar a área de aplicação antes da secagem. Esse procedimento assegura que, mesmo após a cozedura, a peça conserve as marcas dessa interferência, evidenciando a tensão material entre a cerâmica e o elemento externo.

F97 - *Gag rosa*
Fotografia de Pedro Cá



Durante a produção de algumas peças, ocorreu um feliz acidente: o pescoço/gargalo de uma delas colapsou, dobrando-se horizontalmente sobre o corpo. Em vez de descartar o exemplar, essa deformação inesperada levou a uma reavaliação do desenho, integrando o acaso no desenvolvimento da coleção. Ao analisar a nova forma da peça, percebeu-se que o posicionamento do gargalo criava a orientação ideal para a aplicação do artefacto de BDSM, replicando a forma como seria utilizado na boca humana. Assim, optou-se por aplicar uma *Spider Gag*, que, ao contrário da *Gag Ball*, mantém a boca aberta, permitindo o acesso ao seu interior, resultando numa variação particularmente promissora dentro desta subcoleção.



F98 - Peças *Gag* e *Spider*
Fotografia de Pedro Cá

A escolha da pasta cerâmica manteve-se alinhada com a subcoleção *Rope Play*, recorrendo-se ao grés da marca Vicente Díaz, cuja plasticidade e resistência permitiram alcançar os resultados desejados. As peças foram chocotadas a 980°C e vidradas internamente com um vidrado transparente para garantir a impermeabilização. Além disso, tal como na subcoleção anterior, foram submetidas a cozaduras tanto em atmosfera de oxidação quanto de redução, resultando numa diversidade de tonalidades da pasta. Essa variação cromática reforça a intenção de representar a pluralidade dos tons de pele

humana, estabelecendo uma continuidade conceitual entre as subcoleções. Conclui-se que o desenvolvimento da subcoleção *Gag Play* evidenciou os desafios de integrar um artefacto de BDSM padronizado em peças cerâmicas, exigindo um rigoroso controle dimensional durante o processo de modelação e cozedura. A escolha do garrafão como tipologia principal revelou-se adequada para estabelecer uma relação formal e funcional com a *gag ball*, enquanto a introdução da *spider gag* trouxe uma nova camada interpretativa ao projeto.

A necessidade de antecipar a contração da cerâmica e garantir a viabilidade da aplicação das *gag balls* levou à adoção de estratégias como a marcação prévia da área de encaixe, assegurando que as peças preservassem as deformações desejadas após a cozedura. A experimentação com diferentes formatos e variações de posicionamento também demonstrou o potencial expressivo da fusão entre a cerâmica e o objeto de restrição.

A colaboração com Miguel Neto foi novamente determinante para a otimização dos processos técnicos e para o aprimoramento dos acabamentos das peças. Além disso, a utilização do grés Vicente Díaz e a aplicação de vidrados internos garantiram tanto a resistência estrutural quanto a funcionalidade das peças, alinhando-se à abordagem adotada na subcoleção anterior.

F99 - Variações cromáticas - *Gag Play*
Fotografia de Pedro Cá





F100 - *Gag play*
Fotografia de Pedro Cá

Considero, que o resultado final reflete um equilíbrio entre o rigor técnico, a expressividade visual e as restrições formais impostas pelo próprio artefato incorporado. Mais do que um exercício de transposição material, esta subcoleção evidencia como o design pode explorar dinâmicas de contenção e controle, reinterpretando objetos cotidianos através da lente da cultura do fetiche. O diálogo estabelecido entre a cerâmica e a *gag ball* reforça a intencionalidade do projeto, ao desafiar percepções sobre funcionalidade e desejo, ampliando as possibilidades narrativas dentro desta investigação.

1.2.7 Impact Play – Paddle

No contexto do BDSM, o *impact play* assume diferentes formas, sendo o *spanking* uma das mais populares. Esta prática pode ser enquadrada tanto na categoria do sadismo como na do masoquismo, dependendo do papel desempenhado por cada participante. Segundo William Brame:

There are no contemporary statistical studies on spanking and little formal research specific to it. Human-sexuality scholars view spanking as an aspect of sadomasochism. According to the Kinsey Institute, If spanking is necessary for sexual arousal it is categorized under the paraphilia called sadism. And if being spanked is required for sexual arousal it is called masochism.

(Brame et al., 1996, p. 231).

O envolvimento de estímulos físicos como parte da experiência erótica remonta a diversas tradições culturais e períodos históricos. Um dos exemplos mais antigos é o *Kama Sutra*, um tratado sobre sexualidade, comportamento amoroso e normas sociais, atribuído ao sábio indiano Vātsyāyana e escrito entre os séculos III e V d.C., na Índia.

Embora seja frequentemente associado apenas a posições sexuais, o texto também descreve diferentes formas de impacto físico durante o ato sexual, incluindo as áreas do corpo mais apropriadas para serem atingidas, os tipos de golpes aplicados e até os sons que deveriam ser emitidos durante a prática. Esta referência histórica demonstra que a associação entre dor e prazer não é uma mera transgressão moderna, mas sim a continuidade de práticas que atravessam o tempo, sendo reinterpretadas no contexto do BDSM contemporâneo.

O *spanking* caracteriza-se pela aplicação de golpes na região das nádegas, geralmente com a mão, mas também recorrendo a instrumentos específicos como *paddles*, *palmatórias* e *chicotes*. Esta zona do corpo é ideal para a prática, uma vez que a musculatura glútea permite a aplicação de impactos sem causar danos graves, tornando-a um local propício para a exploração sensorial do prazer e da dor dentro de limites negociados entre os participantes.

A experiência do *spanking* segue convenções que asseguram o seu caráter lúdico e erótico, baseando-se num entendimento mútuo dos limites e preferências individuais. A intensidade e a duração da prática são ajustadas de forma a proporcionar um nível de estimulação tolerável e desejável, sem ultrapassar o limiar da dor que possa comprometer o prazer da experiência. Esta negociação reforça o caráter consensual do BDSM, onde o desconforto é explorado de forma controlada e dentro de uma dinâmica de confiança mútua.

1.2.8 Impact Play – Intenções projetuais

Com base nessas referências, o *Impact Play* é uma das vertentes do BDSM que envolve a aplicação controlada e intencional de impactos físicos no corpo, com o objetivo de provocar sensações que podem oscilar entre a dor e o prazer, dependendo das preferências e limites previamente estabelecidos entre os participantes. Essa prática abrange uma diversidade de técnicas e instrumentos, como *chicotes*, *palmatórias*, *floggers*, *paddles* e *chibatatas*, cada um proporcionando diferentes intensidades e tipos de estímulos.

Tristan Taormino, ao abordar a dimensão lúdica e disciplinadora do *spanking* dentro do BDSM, afirma que:

Spanking has always had a strong association with punishment: tanning someone's hide is supposed to teach them a lesson, keep them in line, and make them behave better in the future. This can lead to marvelous role play scenarios. You can be a parent, baby-sitter, teacher, or nun and give your naughty boy or girl a spanking for doing something bad. (Taormino, 2012, p.35)

Esta subcoleção inspira-se diretamente nessa prática, tomando como foco central as marcas que os objetos de impacto deixam na pele humana. Como explica Taormino:

Some paddles feature stars, hearts, or other shapes on them. The idea behind these is that the better you get with your aim and the more consistent your smacks are, the more likely the

shape will create an imprint in your bottom's butt cheeks (or elsewhere). This way, they can have an artistic reminder of the spanking. (Taormino, 2012, p.115)

A plasticidade do barro torna-se, assim, o meio ideal para explorar essa relação entre impacto e marcação. Foram desenhadas duas peças que traduzem visualmente os efeitos do *Impact Play* sobre a matéria cerâmica. A primeira é uma vasilha de formato orgânico, na qual foi utilizado um *paddle* pré-comprado com a palavra *slut* gravada, permitindo que a tipografia deixasse a sua impressão na superfície da peça. Além de evidenciar o impacto físico, essa escolha reforça o caráter provocador da obra, sublinhando a resignificação de termos historicamente pejorativos dentro da comunidade BDSM⁽⁵⁾. A segunda peça consiste num tabuleiro, cujo acabamento foi desenvolvido pelo ceramista Miguel Neto, que teve liberdade criativa para explorar a materialidade e o efeito das marcas na cerâmica.

Assim, a subcoleção *Impact Play* amplia a investigação sobre a resignificação dos objetos do universo BDSM, utilizando a cerâmica como suporte para materializar os vestígios da interação entre corpo, desejo e controle.

5-No contexto da comunidade BDSM, certos termos historicamente pejorativos, como "slut", "bitch" ou "whore", são frequentemente resignificados em práticas de degradação consensual e roleplay, permitindo que aqueles que os adotam subvertam o seu uso tradicionalmente ofensivo. Esse processo, semelhante ao que ocorre em outros movimentos sociais, transforma palavras antes utilizadas para oprimir em símbolos de afirmação e poder dentro de dinâmicas consensuais. Essa apropriação reforça a autonomia dos participantes e a natureza negociada das práticas dentro do BDSM.

1.2.9 Impact Play – Processos e resultados

Diferentemente das subcoleções anteriores, *Impact Play* teve um ponto de partida distinto e acabou por ser a menos explorada dentro do projeto. A sua conceção surgiu após uma visita a uma *sex shop*, onde foram adquiridos a maioria dos artefatos que compõem esta coleção. Durante essa visita, observou-se uma secção dedicada ao *Impact Play*, composta por uma ampla diversidade de objetos, incluindo chicotes, palmatórias, *floggers*, *paddles* e chibatas, cada um variando em materialidade, acabamento, textura e padrão – desde couro e plástico até versões mais explícitas.



F101 - *Sex Shop* - Fetiche
Fotografia do autor



F102 - Alguns exemplares de *paddles*,
disponíveis em loja
Fotografia do autor

Dentro dessa vasta oferta, o objeto que mais despertou interesse foram os *paddles* gravados com palavras, todas inseridas dentro de um universo sexual. Optou-se por um *paddle* com a palavra *slut* gravada no couro, por se tratar de uma das expressões mais explícitas e potencialmente provocadoras, capaz de gerar reações distintas no público. A partir dessa escolha, iniciou-se a reflexão sobre que tipo de peça cerâmica poderia integrar este artefato de forma significativa. Seguindo a linha de raciocínio já aplicada nas subcoleções anteriores, considerou-se novamente as tipologias de vasilhame, especificamente as talhas, cujas dimensões proporcionam uma área de impacto suficientemente ampla para a marcação desejada.

Dado que a forma das talhas já havia sido previamente testada e validada nos

processos anteriores, optou-se por dispensar a fase inicial de esboços e avançar diretamente para a produção na roda de oleiro. A execução da peça ficou, mais uma vez, a cargo do ceramista Miguel Neto, sendo ajustada ao longo do processo até alcançar um formato volumoso, arredondado e distinto das peças já desenvolvidas.

Após a modelação, foi necessário acelerar a secagem utilizando um maçarico, garantindo assim que a argila atingisse a consistência ideal para receber o impacto do *paddle* sem se desmoronar. A consistência ideal será quando a peça perde o brilho à superfície, mas mantendo-se húmida e moldável. Esse controle do ponto de secagem foi fundamental para que a palavra gravada no couro do *paddle* ficasse impressa de forma nítida na superfície do barro, sem comprometer a integridade estrutural da peça. Para isso, optou-se pela utilização do Grés Vermelho NT, cuja elevada percentagem de chamote conferiu maior resistência ao impacto. Além disso, a escolha desta pasta vermelha remete simbolicamente à tonalidade avermelhada que a pele humana adquire após a prática do *Impact Play*, reforçando visualmente a conexão entre o conceito e a materialidade da peça.



F103 - NT VERMELHO

O primeiro teste revelou-se imediatamente bem-sucedido, não sendo necessárias novas tentativas para validar o processo. No entanto, devido à priorização das subcoleções anteriores, esta tipologia não foi amplamente explorada.



F104 - *Impact play* - talha
Fotografia de Pedro Cá

Ainda assim, por sugestão de Miguel Neto, decidiu-se expandir o conceito para uma segunda peça: um tabuleiro de servir. Neste caso, ao invés de seguir um design previamente definido, concedeu-se total liberdade criativa ao ceramista, permitindo que sua identidade visual e mestria fossem incorporadas ao projeto. A aplicação do *paddle* seguiu a mesma lógica da peça anterior, mas a horizontalidade do tabuleiro possibilitou uma força de impacto mais intensa e distribuída, resultando numa impressão ainda mais pronunciada da palavra *slut*. O tabuleiro tornou-se, assim, um objeto que sintetiza a interseção entre o conceito do projeto e a intervenção autoral do ceramista, ampliando a exploração do *Impact Play* dentro do universo cerâmico.

F105 - *Impact play* - Tabuleiro
Fotografia de Pedro Cá





1.3 Outras abordagens

No decorrer deste projeto, as visitas constantes a *sex shops* proporcionaram o contato com inúmeros objetos que despertaram interesse. Alguns chamaram a atenção pela sua função distinta, enquanto outros rapidamente inspiraram associações com peças cerâmicas. Apresentam-se aqui algumas experiências realizadas ao longo do desenvolvimento da coleção *Kinky Ceramics*, que, por diversas razões, não foram incorporadas na coleção final, mas permanecem como possibilidades futuras para exploração.

Tape Play

Durante a produção da subcoleção *Rope Play*, foi realizada uma pesquisa aprofundada sobre o universo do *bondage*. Durante essa pesquisa, encontraram-se diversas referências ao uso de fita adesiva como alternativa às amarrações com corda, o que despertou curiosidade sobre como esse material poderia interagir com a cerâmica, levando à realização de um teste experimental.

Para esta experiência, optou-se pela utilização da faiança, dado que o seu tom branco proporciona um contraste visual interessante com a cor preta da fita adesiva. Embora o teste tenha sido bem-sucedido em termos formais e de modelagem, o resultado final não comunica eficazmente a mensagem do projeto. Ao apresentar a peça a diferentes pessoas, verificou-se que ninguém a associava de imediato à coleção *Kinky Ceramics*, uma vez que a fita adesiva não é amplamente reconhecida pelo público geral como um elemento vinculado ao universo BDSM. Por essa razão, essa variação da subcoleção *Rope Play* foi colocada em segundo plano, podendo ser revisitada futuramente para novos desenvolvimentos.



F107 - *Tape play*
Fotografia de Pedro Cá

Spice It Up

Outro artefato frequentemente associado ao universo do fetiche são as algemas, inseridas na categoria de *bondage*/restrição. As algemas são produzidas em diversos materiais, cores e formatos e, apesar de serem amplamente reconhecidas pela cultura popular, continuam a despertar curiosidade e a desafiar o imaginário do público.

Numa das visitas à sex shop, foram adquiridas algemas de couro vermelho unidas por uma corrente metálica. A escolha recaiu sobre esse modelo devido à sua cor vibrante, que adiciona um elemento visual marcante à peça. Como este tipo de objeto é utilizado para unir os pulsos ou tornozelos, surgiu a ideia de aplicar esse conceito a um conjunto de saleiro e pimenteiro, que permaneceriam “presos” um ao outro pelas algemas. O objetivo era criar uma peça utilitária que trouxesse as algemas, um objeto tipicamente guardado no fundo das gavetas, para o centro da mesa de jantar.

Os primeiros modelos foram executados em faiança, com dimensões idênticas. Um foi esmaltado em branco para o sal, e o outro em preto para a pimenta, sendo posteriormente unidos pelas algemas. O protótipo revelou-se funcional, mas o projeto não avançou devido às prioridades assumidas. Para um possível desenvolvimento futuro, pretende-se produzir estas peças em grés, garantindo uma coerência visual com as subcoleções de *Kinky Ceramics*, uma vez que os esmaltes brilhantes contrastam excessivamente com o vermelho intenso das algemas.



F108 - *Spice it up* - Algemas
Fotografia de Pedro Cá



Dentro da tipologia de saleiro e pimenteiro, explorou-se também a possibilidade de criar um conjunto que provocasse debate. Assim, foram produzidos alguns butt plugs em faiança, posteriormente vidrados de preto, replicando os modelos originais. Estas peças foram executadas na roda de oleiro para facilitar a sua produção e o teste de dimensões. Após a definição da escala ideal, foi desenvolvido um molde em gesso, permitindo a produção em série e garantindo uma espessura de parede mais fina. Isso tornaria a peça mais leve e mais fácil de perfurar, para que pudesse efetivamente ser utilizada como recipiente para temperos. No entanto, assim como as peças com alge- mas, este projeto acabou por ser suspenso, pois exigia um período de dedicação adicional para o seu aperfeiçoamento.

F109 - Produção das peças *Spice it up buttplug*
Fotografia do autor



F110 - Variações de dimensão - *Buttplug*
Fotografia do autor



F111 - *Spice it up*
Fotografia do autor

Chastitea⁽⁶⁾

No desenvolvimento da coleção *Kinky Ceramics*, procurou-se explorar artefatos mais explícitos, que pudessem ser facilmente associados a práticas de BDSM, mesmo por quem não tem um conhecimento aprofundado desse universo. Um desses objetos foi o cinto de castidade ou gaiola peniana, um dispositivo metálico com cadeado, projetado para controlar a ereção e a castidade de quem o utiliza.



F112 - Gaiola peniana

Após analisar diferentes modelos, escolheu-se um em aço inoxidável, cujo formato fálco evidente serviu de ponto de partida para o projeto. A partir dessa observação, surgiu a ideia de criar um bule de chá, no qual o bico incorporaria a gaiola peniana, referenciando diretamente a sua função original. No entanto, após a produção do primeiro modelo, optou-se por não avançar com essa proposta naquele momento, devido às exigências técnicas do projeto. O encaixe da gaiola no bule requer testes e cálculos precisos para evitar problemas de contração da cerâmica durante a queima. Além disso, idealizou-se utilizar a gaiola como escorredor de ervas, mas essa função adicional não se revelou pertinente.



F113 - Esboço chastitea
Ilustração do autor



F114 - Peça chastitea sem gaiola peniana
Fotografia do autor



F115 - Peça chastitea com gaiola peniana
Fotografia do autor

Esta peça permanece em aberto para futuras revisões e redesigns, podendo ser adaptada e melhorada num possível desenvolvimento posterior.

6-O nome *Chastitea* resulta de um trocadilho entre as palavras *chastity* (castidade, em inglês) e *tea* (chá). A fusão dos termos remete simultaneamente ao conceito de restrição e controle associado aos cintos de castidade e ao ritual social do consumo de chá

Glass Rope Play

Recentemente, decidi-se explorar materiais alternativos à cerâmica, optando-se pelo vidro devido à sua capacidade de reproduzir as deformações do *Shibari* de forma mais rápida e orgânica, sem necessidade de manipulação manual interna. No entanto, a alta temperatura em que o vidro é trabalhado torna inviável amarrar as peças enquanto estão incandescentes, pois a corda queimaria instantaneamente e a peça, ainda maleável, deformar-se-ia facilmente sob a ação da gravidade. Além disso, o tempo de manuseio do vidro quente é extremamente curto, o que dificultaria a criação das amarrações de forma controlada. Para contornar essas limitações, optou-se pela utilização de arame, um material resistente ao calor e suficientemente maleável para replicar com precisão os desenhos dos nós. Assim, foram criadas estruturas em arame que serviram como moldes, substituindo as cordas das peças da subcoleção *Rope Play* e permitindo a reprodução das amarrações na superfície do vidro soprado.



F116 - Estrutura em arame para produção de peças de vidro soprado
Fotografia do autor



F117 - *Glass Rope play* - Conformação de bola de vidro
Fotografia do autor



F118 - *Glass Rope play* - Vidro soprado na estrutura de arame
Fotografia do autor



F119 - *Glass Rope play* - Vidro soprado na estrutura de arame
Fotografia do autor



F120 - *Glass Rope play* - Acabamentos
Fotografia do autor



Mirror Rope Play

Esta experiência surgiu da vontade de criar um produto que representasse as deformações provocadas pelo *Shibari* no corpo, sem que a pessoa tivesse de ser efetivamente amarrada. Para isso, foi produzida uma madre em barro de um espelho deformado com o nó arnês em diamante, a partir da qual se desenvolveu um molde em gesso. O objetivo era utilizar esse molde no forno de vidro, aplicando a técnica de *Slumping*(7) para moldar uma placa de vidro com o formato desejado.



F122 - Peça esculpida em faiança, para produção de um molde em gesso
Fotografia do autor



F123 - Produção do molde de gesso
Fotografia do autor

7-A técnica de *slumping* em vidro consiste em moldar uma chapa de vidro aquecendo-a gradualmente dentro de um forno até que ela se torne suficientemente maleável para ceder sob a ação da gravidade e tomar a forma de um molde. Esse molde pode ser côncavo ou convexo, permitindo que o vidro adquira diferentes curvaturas e relevos sem derreter completamente. Após alcançar a forma desejada, a peça passa por um arrefecimento controlado (recozimento) para evitar tensões internas e garantir sua estabilidade estrutural. Essa técnica é amplamente utilizada para criar objetos como tigelas, pratos e peças escultóricas.



F124 - Molde de gesso
Fotografia do autor



F125 - Primeiro teste de *slumping*
Fotografia do autor



F126 - Detalhe da falha do teste de *slumping*
Fotografia do autor

No entanto, o primeiro teste foi realizado sem um estudo aprofundado da técnica, o que comprometeu o resultado final. Durante o processo de fusão, o vidro formou zonas de aprisionamento, levando ao acúmulo de ar e à consequente fragmentação de algumas áreas. Ainda assim, prosseguiu-se com a experiência e testou-se a aplicação de um produto para transformar o vidro em espelho. Contudo, esse teste também não teve êxito, pois para que o vidro refletisse adequadamente, seria necessário que sua superfície estivesse totalmente isenta de texturas.

Apesar das dificuldades técnicas encontradas, esta experiência demonstrou grande potencial. Para um desenvolvimento futuro, prevê-se sua produção em ambiente industrial, utilizando moldes que garantam um acabamento liso e uniforme no vidro após o *Slumping*.

1.4 Validação do Projeto

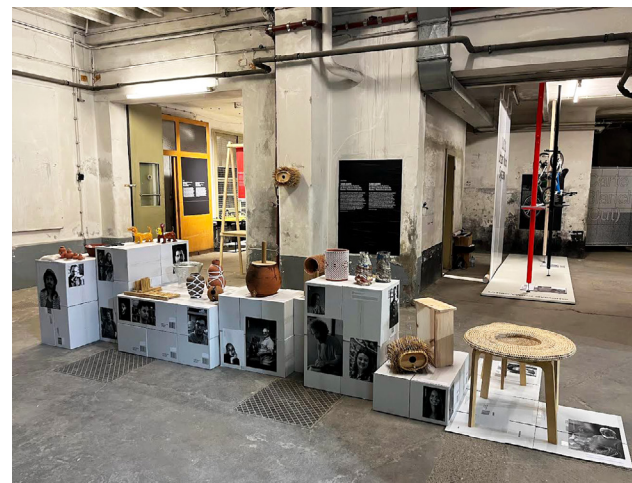
A relevância de um projeto como *Kinky Ceramics* não se mede apenas pela sua concepção teórica ou pela execução técnica das peças, mas também pela forma como ele ressoa com o público e com a crítica. A validação externa, seja por meio de exposições, menções em publicações especializadas ou prêmios, desempenha um papel crucial na consolidação do propósito do projeto, pois é na interação com diferentes audiências que a sua mensagem é testada, desafiada e confirmada.

Ao longo do desenvolvimento de *Kinky Ceramics*, as peças foram apresentadas em diversas exposições e eventos de design, onde o contato direto com o público revelou diferentes reações e interpretações sobre a interseção entre a cerâmica tradicional e os elementos do universo BDSM. Essas mostras não só ampliaram a visibilidade do projeto, mas também permitiram a construção de um diálogo mais amplo sobre os tabus em torno da sexualidade e a materialização do fetiche na cultura contemporânea.

Dentre as exposições mais relevantes, destaca-se a participação na *Vienna Design Week* e no *Salone del Mobile* em Milão, ambas integradas em seleções organizadas pela ESAD.CR. No primeiro dia do *Salone del Mobile*, um visitante manifestou interesse em adquirir as três peças expostas, tornando-se a primeira venda oficial da coleção e evidenciando o impacto do projeto em contextos internacionais. A presença na *Vienna Design Week* abriu novas portas, culminando no convite para participar da revista *FormDesign*, que dedicou uma edição ao tema da sexualidade no design. Paralelamente, *Kinky Ceramics* foi amplamente divulgado em plataformas como *DESIGNBOOM*, que explorou a forma como o projeto questiona normas sociais através do design.



F127 - *Salone del Mobile*
Fotografia do autor



F128 - *Vienna Design Week*
Fotografia de Luís Pessanha

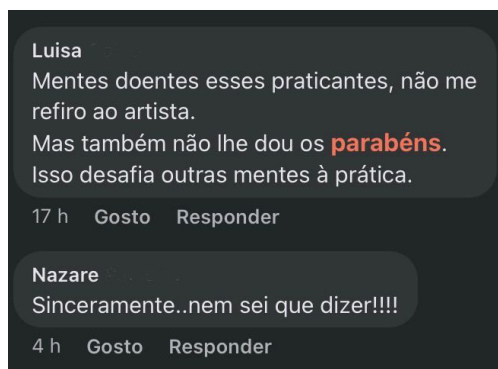
Outro momento significativo foi a participação na Feira Internacional de Artesanato de Barcelos, onde o projeto esteve a representar as Caldas da Rainha. O alto fluxo de visitantes permitiu uma observação detalhada das reações do público. O público mais idoso, muitas vezes sem conhecimento sobre o mundo do BDSM, demonstrou curiosidade e interagiu com as peças sem preconceitos evidentes. Em contraste, as gerações mais jovens, principalmente os homens, revelaram um maior desconforto. Em grupos exclusivamente masculinos, foram comuns piadas e risadas, especialmente em relação às peças da subcoleção *Impact Play* e ao *Spice it up*, em formato de *buttplug*. Quando em casal, notava-se que os homens tentavam afastar as suas parceiras do expositor, explicando as peças de forma envergonhada.



F129 - Feira Internacional de Artesanato de Barcelos
Fotografia do autor

Dentro da própria comunidade *Kinky*, também se manifestaram opiniões divergentes. Enquanto uma parte expressou grande interesse em adquirir as peças e elogiou a abordagem do projeto, outra parte demonstrou receio em relação à popularização do tema. Algumas pessoas da comunidade BDSM preferem preservar um grau de discrição e seletividade, temendo que a maior visibilidade do fetichismo o banalize ou deturpe a sua essência. Para esses membros, a popularização pode resultar na apropriação superficial de práticas e símbolos sem o entendimento adequado dos seus significados e códigos éticos.

A recepção crítica e o *feedback* do público, tanto nos eventos presenciais quanto nas plataformas digitais, reforçam o impacto do projeto. Comentários, debates e reações demonstraram que o projeto tem a capacidade de provocar questionamentos, e assim, contribuir para uma maior aceitação e normalização das práticas fetichistas enquanto expressão legítima da sexualidade humana, criando espaço público para a discussão dessas temáticas.



F130 - Comentários de uma publicação sobre a coleção *Kinky Ceramics* Retirado do Facebook



F131 - Partilha da publicação do DESIGNBOOM sobre a coleção *Kinky Ceramics* Retirado do X

Desta forma, a materialização da coleção *Kinky Ceramics* não é um elemento secundário do projeto, mas uma componente essencial da sua razão de ser. As exposições, menções e prêmios não são apenas reconhecimentos externos, mas evidências de que o projeto cumpre a sua missão: desafiar percepções, abrir espaço para novas narrativas e transformar o olhar sobre o corpo, o desejo e a materialidade do barro através do design.

Além das exposições mencionadas, *Kinky Ceramics* esteve presente em diversos outros eventos e publicações, incluindo a Mostra de Jovens Criadores, a revista Fome (Volume X), a Creapills, a Cztery Katy, bem como entrevistas e reportagens em meios como Gerador, Gazeta das Caldas e O Mirante. O projeto também foi apresentado ao público televisivo através de uma entrevista no programa Esta Manhã, da TVI, consolidando a sua visibilidade em diferentes meios de comunicação e esferas culturais.

1.5 Estratégia de Produto

1.5.1 Pesquisa de Mercado e Tendências:

Nos últimos anos, diversas marcas de luxo têm explorado a estética e os códigos visuais do BDSM e do fetichismo em seus produtos, integrando esses elementos de forma sofisticada e artística. A Balenciaga é um exemplo importante ao apresentar uma coleção inspirada no BDSM durante um desfile na semana da moda de Nova York, com peças que cobriam completamente o corpo, incluindo máscaras de látex e macacões associados a práticas fetichistas. No setor da joalheria, a designer Betony Vernon criou a linha “*Paradise Found Fine Erotic Jewelry Collection*”, composta por coleiras, chicotes, anéis e brincos em materiais preciosos que servem tanto como adornos quanto como instrumentos de prazer. Estes exemplos reforçam que há um interesse crescente por objetos de luxo com referências ao universo fetichista, validando o posicionamento do *Kinky Ceramics* dentro desse nicho.

1.5.2. Posicionamento de Mercado

Embora o projeto tenha começado como um manifesto, com maior visibilidade em exposições, o objetivo é expandir para a aquisição individual, alcançando o maior número de pessoas possível. Como a coleção visa gerar debate, quanto mais pessoas tiverem contato com as peças, maior será o impacto. No entanto, devido ao poder de compra em Portugal, e aos contatos até agora realizados, a maioria das propostas de aquisição deverá vir do exterior, principalmente da Alemanha e dos Estados Unidos.

1.5.3. Comércio Justo

Kinky Ceramics procura valorizar o artesanato ao inseri-lo no mercado de luxo, posicionando-se ao lado de marcas e designers que integram o fetichismo na moda e no design contemporâneo. Para garantir um modelo de comércio justo, a definição dos preços das peças, que variam entre 200 euros (peça pequena) e 2000 euros (peça grande), é baseada em vários fatores fundamentais: o tempo e a complexidade do processo artesanal, o custo dos materiais, a experiência dos profissionais envolvidos e a manutenção de uma margem de lucro sustentável. Além disso, a produção segue princípios éticos, assegurando que todos os colaboradores, desde ceramistas a fotógrafos e designers gráficos, recebam uma remuneração adequada pelo seu trabalho. O projeto evita práticas de produção em massa, privilegiando a manufatura em pequena escala e colaborando diretamente com artesãos, garantindo que cada peça reflita tanto a qualidade técnica como a valorização justa do trabalho manual.

F132 - *Rope play* pequena e grande
Fotografia de Pedro Cá



1.5.4. Desafios Culturais e Sociais:

Apesar dos desafios inerentes à comercialização de produtos que dialogam com a sexualidade e fetiches, a coleção foi concebida de forma sutil, tornando-se acessível a públicos mais amplos. O design das peças evita referências fáceis e óbvias ao BDSM, permitindo que elas sejam integradas em diferentes ambientes, inclusive em contextos mais tradicionais. Esse equilíbrio entre provocação e descrição facilita a sua aceitação e distribuição.

1.5.5. Estratégia de Comunicação

A divulgação do projeto começou através das redes sociais, com a criação de uma conta profissional no Instagram (_p.lobo_), onde foram publicadas imagens da coleção. Como mencionado, o reconhecimento inicial veio com o Prémio Novos Artistas, seguido pela participação em um programa da TVI e uma menção no Designboom, ampliando a visibilidade da marca. Um passo importante para a consolidação futura do projeto foi o convite para participar da exposição internacional *Sex Now*, no Stiftung Museum Kunstpalast, em Düsseldorf. A partir desta investigação, pretende-se criar um portfólio de apresentação da coleção e iniciar o contato com museus e mercados internacionais estratégicos. Além disso, está nos planos enviar exemplares da coleção a figuras influentes no universo do fetiche, como Dita Von Teese, Violet Chachki e Brooke Candy, que podem atuar como embaixadoras do projeto ao divulgar as peças junto dos seus seguidores.

1.5.6. Produção

A produção continuará a ser realizada maioritariamente, recorrendo ao uso da roda de oleiro, garantindo qualidade e exclusividade. Mesmo com o aumento da demanda, essa técnica artesanal será mantida como diferencial, preservando o valor elevado das peças e reforçando a ideia de produção limitada. A exclusividade justifica prazos de espera para aquisição, reforçando uma percepção de luxo e de objeto de desejo.

1.5.7. Adaptação

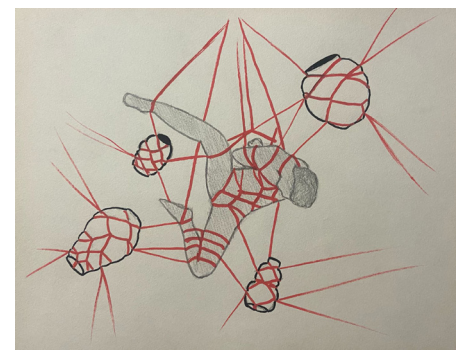
Para ampliar o alcance da coleção, planeia-se desenvolver versões menores das peças da linha *Rope Play*, tornando os preços ligeiramente mais acessíveis sem comprometer a identidade da marca. Essa estratégia trará vantagens tanto para os clientes, que terão opções mais acessíveis, quanto para a produção, que exigirá menos material, menos horas de trabalho e permitirá um maior volume de produção, reduzindo também os custos de envio.

1.6 Processo de Trabalho Fotográfico

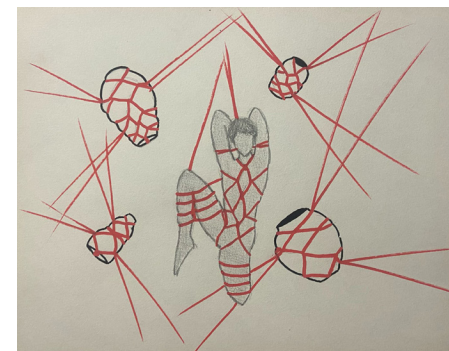
O trabalho fotográfico desempenha um papel fundamental na transmissão do conceito da coleção *Kinky Ceramics*, funcionando como uma extensão visual do projeto e aprofundando a sua proposta de design. Este processo foi desenvolvido em duas fases distintas, cada uma com o objetivo de reforçar a narrativa e a identidade de cada subcoleção de forma única e significativa.

A primeira fase decorreu em estúdio, com o apoio técnico do fotógrafo Pedro Cá. As peças foram fotografadas contra um fundo branco, um cenário simples que permitiu destacar, de forma eficaz, os detalhes do design e as texturas das peças. A escolha do fundo neutro foi estratégica, pois cria um contraste que favorece a análise minuciosa das peças, sem distrações visuais. Para a subcoleção *Rope Play*, as peças foram fotografadas tanto em repouso sobre o cenário, quanto suspensas pelas cordas. O intuito foi criar uma simulação visual da suspensão corporal no contexto do shibari, mas com as peças como elementos centrais. Na subcoleção *Gag Play*, as peças foram fotografadas em repouso no fundo neutro, mas também em uso, com o objetivo de demonstrar a funcionalidade da garrafa, evidenciando-a não apenas como objeto estético, mas também como peça utilitária, sendo utilizada para conter e servir *whisky*. Por fim, as peças da subcoleção *Impact Play* foram fotografadas exclusivamente sobre fundo neutro, com o *paddle* utilizado para evidenciar a interação entre as peças, destacando o seu propósito dentro do conceito da coleção.

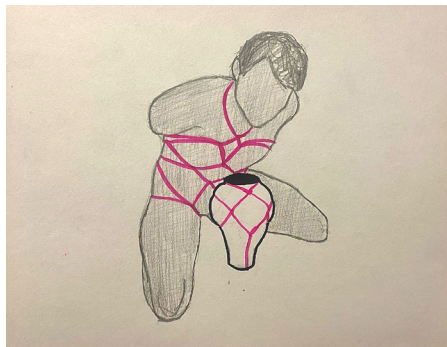
Na segunda fase, a abordagem fotográfica foi ainda mais intensificada para conectar as peças aos conceitos de cada subcoleção. Para *Rope Play*, foi criado um moodboard, que serviu de guia tanto para os modelos quanto para o fotógrafo Carlos Pedro durante a sessão. O *moodboard* ajudou a definir as posições específicas que se desejava recriar com os modelos, criando uma composição visual coesa. A intenção foi mostrar que os mesmos nós, usados para moldar as peças eram aplicados para suspender os corpos dos modelos, tornando evidente a relação entre o design das peças e a arte de amarrar. Para *Gag Play* e *Impact Play*, a abordagem foi similar: os modelos interagiram com as peças, como a *gag ball* e o *paddle*, para sublinhar a utilidade e o contexto de cada objeto.



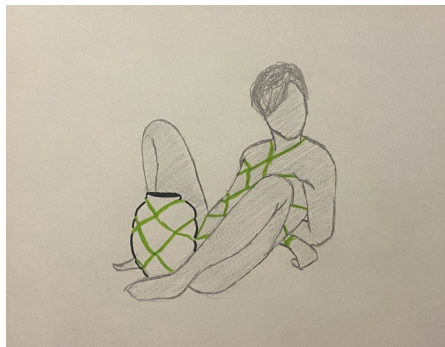
F133 - Esboço de proposta de suspensão
Ilustração do autor



F134 - Esboço de proposta de suspensão
Ilustração do autor



F135 - Esboço de proposta de amarração
Ilustração do autor



F136 - Esboço de proposta de amarração
Ilustração do autor

Além disso, foi convidado o Carlos Pedro, ex-aluno de som e imagem, para integrar esta fase do projeto, devido à sua experiência com jogos de luz e sombras e exploração do corpo nas suas produções. A sua abordagem à luz e sombra contribuiu para a criação de atmosferas visuais poderosas, acrescentando uma dimensão dramática e simbólica às imagens. A sua colaboração foi essencial para conferir à fotografia uma estética única, em harmonia com a proposta do projeto.



F137 - Preparação da suspensão
Fotografia de Carlos Pedro

CONCLUSÃO

O design, na sua essência, é um ato de questionamento, não apenas sobre forma e função, mas sobre as estruturas invisíveis que moldam as nossas percepções e experiências. *Kinky Ceramics* nasce dessa inquietação, desse desejo de explorar a materialidade do prazer e de moldar, no barro, as tensões entre restrição e liberdade, tradição e transgressão, corpo e objeto.

Cada marca impressa no barro, cada amarra moldada, revelou-se mais do que um gesto estético, tornou-se um ato de escuta e resistência. A cerâmica, tantas vezes confinada ao cotidiano e ao utilitário, reivindica aqui um lugar no campo do discurso e da subversão, carregando consigo não apenas a história da técnica, mas também as narrativas silenciadas dos corpos que desafiam as normas.

O impacto deste projeto ultrapassa a materialidade das peças. Ele vive nos diálogos que suscitou, nos olhares curiosos, nos risos cúmplices, nas interrogações desconfortáveis. Vive naqueles que se reconheceram nele e naqueles que, pela primeira vez, olharam para o barro como um reflexo de desejos não ditos. Mais do que um conjunto de objetos, *Kinky Ceramics* tornou-se um convite à reflexão, uma fissura na superfície daquilo que consideramos aceitável, belo ou legítimo.

Mas este projeto não moldou apenas o barro, moldou-me a mim. Aprender a trabalhar na roda de oleiro foi também aprender a falhar, a insistir, a não desistir de uma técnica que, no início, se apresentou como um obstáculo e acabou por se transformar no meu ofício. O que começou como um desafio técnico tornou-se o meu sustento, redefinindo a minha identidade para além do design: hoje sou, também, ceramista. Aprendi a reconhecer não apenas os limites do barro, mas sobretudo o seu potencial infinito de transformação.

Kinky Ceramics cumpriu aquilo a que se propôs: mostrar que a cerâmica pode ser um espaço de contestação, que o design pode dar corpo a questões políticas e eróticas, que os objetos têm o poder de questionar e deslocar percepções enraizadas. Mas o seu percurso não termina aqui. O barro nunca é estático, está sempre à espera das mãos que o reinventam. Que este projeto continue a expandir-se, a cruzar fronteiras, a espoletar novas discussões. Que encontre novas formas, novas matérias, novos diálogos.

O futuro de *Kinky Ceramics* é tão aberto quanto o próprio desejo. E se há algo que este percurso me ensinou, é que a cerâmica, tal como o corpo e o prazer, nunca se esgota. Continua a moldar-se, a quebrar-se, a refazer-se. E, no final, talvez seja isso o mais importante: saber que cada peça carrega em si a possibilidade de um novo começo. *Kinky Ceramics* é, acima de tudo, uma afirmação: de que o design pode ser político, erótico e contestatário. De que o barro tem memória, mas também futuro, que a tradição deve ser valorizada, mas sem se tornar um limite. E de que certos objetos, pela sua carga simbólica e discursiva, podem interpelar e desafiar.

Referências Bibliográficas:

Ahmed, S. (2014). *Cultural politics of emotion*. Routledge.

Almeida, A. J. (2021). *Manual de Iniciação à Cerâmica* (1 edição). Oficinas do convento.
Anthony Dunne & Fiona Raby. (sem data). *CRITICAL DESIGN FAQ*.
<http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

Arnold, D. (1991). *Building in Egypt: Pharaonic Stone Masonry*. Oxford University Press.
Baumeister, R. F. (1988). Masochism as escape from self. *Journal of Sex Research*, 25(1), 28–59.

Beyond the Binary. (2021).
<https://www.prm.ox.ac.uk/event/beyond-the-binary>

Boardman, J. (2001). *The history of Greek vases : potters, painters, and pictures*. New York, N.Y. : Thames & Hudson.

Brame, W., Brame, G., & Jacobs, J. (1996). *Different Loving: The World of Sexual Dominance and Submission*. Random House Publishing Group.

Brown, T. (2008, Junho). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 1–10.
[https://readings.design/PDF/Tim Brown, Design Thinking.pdf](https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf)

BROWN, T. O. L. (2010). "If someone finds out you're a perv": the experience and management of stigma in the BDSM subculture. Universidade de Ohio.

Carvalho, J. M. T. de. (1921). *A cerâmica Coimbra no século XVI*. Imprensa da Universidade.

Christina, E. (2011). *The Book of Kink: Sex Beyond the Missionary*. TarcherPerigee.

Club, M. S. B. (2020). *Sex Guide: Invitation to Gentle Hardcore Sex - 4 BDSM Books In 1* (A. Morris (Ed.)). CreateSpace Independent Publishing Platform.

Connolly, P. H. (2006). Psychological Functioning of Bondage/Domination/SadoMasochism (BDSM) Practitioners. *Journal of Psychology & Human Sexuality*, 18(1), 79–120.

Constanza-chock, S. (2020). *DESIGN JUSTICE - Community-led practices to build the worlds we need*. the MIT press.

Correia, A. (1997). A louça negra pintada: uma aproximação estética. Em *A louça preta*

em Portugal: olhares cruzados (pp. 15–16). Centro Regional de Artes Tradicionais.

Correia, V. (1926). *Livro dos Regimentos dos oficiais mecânicos*. Imprensa da Universidade.

Costanza-Chock, S. (2020). *Design Justice*. MIT Press.

Couple, M. (2018). *The Ultimate Guide To Bondage*. Cleis Press.

Crawford, H. (2004). *Sumer and the Sumerians* (2 edição). Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/highereducation/books/sumer-and-the-sumerians/5FEFFC85BF6EC0DA895702207C8741A1#overview>

Cristina Martins, M. (2003). PRÁTICAS SEXUAIS DITAS “PERVERSAS”: DESVIANTES OU DIREITO À DIFERENÇA? *Revista Terapia Sexual – Clínica – Pesquisa e Aspectos Psicossociais*, 34–52. https://www.ceccarelli.psc.br/texts/ceccarelli_praticas-sexuais-ditas-perversas.pdf

de Pina-Cabral, J. (1993). Tamed Violence: Genital Symbolism in Portuguese Popular Culture. *Man*, 28(1), 101–120. <https://doi.org/10.2307/2804438>

Desmet, P. M. A. (2002). *Designing emotions*. Technische Universiteit Delft.

Desmet, P. M. A. (2008). Product Emotion. Em P. Schifferstein, Hendrik N. J. and Hekkert (Ed.), *Product Experience* (p. PP.379-397). Elsevier.

Desmet, P. M. A., & Pohlmeier, A. E. (2013). Positive Design: An Introduction to Design for Subjective Well-Being. *International Journal of Design*, 7(3), 5–19.

Dias, J. P. (2015). *As relações amorosas entre praticantes de BDSM à luz do ideal de relação pura*. Universidade do Minho.

Direção-Geral das Artes. (sem data). Olaria. Em *Programa Saber Fazer Portugal*. Obtido 20 de Maio de 2024, <https://programasaberfazer.gov.pt/arte/olaria>

Dunne, A. (1999). *Hertzian Tales* (MIT PRESS LTD (Ed.)).

Dunne, A. (2008). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. the MIT press.

Dunne, A., & Raby, F. (sem data). *CRITICAL DESIGN FAQ*. <https://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>

Dunne, A., & Raby, F. (2001). *Design Noir*. BLOOMSBURY PUBLISHING PLC.

Dunne, A., & Raby, F. (2009). *DESIGNS FOR AN OVERPOPULATED PLANET: FORAGERS*. <https://dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything*. the MIT press. <https://readings.design/PDF/speculative-everything.pdf>

Eiras, N. (2024). *Por que essa cidade de Portugal é conhecida por vender pênis de louça? Nossa*. <https://www.uol.com.br/nossa/noticias/redacao/2024/04/23/por-que-essa-cidade-de-portugal-e-conhecida-por-vender-penis-de-louca.htm>

Fernandes, I. M. G. (2012). *A loiça preta em Portugal: Estudo histórico, modos de fazer e de usar* [Universidade do Minho]. [https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/24904/2/Tese de Doutoramento_Isabel Maria Fernandes_2012_parte I.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/24904/2/Tese%20de%20Doutoramento%20Isabel%20Maria%20Fernandes_2012_parte%20I.pdf)

FISCHER, H. (1977). *Gay Semiotics*. <https://www.gaysemiotics.com/gay-semiotics>

Fokkinga, S. F. (2015). *Design -/+ Negative emotions for positive experiences*. Technische Universiteit Delft.

Foucault, M. (1982). The Subject and Power. *Critical Inquiry*, 8(4).

Foucault, M. (1994). *História da Sexualidade I A Vontade de Saber* (Relógio D'Água (Ed.)).

Godinho, L. M. P. (2020). *A STUDY OF A SAMPLE OF PORTUGUESE BDSM POPULATION AND THEIR PERCEPTIONS OF PSYCHOTHERAPISTS*. Universidade do Porto.

Godinho, M. (2014). *Cultura Material no Algarve - A cristalização do objeto artesanal*. Em *TASA - Técnicas Ancestrais, Soluções Atuais* (pp. 33–39).

Gorp, T. van, & Adams, E. (2012). *Design for Emotion* (1.a ed.). Morgan Kaufmann.

Guixé, M. (2023). *Stop Discrimination of Cheap Furniture*.
https://www.guixe.com/GUIXE/2023-09_Stop_discriminating_cheap_furniture_monobloc_Centraal_museum_Utrech_GUIXE.html

Gutierrez, J. (1984). Loíça da china feita nas caldas. *A Capital*, 5270.

Harrington, L. (2015). *Shibari You Can Use : Japanese Rope Bondage and Erotic Macrame*. Mystic Productions Press.

Harrington, L., & Williams, M. (2012). *Playing Well with Others: Your Field Guide to Discovering, Exploring and Navigating the Kink, Leather and BDSM Communities*. Greenery Press.

Hassenzahl, M., & Laschke, M. (2015). Pleasurable Troublemakers. Em S. P. Walz & S. Deterding (Eds.), *The gameful world. Approaches, issues, application* (pp. 167–196). MIT Press.

Hotchkiss, S. (2016). *Bay Area Sculpture Right Now: Nicki Green's Talismans of Queer Subtlety*. KQED.
<https://www.kqed.org/arts/11888270/bay-area-sculpture-right-now-nicki-greens-talismans-of-queer-subtlety>

Jerger, H., & Estrada, A. (2020). The Body, The Object, The Other. *Em Craft Contemporary*.
<https://www.craftcontemporary.org/exhibitions/clay-biennial-2020/>

Johannessen, L., & Keitsch, M. (2019). Speculative and Critical Design - Features, Methods, and Practices. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1, 1623–1632.

Jordan, P. W. (2000). *Designing Pleasurable Products An Introduction to the New Human Factors*. CRC Press.

Kilomba, G. (2008). The Mask. Em *Plantation Memories: Episodes of Everyday Racism* (pp. 15–25). Unrast Verlag.

Langhans, F.-P. (1946). *As Corporações dos ofícios mecânicos: subsídios para a sua História (vol. 2)*. Imprensa Naciona.

Lyons, A. P., & Lyons, H. D. (2011). *Sexualities in Anthropology: A Reader*. Wiley-Blackwell.

Malpass, M. (2017). *Critical Design in Context*. BLOOMSBURY PUBLISHING PLC.

Martins, S. C. (2014). Atualizar a tradição oleira - do aparecimento da olaria no território à afirmação de património e desenvolvimento do artesanato algarvio. Em *TASA - Técnicas Ancestrais, Soluções Atuais* (pp. 173–179).

McDougall, J. (1996). the many faces of eros. Em *W. W. Norton & Company* (1.a ed.). W. W. Norton & Company.

Media, V. (2020). *Sex, Explained*. Netflix.

Mota, A. M. V. (2011). *PARA ALÉM DA DOR: FANTASIAS DE PRAZER, PODER E ENTREGA. UM ESTUDO SOBRE BONDAGE E DISCIPLINA, DOMINAÇÃO E SUBMISSÃO E SADOMASOQUISMO*. Universidade do Porto.

Murteira, J. (2015). *TASA - Técnicas Ancestrais, Soluções Actuais*.
<https://www.youtube.com/watch?v=vqJ-peS7wYE>

Nascimento, Á., & Stertzig, K. (2004). Manifesto — Pontos de partida e de chegada. Em *Origem Comum*.
<https://origemcomum.com/pt/pages/manifesto>

Neeley, J. P. (2024). *What is Speculative Design?*
<https://www.critical.design/post/what-is-speculative-design>

Nicolau de Oliveira, F. (1991). *Livro das grandezas de Lisboa*. Vega.

Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things* (B. BOOKS (Ed.)).

Norman, D. A., & Ortony, A. (2006). *Designers and users: Two perspectives on emotion and design*. Lawrence Erlbaum Associates.
https://www.researchgate.net/publication/202165736_Designers_and_users_Two_perspectives_on_emotion_and_design

Oliveira, C., Sancho, E., Santos, M. A., Santos, M., Godinho, M., & Martins, S. C. (2014). *Tasa - Técnicas Ancestrais, Soluções Atuais. Comissão de coordenação e desenvolvimento refional do Algarve*.

Ortmann, D. M., & Sprott, R. A. (2015). *Sexual Outsiders: Understanding BDSM Sexualities*

and Communities. Rowman & Littlefield Publishers.

Ozkaramanli, D., & Desmet, P. M. A. (2012). I Knew I Shouldn't, Yet I Did It Again! Emotion-driven Design as a Means to Motivate Subjective Well-being. *International Journal of Design*, 6(1), 27–39.

Papanek, V. (2011). *Design for the real world* (THAMES & HUDSON LTD (Ed.)).

Pascoal, P. M., Cardoso, D., & Henriques, R. (2015). Sexual satisfaction and distress in sexual functioning in a sample of the BDSM community: a comparison study between BDSM and non-BDSM contexts. *Journal of Sexual Medicine*, 12(4).

Pereira, M. E. C. (sem data). Krafft-Ebing, a Psychopathia Sexualis e a criação da noção de sadismo. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, 2, 379–386.

Postgate, N. (1992). *Early Mesopotamia: Society and Economy at the Dawn of History*. Routledge.

Práticas artesanais situadas — conhecimento, técnica e feitura - Sobre. (2004). Origem Comum.

<https://origemcomum.com/pt/pages/sobre>

ProActiveTur. (2010). Projeto TASA.

<https://projectotasa.com/>

Rawson, J. (1984). *Chinese Ornament: The Lotus and the Dragon*. British Museum Pubns Ltd.

Rice, P. M. (1987). *Pottery Analysis: A Sourcebook*. University of Chicago Press.

Richters, J., de Visser, R. O., Rissel, C. E., Grulich, A. E., & Smith, A. M. A. (2008). Demographic and psychosocial features of participants in bondage and discipline, «Sadomasochism» or dominance and submission (BDSM): Data from a national survey. *Journal of Sexual Medicine*, 5(7), 1660–1668.

Robach, C. (2006). Critical Design: Forgotten History or Paradigm Shift. Em L. Dencik (Ed.), *Shift: Design as Usual-Or a New Rising?* (pp. 30–41). Arvinius Forlag.

Roberto Ceccarelli, P. (2000, Setembro). Sexualidade e preconceito. *Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental*, 18–37.

<https://www.scielo.br/j/rlpf/a/5WC4NpjC3ZSWw3LZvPvNfKC/?lang=pt&format=pdf>

Rubin, G. (1984a). Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality. Em *Pleasure and danger : exploring female sexuality* (pp. 267–319). TarcherPerigee.

Rubin, G. (1984b). Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality. Em C. S. Vance (Ed.), *Pleasure and danger : exploring female sexuality* (pp. 267–319). Routledge.

Saiki, S. (2017). *Shibari: Everything you want to know about Japanese bondage*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Sandnabba, N. k., Santtila, P., Alison, L., & Nordling, N. (2002). Demographics, sexual behaviour, family background and abuse experiences of practitioners of sadomasochistic sex: A review of recent research. *Sexual and Relationship Therapy*, 17(1), 39–55.

Santtila, P., Sandnabba, N. k., Alison, L., & Nordling, N. (2002). Investigating the underlying structure in sadomasochistically oriented behavior. *Archives of Sexual behavior*, 31(2), 185–196.

Silva, R. H. da, Silva, R. B. da, & Fernandes, I. M. (2003). *Olaria portuguesa: do fazer ao usar* (Assírio & Alvim (Ed.)).

Soeiro, T., Alves, J. F., Lacerda, S., & Oliveira, J. (1995). A cerâmica portuense: evolução empresarial e estruturas edificadas. *Portugalia*, 15.

Taormino, T. (2012a). *50 shades of kink, an introduction to bdsm* (C. Press (Ed.)).

Taormino, T. (2012b). *The ultimate guide to kink : BDSM, role play, and the erotic edge*. Berkeley, CA : Cleis Press.

Unique, A. (2016). *The history of Greek vases : potters, painters, and pictures* (Número 0). New York, N.Y. : Thames & Hudson.

Vasconcelos, C. M. de. (1957, Outubro). Algumas palavras a respeito de púcaros de Portugal. *Revista Ocidente*.

Vicente, F. (1997). Histórias da cerâmica. Em *A louça preta em Portugal: olhares cruzados* (pp. 142–145). Centro Regional de Artes Tradicionais.

Williams, D. (2006). Different (painful!) strokes for different folks: a general overview

of sexual sadomasochism (SM) and its diversity. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 13, 333–346.

Wismeijer, A. A., & van Assen, M. A. (2013). Psychological characteristics of BDSM practitioners. *Journal of Sexual Medicine*, 10(8).

Yoon, J., Desmet, P. M. A., & van der Helm, A. (2012). Design for interest: Exploratory study on a distinct positive emotion in human-product interaction. *International Journal of Design*, 6(2), 67–80.

Índice de imagens — Parte I

F1 — Falo das Caldas

Disponível em:

<https://oportunyleiloes.auctionserver.net/lot-details/index/catalog/1848/lot/664343/Lote-1-%20GRANDE-RESERVAT-RIO-DE-AGUARDENTE-EM-CER-MICA-Anos-50-pe-a-vintage-inspirada-segund%20do-os-modelos-de-loi-a-das-Caldas-da-Ra?url=%252Fauctions%252Finfo%252Fid%252F1848>

Data de acesso: 22/01/2025

F2 — O “outro” das Caldas (2019)

Fotografia do autor

F3 — Chaleira Alessi 9093 (1985)

Disponível em:

https://www.einrichten-design.com/en_en/9093-1-y-kettle-alessi.html

Data de acesso: 22/01/2025

F4 — Relógio Casio G-shock (1983)

Disponível em:

<https://www.relojoariaeoticasuica.com.br/relogio-casio-g-shock-original-preto/p/dw-5600e>

Data de acesso: 22/01/2025

F5 — Juicy Salif - Philippe Starck (1988)

Disponível em:

<https://minidesignerstore.com/product/juicy-salif-alessi/>

Data de acesso: 22/01/2025

F6 — Tabela design crítico vs design afirmativo - Dunne & Raby

Disponível em:

<https://medium.com/@designerd/a-and-b-of-design-acb1018f1568>

Data de acesso: 26/01/2025

F7 — Faraday Chair - Dunne & Raby (1995)

Disponível em:

https://www.researchgate.net/figure/Faraday-Chair-from-Dunne-Rabys-catalogue-Figure-6-On-e-of-the-most-famous-pieces-of_fig3_319562697

Data de acesso: 29/01/2025

F8 — Stop Discrimination of Cheap Furniture - Marti Guixe (2004)

Disponível em:

https://www.guixe.com/GUIXE/2023-09_Stop_discriminating_cheap_furniture_monobloc_Centraal_museum_Utrecht_GUIXE.html

Data de acesso: 29/01/2025

F9 — Taxonomy of futures - Stuart Candy

Disponível em:

<https://mdef.gitlab.io/2018/saira.raza/wa/week10/>

Data de acesso: 22/02/2025

F10 — AfterLife - James Auger and Jimmy Loizeau (2008)

Disponível em:

https://www.researchgate.net/figure/James-Auger-and-Jimmy-Loizeau-Afterlife-2001-2009-Cof-fin-with-microbial-fuel-cell_fig2_283842940

Data de acesso: 22/02/2025

F11 — Foragers - Dunne & Raby (2010)

Disponível em:

<http://platplusforms.com/platform-28/exhibitions/product-design/55-design-for-an-overpopulated-planet-foragers>

Data de acesso: 22/02/2025

F12 — When my mom was h0rny

Fotografia de hristina novykova para Pornceptual

Disponível em:

<https://pornceptual.com/when-my-mom-was-h0rny/>

Data de acesso: 22/02/2025

F13 — Light a b*tch, make a wish

Fotografia de Jacques Noir para Pornceptual

Disponível em:

<https://pornceptual.com/light-a-btch-make-a-wish/>

Data de acesso: 22/02/2025

F14 — DADDY ISSUES MUSIC EP

Fotografia de Hideyuki para Pornceptual

Disponível em:

<https://pornceptual.com/daddy-issues-music-ep/>

Data de acesso: 22/02/2025

F15 — Ilustração do livro *Justine - Marquês de Sade*

Disponível em:

https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Justine_ou_les_Malheurs_de_la_vertu_%28or-gy_with_a_monk_2%29.jpg

Data de acesso: 22/02/2025

F16 — *Tom of Finland*

Disponível em:

<https://www.thebookmerchantjenkins.com/product/tom-of-finland-made-in-germany/>

Data de acesso: 22/02/2025

F17 — *The Power of Surrender*

Fotografia de JÁCINT HALÁSZ para *Pornceptual*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/the-power-of-surrender/>

Data de acesso: 22/02/2025

F18 — *LeatherWorld*

Fotografiade Nathan Selighini para *Pornceptual*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/leather-world/>

Data de acesso: 22/02/2025

F19 — *Mixed*

Fotografia de Julian Merlo para *Pornceptual*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/mixed/>

Data de acesso: 22/02/2025

F20 — *Fortune And Men's Eyes*

Fotografia de Rick Castro para *Pornceptual*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/rick-castro/>

Data de acesso: 22/02/2025

F21 — *Poison*

Fotografia de Edwin para *Pornceptual*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/poison/>

Data de acesso: 22/02/2025

F22 — *Urin*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/urin/>

Data de acesso: 22/02/2025

F23 — Tábuas de barro eram utilizadas para escrita cuneiforme

Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-59882486>

Data de acesso: 22/02/2025

F24 — *Sex object* – Nicki Green (2009)

Disponível em:

<https://nicki-green-txx.squarespace.com/sexobj>

Data de acesso: 22/02/2025

F25 — Fases da técnica de olaria

Ilustração do autor

F26 — Ânforas para transporte de vinho e azeite

Disponível em:

https://i0.wp.com/www.clubevinhosportugueses.pt/wp-content/uploads/2016/03/romans5.jp_g?ssl=1

Data de acesso: 22/02/2025

F27 — Oficina de olaria

Disponível em:

<https://studhistoria.com.br/qq-isso/roda-de-oleiro/>

Data de acesso: 22/02/2025

F28 — Olaria da Bajouca

Disponível em:

<https://caminhosdeportugal.com/olaria-bajouca/>

Data de acesso: 22/02/2025

F29 — Olaria em barro vermelho

Disponível em:

<https://magg.sapo.pt/trabalho/artigos/12-empregos-ideais-para-quem-nao-gosta-de-lidar-com-pessoas#>

Data de acesso: 22/02/2025

F30 — Talha

Disponível em:

<https://programasaberfazer.gov.pt/arte/olaria>

Data de acesso: 22/02/2025

F31 — Lembrança das Caldas

Fotografia de Pedro Cá

F32 — Cântaro de água

Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>

Data de acesso: 22/02/2025

F33 — Cerâmica + Fibras, Açores – Origem Comum

Disponível em:

<https://origemcomum.com/pt/blogs/projectos/teste-deum-artigo>

Data de acesso: 22/02/2025

F34 — Projeto TASA

Disponível em:

<https://projectotasa.com/inicio/sobre/>

Data de acesso: 22/02/2025

F35 — Conjunto de potes de barro

Disponível em:

<https://projectotasa.com/inicio/sobre/contactos/produtos/cozinha/>

Data de acesso: 22/02/2025

F36 — Vulva Tea Cosy - Lulu Geraghty (2020)

Disponível em:

https://lulugeraghty.art/wp-content/uploads/2019/09/20181203_065944971_ios-1.jpg?w=960

Data de acesso: 24/03/2025

F37 — Vulva Tea Cosy brown - Lulu Geraghty (2020)

Disponível em:

https://lulugeraghty.art/wp-content/uploads/2019/09/20181203_065944971_ios-1.jpg?w=960

Data de acesso: 24/03/2025

F38 — *BDSM Icon chair* - Bastiaan Buijs (2016)

Disponível em:

<https://www.dezeen.com/2016/04/21/bastiaan-buijs-bdsm-icon-chair-gerrit-rietveld-red-blue-milan-design-week-2016/>

Data de acesso: 24/03/2025

F39 — *Shibari - Pansy Ass Ceramics*

Disponível em:

https://www.huffpost.com/entry/post_b_8247674

Data de acesso: 24/03/2025

F40 — *Gag bowls - Pansy Ass Ceramics*

Disponível em:

<https://www.papermag.com/gag-bowls-and-bondage-print-plates-meet-the-duo-behind-pansy-ass-ceram>

Data de acesso: 24/03/2025

Índice de imagens — Parte II**F41** — *Kinky Ceramics*

Fotografia de Pedro Cá

F42 — *Rope play* (Jogo de cordas)

Fotografia de Pedro Cá

F43 — *Gag play* (Jogo de mordanças)

Fotografia de Pedro Cá

F44 — *Impact play* (Jogo de impacto)

Fotografia de Pedro Cá

F45 — Prisioneiros de guerra Kinbaku

Disponível em:

<https://www.ropemarks.com/short-introduction-into-the-history-of-kinbaku/>

Data de acesso: 24/03/2025

F46 — Tipos de corda usados na prática de *Shibari*Disponível: *Shibari You Can Use - Japanese Rope Bondage And Erotic Macrame* de Lee Harrington**F47** — *Shibari Heart* - Adam Parker Smith (2019)

Disponível em:

<https://www.artsy.net/artwork/adam-parker-smith-shibari-heart-chameleon-1>

Data de acesso: 24/03/2025

F48 — *Shibari* - Bomma (2016)

Disponível em:

<https://www.bomma.cz/lighting/shibari/#83c3e6d9-1192-4cad-bc78-b0eef92ad21-4>

Data de acesso: 24/03/2025

F49 — Hajime Kinoko

Disponível em:

https://kinbakulounge.safeticket.dk/57093/HAJIME_KINOKO_3-DAYS_WORKSHOP

Data de acesso: 24/03/2025

F50 — *Tied not bound*

Disponível em:

<https://pornceptual.com/tied-not-bound/>

Data de acesso: 24/03/2025

F51 — Desenhos dos nós a utilizar na coleção

Ilustração do autor

F52 — Esboços de tipologias de forma, a desenvolver para aplicação das cordas
Ilustração do autor

F53 — Ceramista Telma Vieira, a produzir a primeira peça da coleção
Fotografia do autor

F54 — Primeiros esboços de peças a produzir em colaboração com a Telma Vieira
Ilustração do autor

F55 — Primeira peça produzida em barro vermelho com aplicação de cordas
Fotografia do autor

F56 — Primeiro teste de amarração Futomomo em duas peças
Fotografia do autor

F57 — Primeiro teste com pasta negra
Fotografia do autor

F58 — Primeiro teste de pasta negra, vidrado de transparente
Fotografia do autor

F59 — Alguns testes de amarrações e variações de forma e pasta
Fotografia do autor

F60 — Primeiro teste em grés
Fotografia do autor

F61 — Primeiro teste em grés com vidrado transparente
Fotografia do autor

F62 — Talha encordoada, séc. XVIII-XIX, Vilar de Nantes, alt. 73 cm
Disponível em:
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>
Data de acesso: 24/03/2025

F63 — Talha com cordões e inscrição, 1885, Amieira, alt. 78.8 cm
Disponível em:
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>
Data de acesso: 24/03/2025

F64 — Talha encordoada, séc. XVIII-XIX, Barcelos, alt. 81.9 cm
Disponível em:
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>
Data de acesso: 24/03/2025

F65 — Ceramista Miguel Neto
Fotografia do autor

F66 — Primeiras peças feitas em colaboração com o Miguel Neto
Fotografia do autor

F67 — BG 0.2
Disponível em:
<https://www.vdiez.com/catalogo/gama-gres-ch-en>
Data de acesso: 24/03/2025

F68 — NT
Disponível em:
<https://www.vdiez.com/catalogo/gama-gres-ch-en>
Data de acesso: 24/03/2025

F69 — CT
Disponível em:
<https://www.vdiez.com/catalogo/gama-gres-ch-en>
Data de acesso: 24/03/2025

F70 — NT VERMELHO
Disponível em:
<https://www.vdiez.com/catalogo/gama-gres-ch-en>
Data de acesso: 24/03/2025

F71 — NT NEGRO
Disponível em:
<https://www.vdiez.com/catalogo/gama-gres-ch-en>
Data de acesso: 24/03/2025

F72 — Esboço de peça a produzir com o Miguel Neto
Ilustração do autor

F73 — Peça crua amarrada
Fotografia do autor

F74 — Peça chacotada sem cordas
Fotografia de Pedro Cá

F75 — Secagem controlada através do uso de maçarico
Fotografia do autor

F76 — Marcas das amarrações na pele
Fotografia de Carlos Pedro

F77 — Rope play - barro vermelho
Fotografia de Carlos Pedro

F78 — Suspensão

Fotografia de Carlos Pedro

F79 — Suspensão

Fotografia de Carlos Pedro

F80 — *Rope play - Neon*

Fotografia de Carlos Pedro

F81 — *Rope play - Neon*

Fotografia de Carlos Pedro

F82 — *Rope play - Neon pink*

Fotografia de Carlos Pedro

F83 — *Rope play*

Fotografia de Carlos Pedro

F84 — GagMask em Gay Semiotics por Hal Fischer

Disponível em:

<https://www.moma.org/collection/works/273187>

Data de acesso: 24/03/2025

F85 — *Scold's Bridle*

Disponível em:

<https://www.gettyimages.pt/detail/fotografia-de-not%C3%ADcias/scolds-bridle-19th-century-t-his-unpleasant-fotografia-de-not%C3%ADcias/520683187>

Data de acesso: 24/03/2025

F86 — *Gag Ball*

Disponível em:

<https://anoeses.com/blogs/blog/everything-you-need-to-know-about-ball-gags>

Data de acesso: 24/03/2025

F87 — *Bit Gag*

Disponível em:

<https://www.amazon.com.mx/STRICT-AF256-Silicone-Bit-Gag/dp/B072ML3H92>

Data de acesso: 24/03/2025

F88 — *O-ring gags*

Disponível em:

<https://www.randco.de/stainless-steel-ring-gag-with-tongue-depressor>

Data de acesso: 24/03/2025

F89 — *Spider Gags*

Disponível em:

<https://www.amazon.com/ASK-GRANDPA-GOURMET-COFFEES-Spider/dp/B0CTHXP2B5>

Data de acesso: 24/03/2025

F90 — *Penis Gags*

Disponível em:

<https://bahrain.whizzcart.com/product/23077836/dildo-mouth-gag-fetish-bondage-silicone-penis-restraint-leather-strap-on-muzzles-bdsm-adult-sex-toys-penis-plug-length-3-9-inch-black-metal1/>

Data de acesso: 24/03/2025

F91 — *Gag ball* em utilização

Disponível em:

<https://gayletter.com/a-short-history-of-the-ball-gag/>

Data de acesso: 24/03/2025

F92 — Jarra, séc. XIX-XX, Ovar ou Vagos, alt. 30 cm

Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>

Data de acesso: 24/03/2025

F93 — Vinagreira, séc. XIX-XX, Parada de Gatim, alt. 26.2 cm

Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>

Data de acesso: 24/03/2025

F94 — Garrafão, séc. XIX-XX, Vilar de Nantes, alt. 35.5 cm

Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>

Data de acesso: 24/03/2025

F95 — Bilha, séc. XX, Carapinhal, alt. 35.3 cm

Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/12289/1/FERNANDES%202003D.pdf>

Data de acesso: 24/03/2025

F96 — *Gag play* - esboços

Ilustração do autor

F97 — *Gag rosa*

Fotografia de Pedro Cá

F98 — *Peças gag e spider*

Fotografia de Pedro Cá

F99 — *Variações cromáticas - gag play*

Fotografia de Pedro Cá

F100 - *Gag play*

Fotografia de Pedro Cá

F101 — *Sex Shop* - Fetiche

Fotografia do autor

F102 — Alguns exemplares de paddles, disponíveis em loja

Fotografia do autor

F103 — NT VERMELHO

Disponível em:

<https://www.vdiez.com/catalogo/gama-gres-ch-en>

Data de acesso: 24/03/2025

F104 — *Impact play* - talha

Fotografia de Pedro Cá

F105 — *Impact play* - Tabuleiro

Fotografia de Pedro Cá

F106 — *Impact play*

Fotografia de Pedro Cá

F107 — *Tape play*

Fotografia de Pedro Cá

F108 — *Spice it up* - Algemas

Fotografia de Pedro Cá

F109 — Produção das peças *Spice it up buttplug*

Fotografia do autor

F110 — Variações de dimensão - *Buttplug*

Fotografia do autor

F111 — *Spice it up*

Fotografia do autor

F112 — Gaiola peniana

Disponível em:

<https://www.lovehoney.eu/bondage/chastity-devices/cock-cages-plugs/p/dominix-de-luxe-chastity-cock-cage/a37791g70012.html>

Data de acesso: 24/03/2025

F113 — Esboço chastitea

Ilustração do autor

F114 — Peça chastitea sem gaiola peniana

Fotografia do autor

F115 — Peça chastitea com gaiola peniana

Fotografia do autor

F116 — Estrutura em arame para produção de peças de vidro soprado

Fotografia do autor

F117 — *Glass Rope play* - Conformação de bola de vidro

Fotografia do autor

F118 — *Glass Rope play* - Vidro soprado na estrutura de arame

Fotografia do autor

F119 — *Glass Rope play* - Vidro soprado na estrutura de arame

Fotografia do autor

F120 — *Glass Rope play* - Acabamentos

Fotografia do autor

F121 — *Glass rope play*

Fotografia de Pedro Cá

F122 — Peça esculpida em faiança, para produção de um molde em gesso

Fotografia do autor

F123 — Produção do molde de gesso

Fotografia do autor

F124 — Molde de gesso

Fotografia do autor

F125 — Primeiro teste de *slumping*

Fotografia do autor

F126 — Detalhe da falha do teste de *slumping*

Fotografia do autor

F127 — *Salone del Mobile*

Fotografia do autor

F128 — *Vienna Design Week*

Fotografia de Luís Pessanha

F129 — Feira Internacional de Artesanato de Barcelos

Fotografia do autor

F130 — Comentários de uma publicação sobre a coleção *Kinky Ceramics*

Retirado do *Facebook*

F131 — Partilha da publicação do *DESIGNBOOM* sobre a coleção *Kinky Ceramics*

Retirado do X

F132 — *Rope play* pequena e grande

Fotografia de Pedro Cá

F133 — Esboço de proposta de suspensão

Ilustração do autor

F134 — Esboço de proposta de suspensão

Ilustração do autor

F135 — Esboço de proposta de amarração

Ilustração do autor

F136 — Esboço de proposta de amarração

Ilustração do autor

F137 — Preparação da suspensão

Fotografia de Carlos Pedro

