

0000001
João Xará

2020
Relatório de Projeto Final
Mestrado em Design de Produto

ESAD.CR

Autor
João Xará

Orientador
Fernando Brízio

Agradeço a todos que contribuíram para o desenvolvimento do projeto.
Em especial ao Fernando Brízio, Rui Dias, Daniel Deyllot, Sebastião Gusmão e João Pedro Azevedo.

04	Índice	47	4. <u>Mono-ha, erótica material</u>
06	Resumo / Abstract		- <i>Kishio Suga, Parallel Strata, 1969</i>
09	Introdução		<u>0000001</u>
10	Objetivos do projeto	51	Contexto de projeto
13	1. <u>O dom da imaginação e a interpretação de uma forma</u>	53	Desenvolvimento do projeto
	- <i>Riccardo Dalisi, Appendiabiti, Flegodesign, 2019</i>	59	Apresentação de resultados
	- <i>Brad Downey, Spontaneous Sculptures, 2011</i>		- <i>Série I, Série II</i>
			- <i>Simulacro</i>
25	2. <u>Virtualidade, ambiguidade - espaço ilativo</u>	103	Considerações finais
	- <i>Andrea Zittel, Planar Configuration One, 2016</i>	105	Referências Bibliográficas
	- <i>Peter Eisenman, House I, II, III, IV, VI e X, 1968 - 1975</i>		
	- <i>Konstantin Grcic, Volumes, 2018</i>		
	- <i>Robert Morris, Bodyspacemotionthings, 1971</i>		
41	3. <u>Possibilidades de um desenho</u>		
	- <i>Louis Cane, Toile découpée, 1973</i>		

PT Este projeto especula a relação entre sujeito – objeto, abordando assim conceitos de forma e percepção. Este trabalho vem evidenciar um pensamento projetual livre e versátil. Vem trazer à ideia perceptiva da concepção de objetos uma necessária alienação da própria consciência em design.

Será atual admitir que os conceitos de limite e fronteira se vão desvanecendo em prol de uma atividade holística e polissêmica. É então, de especial pertinência entender estes códigos operativos na reformulação de um novo pensamento perceptivo e visual.

Proponho então desenvolver objetos de caráter experimental e de um questionamento referente à liberdade individual do designer e do utilizador enquanto criador e emancipador de formas e de significados. Procura-se no designer a consciência de uma necessidade reformuladora que substitua um pensamento tipológico e apriorístico por um processo livre, individual e intuitivo, não anulando desta forma uma imprescindível procura histórica e referencial.

corpo-espaço-objeto, interação

EN This project speculates the relationship between subject - object, thus approaching concepts of form and perception. This work shows a versatile design thinking and focusing on working with detachment of the conscience during the process of object creation in design. It's safe to say that the concepts of limit and frontier are fading in favor of a holistic and polysemic activity. It is, therefore, of special relevance to understand these operational codes in the reformulation of a new perceptual and visual thinking.

I then propose to develop objects of an experimental nature and question the individual freedom of the designer and the user as creator and emancipator of forms and meanings. The designer seeks awareness of a reformulating need that replaces a typological and a priori thinking with a free, individual and intuitive process. This does not cancel out an essential historical and referential search.

body-space-object, interaction

Este projeto surge pela vontade de criar/ desenhar sem compromisso projetual. Acabando por pensar e analisar o papel do designer numa atualidade plural enquanto ser criativo, explorador de novos significados. Procura também estimular a relação corpo/objeto, em que é necessária uma participação e imaginação ativa da mente para a compreensão e análise dos artefactos propostos.

O nome *0000001* remete-nos a uma produção - mais fabril do que artesanal - a um número de série que nos indica uma continuação e desenvolvimento. Tudo o que uma produção industrial simbolicamente representa e a que visualmente os objetos desenvolvidos estão associados. Remete também, para outros desenvolvimentos: inúmeros modos de interpretar, experienciar, usar, ou até recriar. *0000001* implica *0000002*, *0000003* e por aí fora.

Objetivo do projeto

O objetivo deste projeto é conceber artefactos que sejam distantes de um presente funcional e racional para assim serem questionados enquanto formas e princípios. Sejam estes associados a diferentes modos de utilização, a uma memória relacionada com a interação com objetos e à criação de novos diálogos perante algo desconhecido. Tirando como partido e como ponto fulcral a capacidade de criação de um novo significado, de dar sentido às coisas, designar.

de-sig-nar - Conjugiar
 (latim designo, -are, marcar, traçar)
 verbo transitivo

1. Indicar por meio de designação.
2. Fixar, determinar.
3. Nomear, escolher.
4. Servir de nome a.

“designar”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

E se os objetos com os quais lidamos nos pedissem mais consciência sobre a forma como os usamos? Um dos objetivos é fornecer uma nova perspectiva sobre esta relação. Ao criar formas díspares, é fornecida a oportunidade para o usuário obter uma ligação pessoal com o objeto, pois ambos devem interagir (um manipula e outro reage) para descobrirem um propósito. O projeto não trata apenas das maneiras certas ou erradas de usar objetos, mas de destacar as suas possibilidades e significados.

É pertinente para o designer pensar nestas capacidades interacionais primordiais e humanas, que acabam por estar diluídas numa atualidade contemporânea e desta forma, analisando estas tais capacidades, como a imaginação, criatividade, comunicação, o poder de decisão, desenvolver objetos que mantenham o ser humano ativo e próximo de um estado essencial.

1 ————— O dom da imaginação e a interpretação de uma forma

1. Pallasmaa, Juhani (2017).
Hbitar - dom da imaginação.
G. Gili p. 62

Como refere Juhani Pallasmaa,

“a imaginação costuma ser atribuída a uma capacidade criativa humana específica ou ao âmbito da arte, mas nossa faculdade de imaginação é o fundamento de nossa própria existência mental e de nosso modo de lidar com estímulos e informações”.¹

Uma das principais características que distinguem o ser humano dos restantes animais é a sua capacidade de dar forma e trabalhar uma matéria/elemento natural, utilizando-o com uma certa finalidade - que nos primórdios da cultura material (da existência humana) eram a utilização dos materiais naturais para a criação de artefactos – sejam eles funcionais ou de expressão artística. Atualmente, todos estes artefactos primordiais foram substituídos por outros, mantendo-se apenas o gesto (como o gesto de cortar, partir, dobrar, lançar, ...) como ponto de união no desenvolvimento de novos objetos. No presente, temos todos estes objetos como adquiridos e por isso não existe a necessidade de os trabalhar, mas esta capacidade de adaptação e de procura de algo - *concreto* ou *fantasioso*, (o poder de apropriação e de transformação do mundo pelo pensamento e ações da espécie humana) está presente em cada ser. Segundo Deleuze, em *Diferença e repetição* o pensamento dá-se como uma aventura do involuntário, ou seja, esta capacidade cognitiva de trabalhar uma forma e pensar sobre ela está inerente no Homem e dá-se espontaneamente.

O design é uma área artística³ que serve às funções práticas e utilitárias comuns. No entanto, o processo/ato de fazer, não surge apenas de realidades utilitárias, mas também emerge de imagens mentais

3. por área artística defino algo que está associado a manifestações de ordem estética ou comunicativa. Associadas a uma enorme variedade de linguagens – arquitetura, design, desenho, escultura, pintura, escrita, música, dança, teatro e cinema, e a todas as variações e combinações prováveis.

4. Pallasmaa, Juhani (2017). Hbitar - dom da imaginação. G. Gili p. 78

5/6. Citações de Gaston Bachelard e de Martin Heidegger retiradas de - Pallasmaa, Juhani (2017). Habitar - A mão inteligente. G. Gili p. 78/79

exteriores ao âmbito da utilidade. Imagens estas que podem partir das mais variadas origens. Estando o design associado à *matéria* e ao *fazer*, é de especial pertinência referir o termo “imaginação da mão”⁴ definido por *Bachelard* e *Martin Heidegger*, em que a mão é aliada à capacidade de pensar. É a mão que nos liga em primeiro plano com a matéria e por isso é um elemento integrante no nosso processo de imaginação. Quer durante uma produção como utilização/interação.

Segundo *Bachelard* e por sua vez *Heidegger*,

“A mão também tem os seus sonhos e pressuposições. Ela ajuda-nos a entender a essência mais íntima da matéria. E por esse motivo ajuda-nos a imaginar (formas de) matéria.”⁵

“A essência da mão não pode ser determinada ou explicada apenas pelo facto de ser um membro que agarra [...] Qualquer movimento da mão, no desempenho de qualquer função, é conduzido por meio do elemento do pensamento; cada gesto da mão está repleto de pensamento.”⁶

Ao atribuir à mão este valor pensante, e a toda a uma experiência sensorial relacionada, é pertinente estimular e testar o pensamento intuitivo e sensorial como objeto de estudo para o desenvolvimento de artefactos.

Atualmente temos presente uma avalanche de imagens (centenas de imagens publicitárias, objetos em movimento e uma série de tantos outros estímulos visuais). *John Berger* refere⁷ que nunca, noutro tipo

7. Berger, John (2018) Modos de ver. Antígona p. 153

8. Pallasmaa, Juhani (2017). Hbitar - dom da imaginação. G. Gili p. 82

9. Berger, John (2018) Modos de ver. Antígona p. 31

de sociedade, existiu uma tal concentração de imagens que, com o hábito, mal damos pela amplitude da sua repercussão, o que de certa forma, ao concordar agora com *Pallasmaa*⁸, esgota os nossos sentidos e emoções, que reduz a empatia e a imaginação.

No entanto, uma grande condicionante à liberdade imaginativa do ser humano, é o contexto a que este está inserido. Entenda-se por contexto tudo o que positiva ou negativamente molda o crescimento e a vida de uma pessoa, algo que está sempre em atualização - cultura, hábitos, interesses, carácter, memória individual e coletiva (...)

Uma cultura tem como identitário uma série de imagens/objetos, que para outra cultura poderão até ser desconhecidos e desapropriados. Este fator, altera na íntegra a relação entre o sujeito e a imagem, o que me leva a pensar na imagem como antecedente à imaginação. Só depois de interpretar uma imagem, olhar para ela, [como refere *Berger* - um olhar diferente de ver⁹, em que o olhar questiona e racionaliza] é que se pode tirar partido dela. Um olhar que pode ser espontâneo e executado momentaneamente. Por isso, o que aqui foi referido como existência de uma redução de empatia e imaginação, não é universal. Varia de pessoa para pessoa e de local para local. Pois, é um facto que em variadíssimos contextos, dando como exemplo uma colher, não está presente em várias culturas. Assim como centenas de imagens publicitárias e objetos em movimento como foi referido.

Um caso curioso, é o do arquiteto, escultor e designer *Riccardo Dalisi* (Potenza, Itália, 1931). Para além de ter desenhado os objetos que editou com diferentes marcas como a *Alessi*, *Baleri* e a *Zanotta* lecionou

arquitetura e design industrial na *Institute for Industrial Design* (Nápoles) na qual também foi diretor.

Refiro-me a *Dalissi* por considerar fascinante o modo como concebe os seus objetos. O método projetual de *Dalisi*, passa por uma fase de fantasia e imaginação antes de chegar a um objeto finalizado e pronto para servir o dia-a-dia de alguém.

Imagino-o como uma criança, não num sentido pejorativo, mas sim num sentido aventureiro e positivamente imprevisível. A este propósito, refiro como exemplo os 200 protótipos desenhados por *Dalisi* ^{img. 2/3} no final dos anos 80, referentes à colaboração com a *Alessi* para a produção de uma cafeteria - *Caffe- ttiera napoletana 90018* ^{img. 1}. No entanto, considero que a sua produção não está totalmente associada à cafeteira produzida pela marca. Ele desenha os 200 objetos devido a uma vontade própria de fantasiar e divagar. A existência do sonho no processo do artista e designer levava-o a viajar por um mundo em que esta cafeteira se tornava viva. O que resultou numa das mais longas e complexas colaborações de toda a história da *Alessi*.

img. 1



img. 2



10. Riccardo Dalisi - *Figure e immagini*, exposição com curadoria da Soprintendenza BB AA SS de Salerno e Avellino, Droghada di Atripalda. Catálogo 10/17, Salerno, 1993.

“In reality everything transitions (...). Every object that dies can actually be brought back to life, to a new form of life. Every metal plate, every stone, every grain of sand, every sip of air, every feeling, every word is always about to die to be reborn” ¹⁰

img. 3



Do objeto para o espaço, refiro aqui *Brad Downey*, um artista americano que nasceu em 1980 em Louisville, Kentucky e que atualmente, vive e trabalha em Berlim.

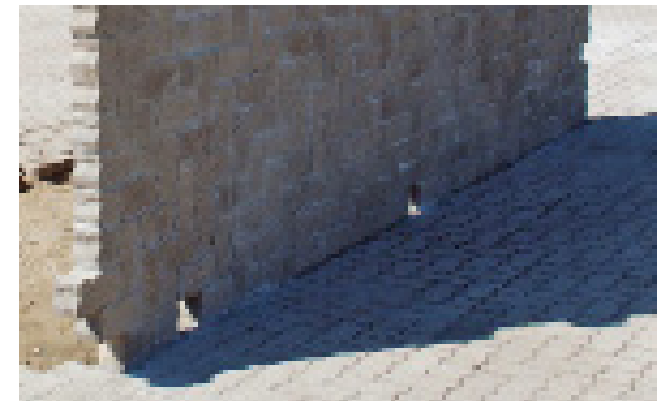
Trabalha fotografia, escultura, pintura e o desenho, que normalmente se refletem na alteração da cidade através dos seus constituintes com o objetivo de criar, assim, intervenções que surpreendam positiva ou negativamente a rotina de quem as cruza. Como é o exemplo dos trabalhos que podem ser vistos na publicação *Spontaneous Sculptures* editado e publicado pela *Gestalten* em 2011, onde estão reunidos uma série de intervenções urbanas provocativas como a *Bollars Move* ^{img. 4, 5} concretizada em 2011 com duração de 20 minutos no Dubai e a *Tape Peel (Broken Bike Line)* ^{img 6, 7} feita em Berlim no ano de 2008. As esculturas espontâneas de Downey, duram apenas o tempo que o público permitir. Em alguns casos, não duram mais do que 10 segundos, outras ainda permanecem intactas desde a altura em que foram realizadas pelo artista.

Refiro *Brad Downey* como uma referência de projeto pois a espontaneidade, intuitividade e imaginação apresentada pelo artista na ação e criação das suas obras, demonstra algo de elementar e primordial na relação com a cidade e com os objetos integrantes desta.

img 4



img 5



img 6



img 7



2 ————— Virtualidade, ambiguidade - espaço ilativo

11. Rachjman, John (2002)
Construções. Relógio d'
água p. 110

12. Citação de Henri
Bergson, retirado de
Rachjman, John (2002)
Construções. Relógio
d' água p. 118

13. Didi-Huberman, Georges
(2011) O que nós vemos, o
que nos olha. Dafne p. 44/45

Na sequência da consideração da noção de *imaginação*, a noção de *virtual*, enquanto potência (criativa), surge como dimensão fundamental na interação com um artefacto. Sendo que, num objeto virtual, o poder imaginativo torna-se mais intenso, pois como refere *John Rajchman*, é algo “indeterminado daquilo que ainda é possível ser e fazer”¹¹. Algo ambíguo que pode ser interpretado de várias formas e que nos poderá confrontar com questões ou problemas ao qual não poderemos responder antecipadamente.

Bergson, entende o virtual como “a força do passado que permanece sempre connosco no presente, ainda por atualizar, desenrolando-se nas nossas vidas para lá daquilo que podemos recordar ou reconhecer,”¹² daí a importância do contexto do passado e presente de cada pessoa.

Por sua vez, o espaço, é determinante e poderá alterar a percepção que temos de um objeto. Assim, através dos estímulos presentes (como outros corpos/objetos existentes, luminosidade, cor e a arquitetura) poderão surgir as mais variadas interpretações desse mesmo objeto. Como exemplo, se um objeto para nós desconhecido for visto num espaço hospitalar, iremos intuitivamente associar esse artefacto a um contexto médico, ou seja, neste caso o espaço e tudo o que lhe dá identidade, conforma a ação/interpretação do mesmo.

“trata-se aqui da relação entre o objeto e o seu lugar, mas, porque o lugar acolhe o encontro entre objetos e sujeitos, esta relação pode igualmente caracterizar uma dialética intersubjetiva.”¹³

Geralmente, para uma criança, um objeto é facilmente virtualizado, manipulado e alterado. Esta

14/15. Didi-Huberman, Georges (2011) O que nós vemos, o que nos olha. Dafne pág. 61

16. *affordance*, a qualidade ou propriedade de um objeto que define as suas possibilidades de uso. Representa as possíveis ações que os utilizadores podem executar com os objetos.

17. Moura, Mário (2019) Força da Forma. Orfeu Negro pág 15

18. Cardoso, Rafael (2016) Design para um mundo complexo. Ubu p.234

apropriação, por parte da criança, ainda desprovida de tipologias definidas, permite que perante os seus objetos crie novas narrativas e significados - tem o “poder de alteração”¹⁴. Um objeto que ela vê aparecer e desaparecer, dependendo dos enredos criados. *Didi-Huberman* dá o exemplo do carrinho de linhas, um pequeno objeto que cabe perfeitamente na mão de uma criança e que pode ser transportado para os mais variadíssimos mundos da imaginação, pode-se “desenrolar, desaparecer, passar por baixo de um móvel inatingível”¹⁵ e por isso, torna-se num objeto facilmente manipulável. Esta fascinante capacidade primordial é (infelizmente) naturalmente desvanecida, praticamente na integra, com o tempo, mas a questão da *affordance*¹⁶ (proposta por *Don Norman* no final dos anos 80) permanece na prática quando nos relacionamos com o mundo. Como refere *Mário Moura* no seu último livro “Força da Forma”, “uma folha de papel pode servir de suporte para o traço, pode ser dobrada, torcida ou recortada, tal como um garfo pode servir para espetar, partir (usando-o de lado) ou enrolar esparguete.”¹⁷ Isto quer dizer que um objeto tem várias camadas – a pele e todos os incontáveis layers de possíveis interações. Um objeto nunca é singular.

Associado a esta temática está a própria designação de *design* e, assim, como *Rafael Cardoso*, considero que a definição de *design* é incerta, indeterminada e virtual, pois “ainda não se conseguiu explicar (...) o que um designer faz, de facto.”¹⁸ É uma área ainda jovem e complexa, em constante mutação e experimentação aliada a um tempo presente/futuro em ininterrupta alteração. Por isso, o *design* deve ser visto como um campo aberto a outras áreas, por isso, atualmente, uma das maiores capacidades do *designer* é o poder de unir vários campos de conhecimento

19. Cardoso, Rafael (2016) Design para um mundo complexo. Ubu p.120

20/21. Cardoso, Rafael (2016) Design para um mundo complexo. Ubu p.252

consoante as necessidades e interesses.

Ou seja, esta abertura a uma diversidade de campos, permitem ao *design* e ao *designer* ter uma “multiplicidade de significados”¹⁹, que numa realidade histórica inicial não existia. Por isso, é de especial pertinência que a prática disciplinar e profissional seja plural e que beba das mais variadas fontes, da “música ou cinema ou engenharia ou matemática ou qualquer outra atividade”²⁰ o que faz com que o designer esteja “bem posicionado para explorar interfaces e forjar novas inter-relações”²¹.

Como exemplos práticos refiro *Planar Configuration One* de *Andrea Zittel*, *House I, II, III, IV, VI e X* de *Peter Eisenman*, *Volumes* de *Konstantin Grcic*, e *Bodymotionspacesthings* de *Robert Morris*.

Andrea Zittel (Escondido, Califórnia, 1965), é uma artista americana que vive e trabalha em Joshua Tree, um deserto pertencente ao estado da Califórnia. Formada na área da pintura e da escultura debruça-se sobre questões relacionadas com a definição do espaço/objeto habitável, sobre modos de viver e questiona regularmente no seu trabalho “How to live?” e “What gives life meaning?”.

Explora principalmente os planos como construção/desenho do espaço, abordando assim a forma de habitar e de idealizar o espaço habitacional de uma forma não pré-determinada.

São variadíssimos os projetos relativos ao tema, mas um dos que considero mais pertinente é a série *Planar Configuration One* ^{img. 8, 9}, realizado em 2016. *Andrea Zittel* sugere que com um conjunto de planos se consiga construir diferentes zonas do espaço habitacional. Estes planos volumétricos, lineares e definidos relativamente à sua forma, são pelo contrário indefinidos quanto ao modo de uso.

img. 8



img. 9



Neste seguimento, apresento a *House I* (1968, New Jersey), a *House II* (1970, Vermont) e a *House III* (1971, Connecticut) ^{img. 10}, *House IV* (1971, Connecticut), *House VI* (1975, Connecticut) ^{img. 11} e a *House X* (1975, Michigan), desenhadas pelo arquiteto norte-americano *Peter Eisenman*.

Estes seis projetos de habitação desenhados e realizados entre 1968 e 1975, remetem-me para uma noção de virtualidade espacial em que a desenho do espaço habitado até então não continha. A complexidade, ao mesmo tempo simplicidade dos planos e cortes existentes no edifício permitem ao visualizador interpretar falsos espaços habitáveis diluindo assim a percepção de percurso e de divisão.

Os desenhos ^{img. 12, 13} apresentados por *Eisenman* destacam a ideia anteriormente demonstrada, onde são representados uma série de planos que vão construindo o espaço mas que nunca o definem na totalidade.

No caso da *House VI* ^{img. 11}, é a única em que há registos de quem a habitou, conhecida como *Frank Residence*, construída com o objetivo de ser uma casa de férias. Um dos intuitos pessoais de *Eisenman* não era fazer com que os habitantes da casa se sentissem confortáveis, mas, pelo contrário, ele fez com que se adaptassem à arquitetura da mesma. Ignorou propositadamente a ideia de *forma que segue a função*. Como refere Eisenman, “The Humanist views of functionalism, social practicality, making people happy or integrated has never led to anything radical and is encountered or encumbered with a certain content idealism, so the all idea of today is to get over idealism and the dialectical attitudes embedded with architecture.”²²

22. Entrevista entre Peter Eisenmann e Plane-Site, 2017 <https://www.youtube.com/v=ZNgv2hD4FWI&t=1s>

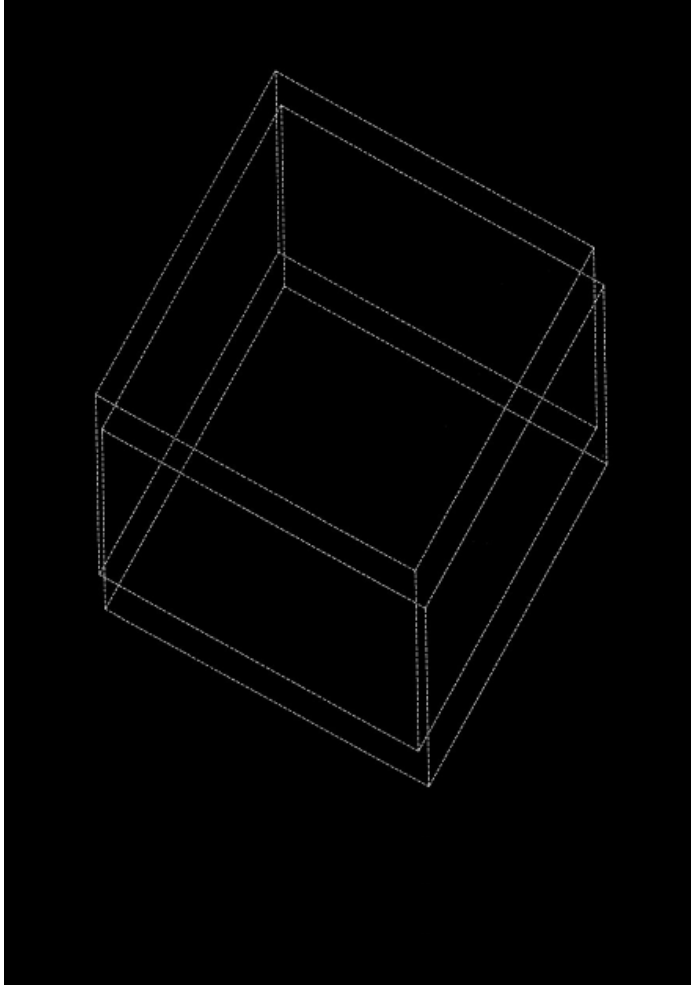
img. 10



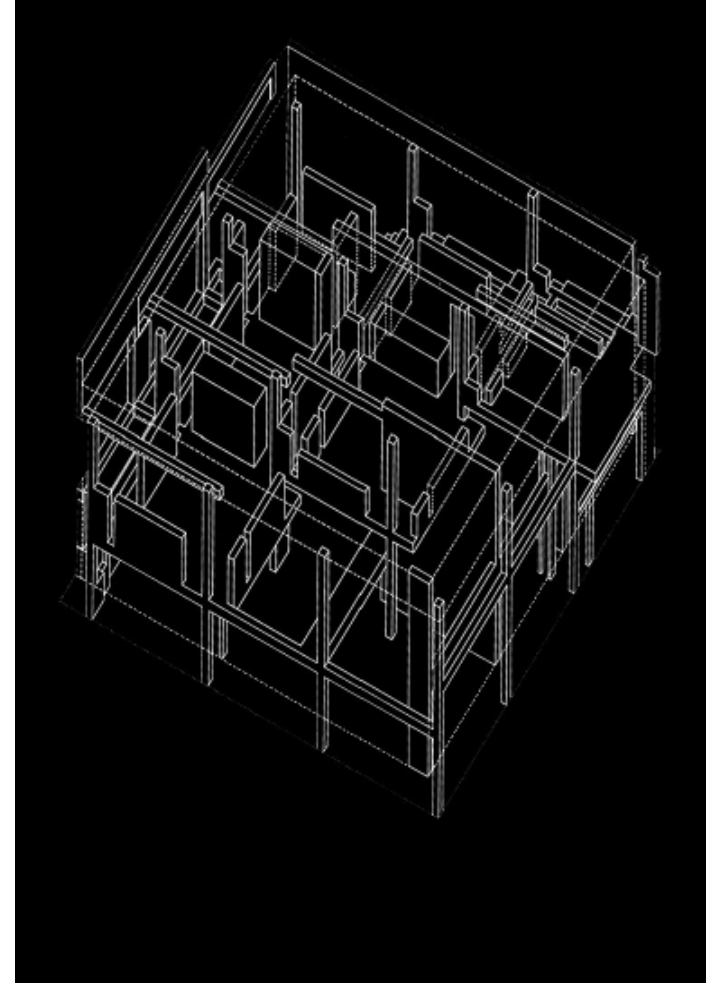
img. 11



img. 12



img. 13



No caso dos objetos *Volumes* de *Konstantin Grcic* e da instalação *Bodyspacemotionthings* de *Robert Morris*, mesmo havendo a diferença de escala e material aparente, ambos são desenhados a pensar na interação/relação que o seu desenho sugere.

Konstantin Grcic, (Munique, 1954) é um dos maiores designers industriais da atualidade. Desenvolve trabalho para diferentes marcas como a *Muji*, *Nespresso*, *Plank*, *Smart* e *Vitra* e o que trabalha, normalmente, são projetos comerciais desenhados para um uso utilitário diário. Mas, neste projeto - *Volumes*, 2018) img 14, 15 - o designer diverge um pouco da sua prática habitual.

Neste caso, são projetados uma série de seis objetos de mármore esculpido através do processo CNC, a partir de um bloco de mármore bleu de savoie maciço.

Estes objetos, foram pensados com o objetivo de sugerirem um propósito mas não o suficiente para o definirem na íntegra, pois como refere *Grcic* “*Volumes* has no such straightforward domestic function. The floor-standing pieces instead remain open-ended propositions for speculative uses.”²³ img 14, 15 desfocando a linha que inevitavelmente existe entre a escultura e o design.



23. Retirado de folha de sala da Galerie Kreo - *Volumes*, *Konstantin Grcic*

img. 14

img. 15



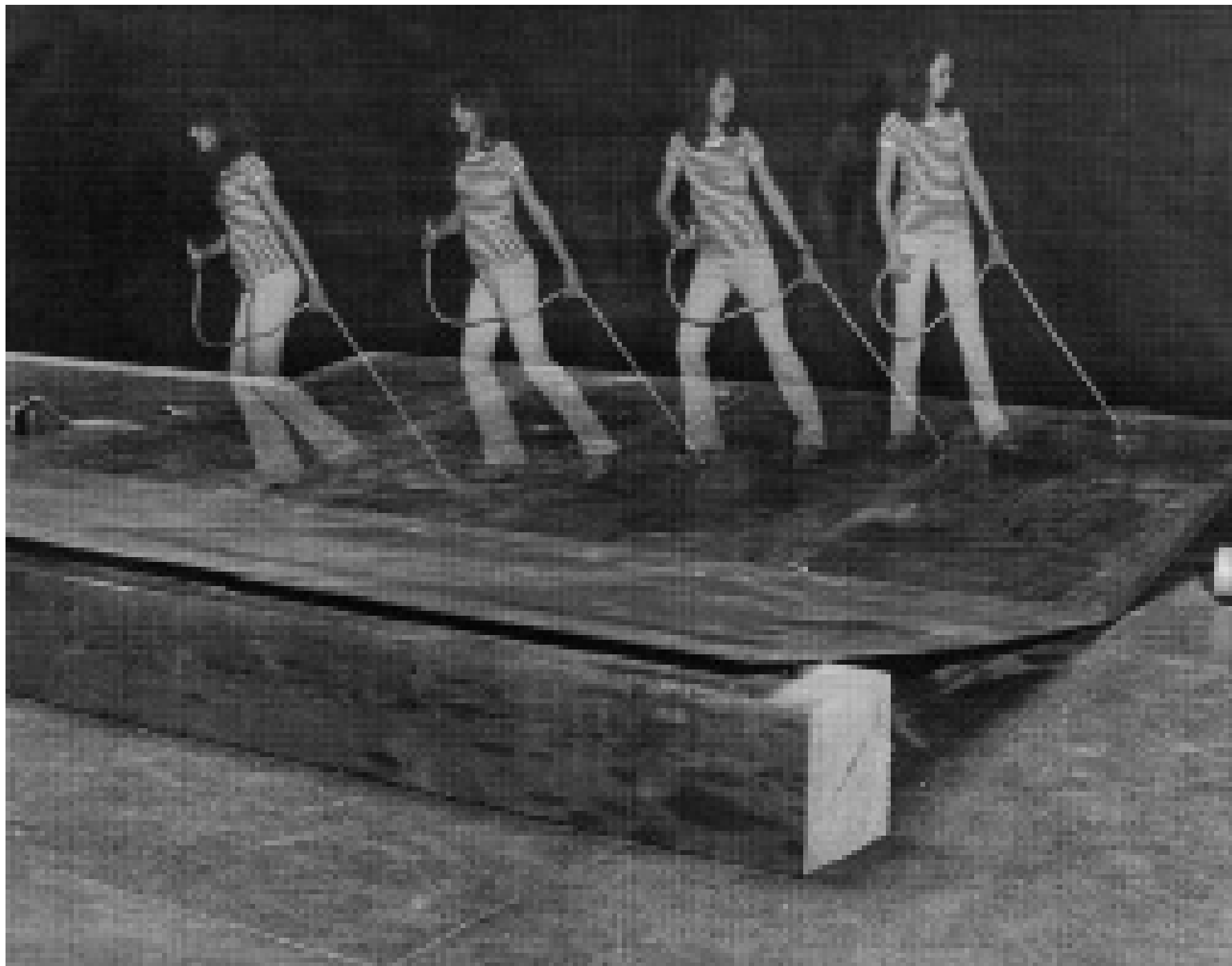
No caso de *Robert Morris* (Nova York, 1931), este começa como pintor com um forte interesse na dança e no teatro de improvisação, sempre com foco na relação corpo/objeto e, por isso, desde os anos 60, a performance e a participação de quem interage com as suas obras tornam-se a essência do seu trabalho. Esta interação ocorre principalmente com as suas esculturas/instalações, como é o caso da instalação *Bodyspacemotionthings* que originalmente foi apresentada no Tate Britain img. 18 em 1971, mas que chegou a ser apresentada também no Museu de Arte Contemporânea de Serralves em 2011 img 16, 17. Desenhada para interagir com os visitantes, para que estes tenham consciência de si próprios, do objeto, do espaço e de como estes elementos se relacionam entre si. Na instalação, estão presentes uma série de volumetrias que sugerem diversas utilizações e que permitem ao utilizador poder andar livremente sobre as peças e assim, com o corpo, experienciar os objetos. Onde os espectadores são performers.

img.16



img. 17





24. Flusser, V., (2010). Uma Filosofia do Design - A Forma das Coisas. Relógio D'Água Editores. p. 9)

Desenho, uma ferramenta capaz de produzir uma ligação comunicativa entre *pensar e representar* é uma das bases e essências do *design*, sendo imprescindível a sua existência. É certo que desenhar ajuda-nos a procurar/encontrar soluções e a apresentá-las. Sendo que, como refere Vilém Flusser, do ponto de vista etimológico, *design* significa *desenho*. Mas também é representado por muitas outras palavras como “intenção», «propósito», «plano», «intento», «fim», «atentado», «conspiração», «figura», «estrutura de base», (...) «arquitectar algo», «simular», «conceber», «esboçar», «organizar», «agir estrategicamente»²⁴, todas elas relacionadas com o mundo que é o desenho. Desta forma, o desenho está presente no desenvolvimento do meu projeto principalmente na forma de *construir*, pois considero que um desenho não se delimita pelas dimensões ou materiais do suporte utilizado para o seu registo. Permitiu-me trabalhar agilmente sobre a matéria e seguir a intuição para desenvolver este trabalho, o que faz com que surjam objetos espontâneos e que haja assim espaço para ajustes momentâneos na concretização de um objeto.

Por isso, para uma melhor compreensão, distingo *desenho em modo de construção* de *desenho riscado*. Por *desenho em modo de construção* refiro-me a desenho construído - à produção de um objeto de uma forma livre, associado à sua tridimensionalidade. Por *desenho riscado*, refiro-me à utilização de material riscador no processo de criação e imaginação. Um representa o “levantar” de volumetrias e o pensar sobre elas, outro surge como elemento de libertação e imaginação. Ambos, cruciais no processo de produção e sempre com potencial virtual associado – um processo de descoberta, pois descobre-se o que se quer fazer, a desenhar. O desenho liga-nos à essência.

Considerando o trabalho de *Louis Cane* (1943), artista francês, que atualmente vive e trabalha em Paris e é pertencente ao movimento artístico francês *Supports/Surfaces* surgido em 1966 - o mesmo é aqui especificamente referido devido à série *Toile découpée* ^{img. 19, 20}, iniciada nos anos 70. *Cane* utiliza o tecido, que depois de pintado é recortado, como superfície para a aplicação de cor. No início utilizava geralmente cores elementares sólidas, mas mais tarde, a cor opaca tornou-se em *gradient*, e a utilização dos negros começou a ser mais frequente.

Louis Cane surge como referência no meu trabalho devido à semelhança visual com o tipo de *desenho riscado* que aparece durante o processo de desenvolvimento dos meus objetos. Principalmente por um fator - a sugestão de volumetrias - que não estão erguidas, mas que nos possibilita imaginar que estão e mais do que uma maneira. Os planos de *Cane* transmitem-me a noção de movimento e do nascimento de um artefacto material.

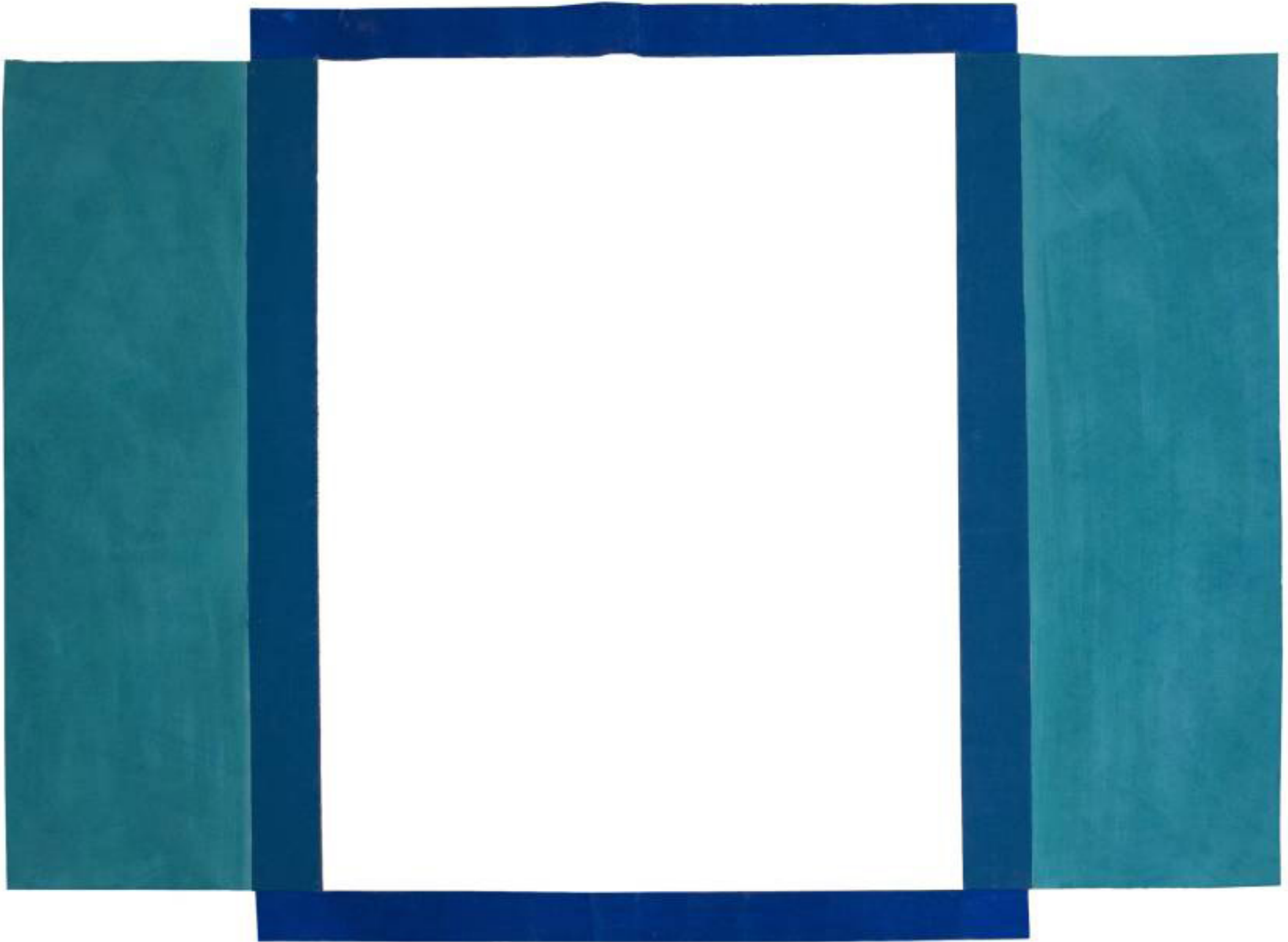
Louis Cane (1972) “First: the canvas is on the ground, entirely spread out, no drawing nor any kind of mark inter-venes to limit the color. Simply the color will cover some of the white ground. Second: the canvas is folded in half lengthwise, I trace and cut the fabric then spread out the canvas afresh. Third: having applied the color, I reconsider the new image; I highlight or accentuated the forms and essentially I ‘do what it takes to please myself’”²⁵

25. Entrevista entre a *Galerie Torri* e *Louis Cane*.

img. 19



img. 20



4 ————— *Mono-ha,* erótica-material

Sempre gostei do cheiro das diferentes madeiras e da brutalidade e temporalidade do metal. Sempre houve algo de erótico-material inerente no trabalho com estas matérias. Sendo que umas das partes que considero que mais me atraem e interessam é exatamente a seleção dos materiais e a observação dos lugares onde são trabalhados. Ou seja, interesse-me pela matéria (matéria-prima ou muito pouco alterada) e pelo que é próximo e exterior a ela.

Esta relação pessoal com a matéria remete-nos para um movimento artístico japonês (1968-1975) liderado pelos artistas *Lee Ufan* e *Nobuo Sekine*, denominado de *Mono-ha*, que se relaciona diretamente com a minha prática.

Compartilhava princípios com outros movimentos - *Supports/Surfaces*, *Arte Povera* e principalmente com o *Minimalismo* – que também surge, por sua vez, de outra série de movimentos artísticos, culturais e científicos. *Mono-ha* deriva também do desenvolvimento da indústria no Japão nos anos 60, onde em vez de produzirem obras representativas tradicionais, exploraram os materiais industriais e as suas propriedades em reação ao que viam como o implacável desenvolvimento japonês.

Os artistas tinham tendência em apresentar materiais naturais e industriais como pedra, terra, madeira, papel, metal - coisas (= mono) – apresentavam-nos apenas como elementos singulares ou combinados entre si.

Mono-ha tentou reconfigurar a arte através da redução de objetos para a sua forma primária. A matéria e os objetos naturais, inalterados, eram por si só significativos e autónomos.

Como exemplo prático, apresento *Kishio Suga*, nasceu em 1944 em Morioka, Japão e é um dos artistas mais influentes da história da instalação site-específico no Japão. Após ter terminado os seus estudos em Tóquio em 1968, começou a desenvolver trabalho, que o começou a tornar relevante após algumas instalações específicas como *Parallel Strata* (1969) ^{img. 21} e *Soft Concrete* (1970) ^{img. 22}.

Paralell Strata, é uma instalação que já passou por Milão, Paris, Nova York, Veneza, (...), mas que originalmente foi apresentada em Tokyo no ano de 1969. Visualmente assemelha-se a uma caixa retangular construída com placas de parafina. Ao introduzi-la no espaço da galeria, um dos objetivos de *Kishio* era que esta forma bem definida, revelasse a realidade mais pura das mono (coisas/materiais). Dar assim, a máxima importância ao material e à sua respetiva luminosidade/opacidade.

img. 21



img. 22



0000001

Um é um material macio, delicado e quente. Outro é o contrário, um material cortante, frio e mais difícil de manipular. Sempre tive o hábito de recolher este tipo de materiais em bruto e acumular na mala do carro, muitos ainda lá estão. Estes restos de produções (de outros) sempre me inspiraram.

Sempre trabalhei da forma mais otimizada e reduzida a nível de processos de fabrico que consegui, pois sempre me relacionei mais com os processos de produção elementares e simples. O cortar, juntar, dobrar e voltar a repetir se algo der errado.

Procuro alcançar uma harmonia aliada à proporção, dar então primazia aos aspetos formais dos objetos, e por isso, acabo por trabalhar a sua função/significado como seu conseqüente.

O que nasce, portanto, de um processo em que a única vontade é desenvolver objetos que me interessem esteticamente e materialmente? Objetos que são próximos e que nascem de estímulos intrínsecos em mim? Para uns podem ser tudo, para outros apenas a sua fisicalidade.

É necessário haver uma participação ativa por parte do utilizador para assim serem definidos e utilizados. Gosto de tê-los e olhar para eles, e pensar sobre o que podem ser para além do corpo, atribuindo-lhes assim significado.

Por vezes, gosto de ficar na incompreensão e continuar a desconhecer algumas funções e porquê de determinadas formas, por vezes a magia destrói-se com o significado e com a idealização de algo.

Guardo na memória um caso particular de quando era criança. Uma interação/percepção de um alicate de sapateiro ^{img 23}. Um alicate metálico curvado com um abcesso que para mim era incógnito e que se calhar, era por isso que me atraía e fazia gostar dele. Quando soube para o que servia em concreto, o meu interesse praticamente desapareceu. O misticismo anteriormente presente acabou.

img. 23



A industrialização com todos os processos standard associados a uma produção rápida e em série relacionados com a ideia de mercado e de novos meios de consumo revogou a criação livre de vontade própria. Desenho sem ideais marcados e tipologicamente definidos. O produto surge a partir de uma liberdade individual relativa à vontade de produzir e de desenhar.

Desenvolvimento do projeto

Ao longo do projeto foram executadas várias experiências e produzidas diferentes séries de objetos. Recorrendo sempre à madeira e ao metal que por vezes se encontram.

Numa primeira instância, um momento de desenho referente à materialização dos objetos acontece e consequentemente, uma análise e figuração dos artefactos num mundo habitável, prático, imaginativo ou fantasioso surge.

Por isso, considero o projeto fragmentado em duas partes, fragmentos estes que por vezes se sobrepõem e associam. 1 - A composição e materialização dos objetos. 2 - A interação humana com a matéria e com os corpos desenhados.

O desenho de um objeto, executado em oficina, não está previamente designado, muito menos pensado. Simplesmente surge. Este processo de materialização ergue-se através do mais primordial que existe em mim, a intuição. O desconhecido alegra-me durante e pós-aparecimento de uma forma.

Surgem então questões, umas voláteis outras nem tanto, como a medida, a cor, o material, a escala, (...), que moldam espontaneamente o projeto e que por sua vez alteram uma possível relação.

- A medida -

Atualmente, a medida, está inserida num sistema internacional de medidas e é a base de toda a produção industrial que a sustenta e a tornou standardizada. Sendo que não vejo necessidade de medir e de sentir que desta forma condiciono em certa parte o meu trabalho, utilizo portanto, a *medida do olhar*. Utilizo a expressão *medida do olhar* pois é um olhar que decide proporções e dinâmicas, e não uma grelha de medidas universais que se centra numa produção protocolar.

- A escala -

A escala de um objeto é determinante para a deliberação e definição do mesmo. O aumento ou diminuição real ou imaginativa de algo transforma na íntegra o diálogo entre os corpos.

Relativamente aos objetos propostos, na sua produção e pós-reflexão, para mim é intuitivo relacionar, principalmente os objetos mais pequenos, a espaços de grande dimensão. Tenho, no *atelier*, um pequeno boneco à escala 1:50 e com ele, colocando-o sobre vários objetos, é adquirida uma outra dimensão, e assim são criados novos espaços que transformam por inteiro o olhar sobre o objeto.

- Material / Cor -

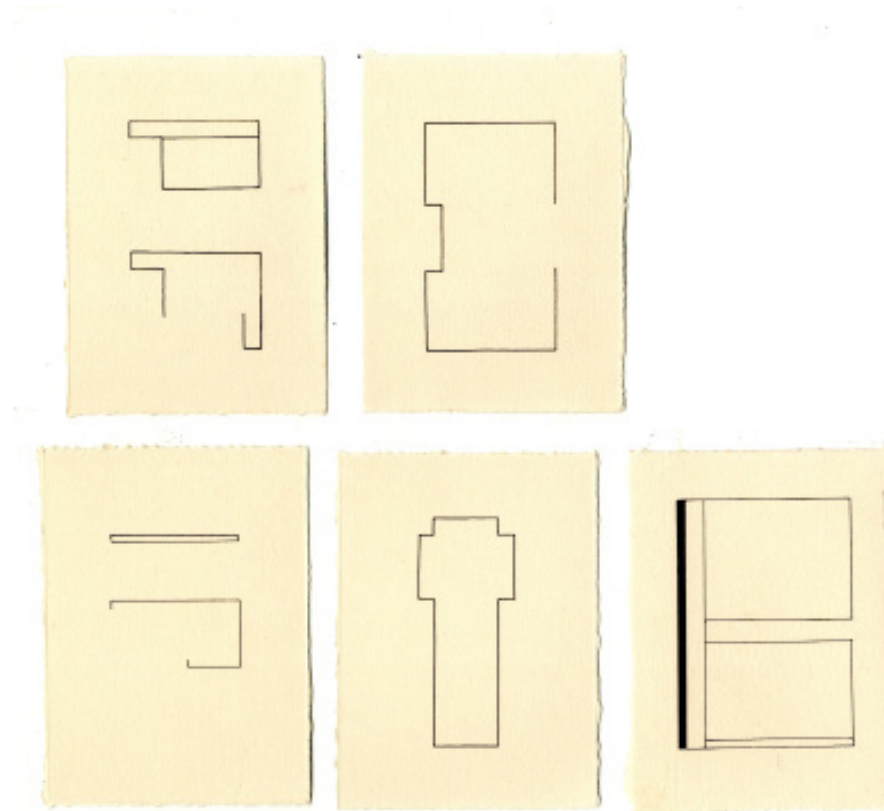
A cor negra, das peças lacadas a pó, surge pela semelhança da cor original do metal, um metal negro e bruto. A lacagem torna a peça mais acabada ao toque, torna o objeto mais conciso e por sua vez mais fácil de o integrar numa família de objetos.

A cor azul que se encontra em algumas peças específicas (surgem depois das peças negras), aparece pelo facto de sentir necessidade de sentir um novo estímulo visual na produção/observação das peças. Os objetos em madeira, são deixadas no seu estado natural, sem nenhum tratamento, assim como os volumes de metal associados.

- Desenho riscado -

Durante o desenvolvimento do projeto, vão surgindo uma série de registos referentes a estudos volumétricos ^{img 24}. Estes objetos, desenhados no papel (sempre no formato de 105×148mm) não passam desta fase, nunca se transformam em objetos tridimensionais, mas remetem-me para tal.

img 24



- Método de conformação -

Série I - objetos em metal
(alguns com ímãs esféricos)

Todos os objetos passam por um processo de corte e quinagem primário. Posteriormente o metal é lacado a negro, algumas a azul.

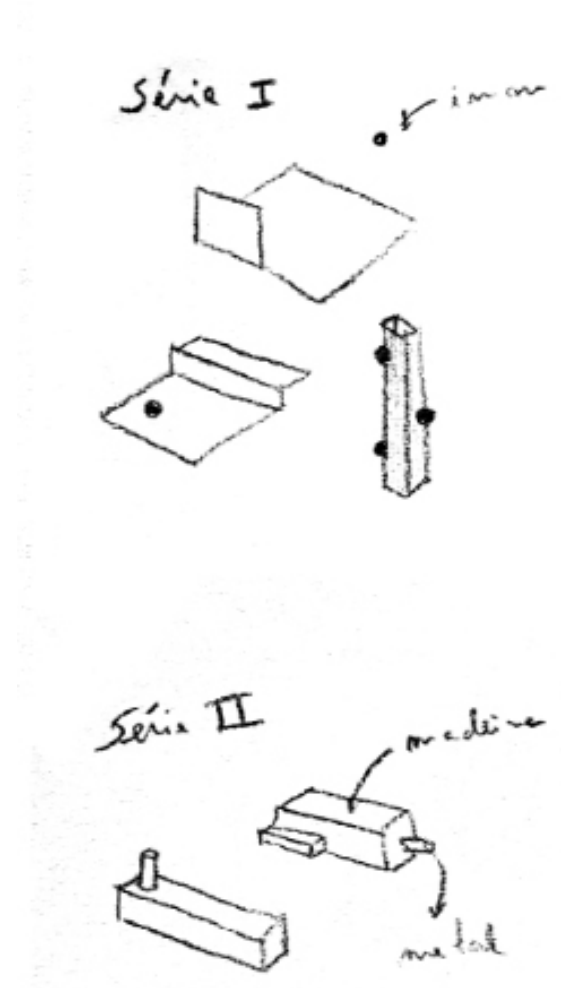
Série II - objetos em madeira
(alguns com ímãs esféricos)

Todos os objetos são cortados no tamanho pretendido e são coladas as partes necessárias. Os cilindros metálicos são cortados e inseridos nas furações.

Depois de criados os objetos, sou confrontado com os seus porquês. Procuo associações que os transpõem e enquadram num mundo, seja ele prático ou imaginário, uns com uma ligação fácil e rápida outros nem tanto. Não considero que os objetos, que são facilmente colocáveis num âmbito utilitário, estão melhor conseguidos do que outros pois a definição do mesmo é completamente disforme e adaptável. Este desenrolar de diálogos, executados por quem interage com os objetos é o que lhes dá alma. Como refere Deleuze, a ação, o fazer, o executar pouco intelectual. O trabalho intelectual vem depois. O fazer é uma junção racional e emocional. As mãos ligam os dois. Começo com a existência e sigo para o significado. Algo que é definido e questionado depois.

Portanto, para além da *Série I* e *Série II*, surge também um exercício experimental.

A performance *Simulacro* ergue-se como forma de dar significado às peças, num contexto performativo e desinibido, em que são levantadas questões que numa interação comum/utilitária não se manifestam.

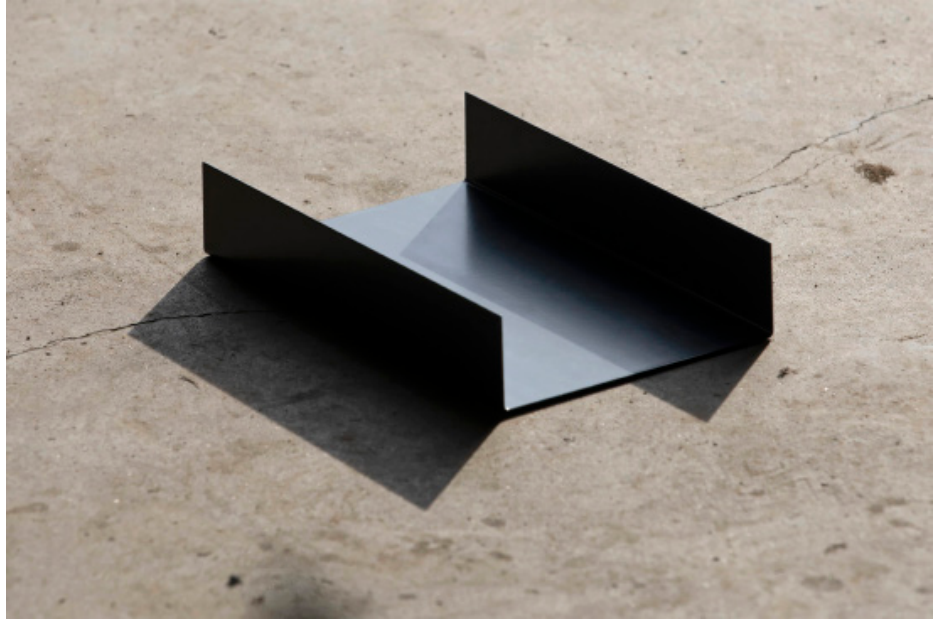


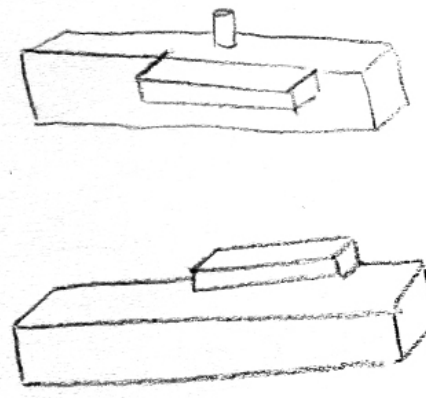
Série I
Objetos em metal

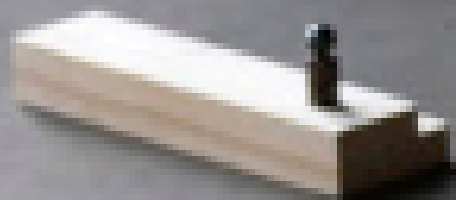
Série II
Objetos em madeira

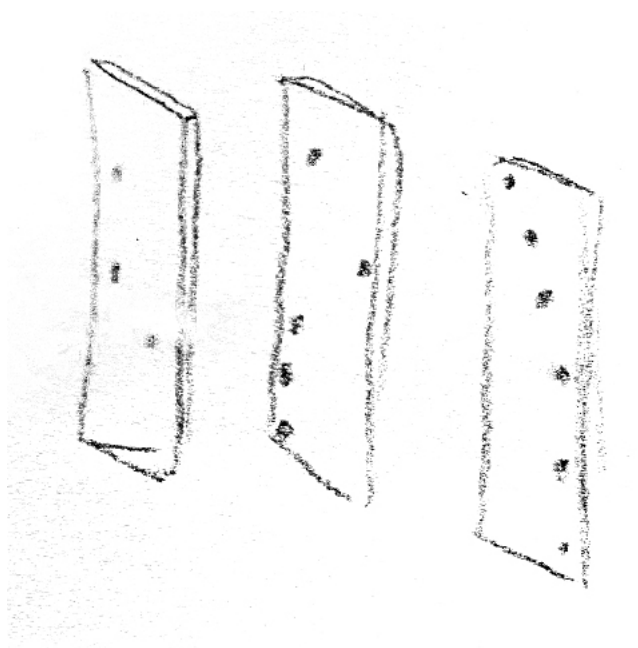






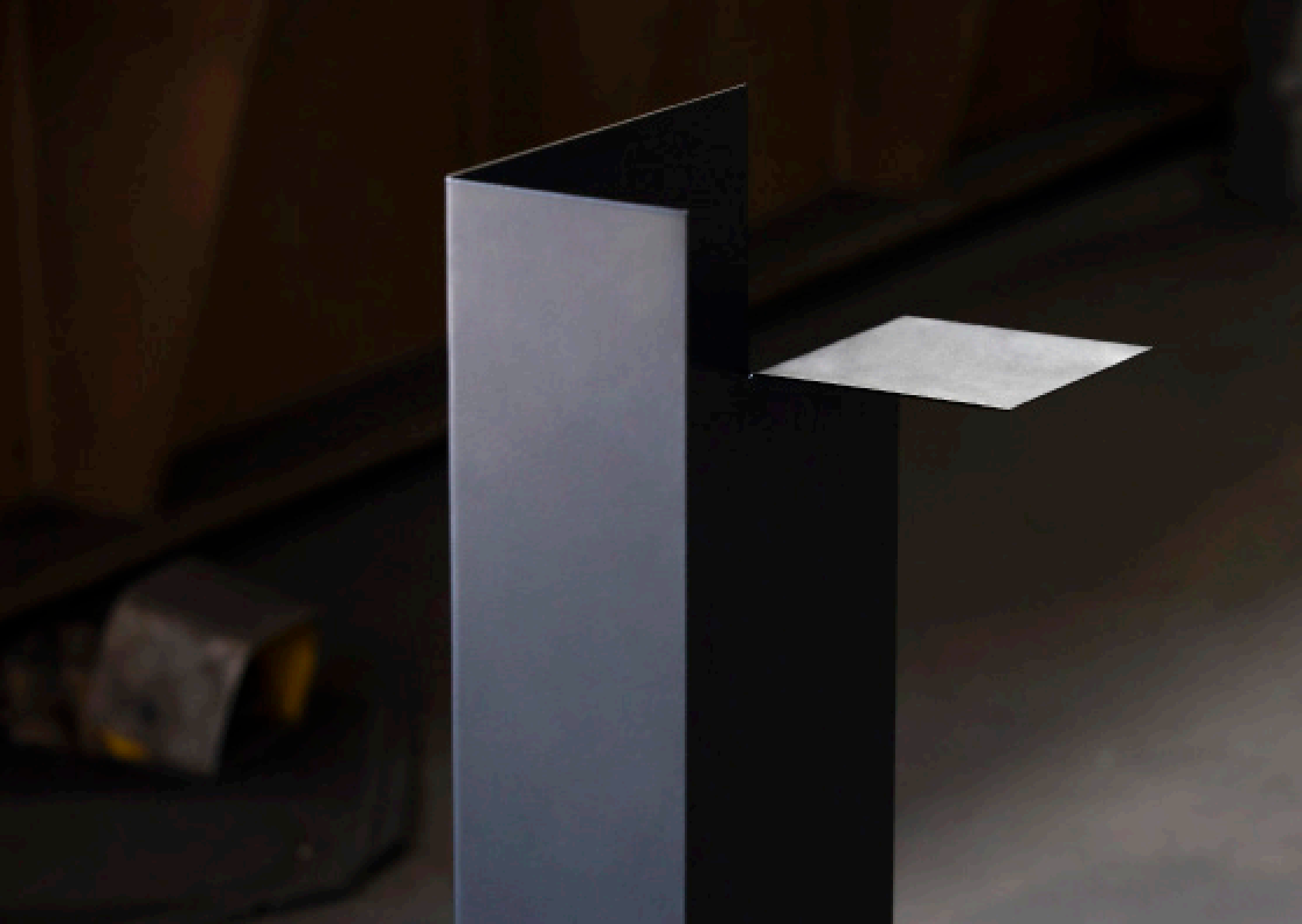






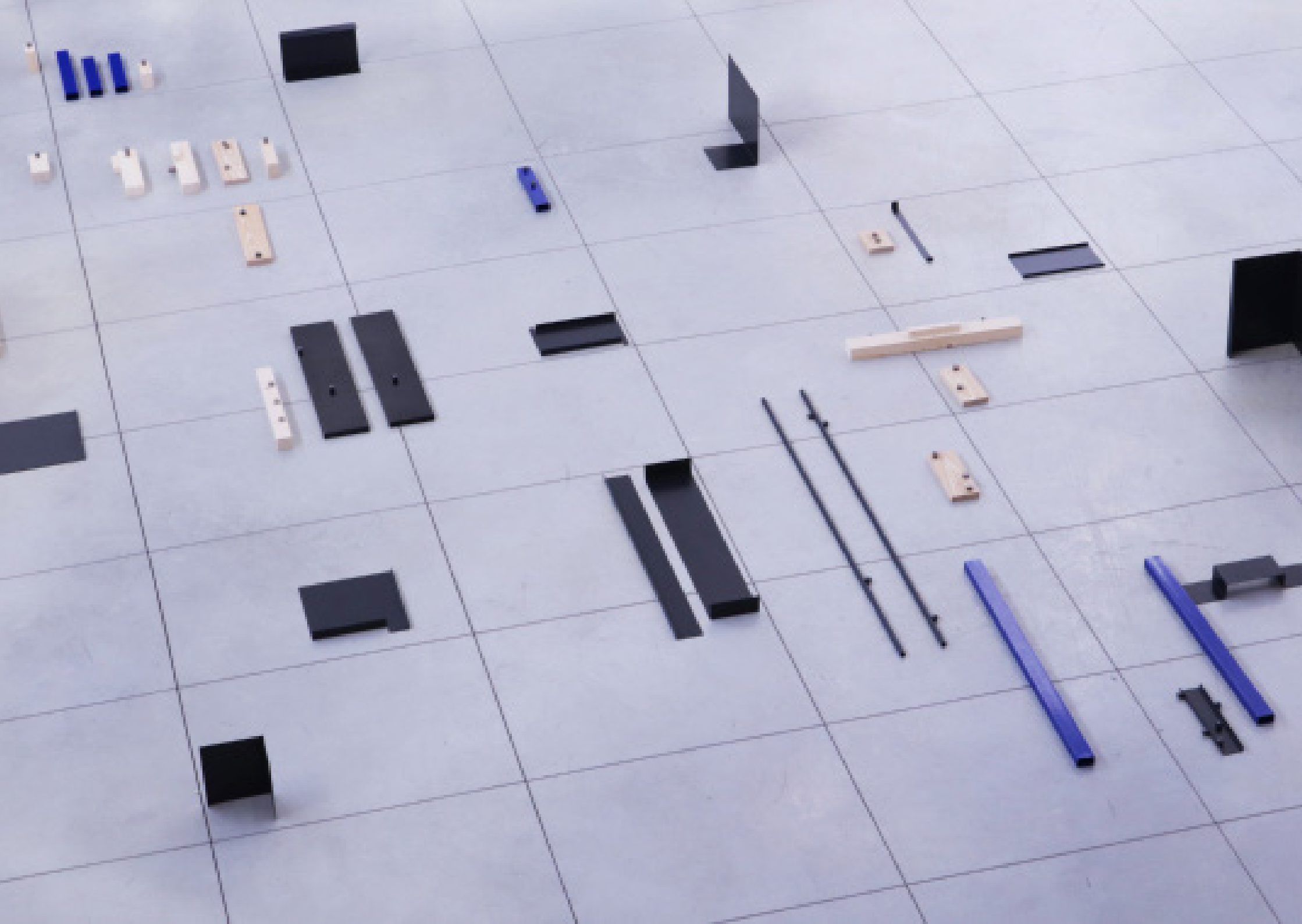














Simulacro

Como forma de validação dos objetos no mundo, perante o corpo e espaço, decidi realizar uma performance que conta com a colaboração de Luna Gil. Esta validação vem posicionar os artefactos desenhados num contexto cénico e performático. No entanto, eles também poderiam ser colocados numa situação de habitar diário, ou meramente num contexto de existência - desejo. Não se trata portanto de uma validação fechada, há espaço para se questionarem outros usos e funções. Portanto, um dos objetivos futuros, relativo ao projeto 0000001, é a realização de diálogos abertos sobre esta particularidade e sobre o que desencadeia a análise e interpretação do objeto.

--

A performance decorreu no dia 28 de Dezembro de 2019, numa das salas dos antigos Cinemas Gemini, uma salas de cinema desenhada no final dos anos 70, localizadas no centro da cidade de Oliveira de Azeméis, cidade onde nasci. O espaço foi escolhido, principalmente por duas razões, a acústica do lugar em questão, a luminosidade/cor do local e o facto de ser um não-lugar despegado de objetos e de referências visuais.

O nome simulacro, surge devido ao significado da própria palavra, uma tentativa, teste, experiência de interação num espaço cénico e performático. Foram colocados no palco da sala, de uma forma dispersa e pouco rigorosa, 20 objetos escolhidos por mim.

Convidei a Luna Gil, artista plástica Portuense, para questionar e reagir aos objetos que desenhei. Uma interação entre dois diferentes tipos de corpos muito pouco pensada e tão pouco programada, em que

foram procuradas diferentes associações e relações entre os artefactos apresentados no local e o corpo/ espaço, recorrendo também ao som para as intensificar. Ter como ponto de partida e como ponto fulcral a capacidade de lhes dar razão, de lhes dar um ser. Para a artista, a questão do som, foi importante desde o início da colaboração. Era um fator relevante para que o encontro entre os dois corpos fosse realçado. Em palco colocou-se um microfone de contacto (piezo), que encostado a diferentes peças, amplificava as vibrações emitidas pelo contacto entre elas – quando se encostavam umas às outras, quando caíam ou quando eram encostadas a alguma parte do corpo. Estes sons detalhados eram possíveis de ouvir de uma ponta à outra da sala.

Desta experiência, concluí que era notória a pouca ergonomia de alguns objetos, alguns mais densos de explorar do que outros, mas por outro lado, esta difícil ergonomia permitiu desacelerar os movimentos executados, de forma a que se tornaram mais cuidados, lentos e por sua vez mais gesticulados. O gesto foi intuitivamente mais pensado.

Outro ponto que encontrei foi o facto de perceber que as ligações procuradas entre a Luna e os objetos, eram muitas vezes associadas a referências de objetos usados diariamente.

Sendo a Luna, para além dos objetos, a principal interveniente na performance, passo a citar a opinião crítica da artista sobre a interação:

“O meu corpo travou e os objetos não falaram. O primeiro encontro percebe o espaço através de um sistema autorreferencial no qual me deparo com objetos que não conheço. Trata-se, numa descrição sucinta, de várias faces com diferentes ângulos e

dimensões que agem de acordo com a sua materialidade e o interveniente, neste caso, eu. Enquanto me relacionava com estes pedaços de matéria, foi muito fácil perder-me espacialmente por não perceber as suas configurações de forma intuitiva. Não tendo uma percepção imediata do que se encontra no meu percurso performativo, existe um estímulo cognitivo e corporal que nasce da necessidade de designar os objetos ou assemelhá-los a outros já existentes. Este exercício de nomear com o corpo provém destes objetos que são, para além de corpos, ativadores de memória. No decorrer da ação, a minha memória imagética, mecânica e sensorial está freneticamente à procura de respostas dentro das peculiaridades similares, que se encontram nas biografias de cada objeto. São múltiplas as respostas até que o meu corpo se decida relacionar com as mesmas, ou seja, naquele espaço encontrei diferentes espaços que se atualizam entre mim e a representação dos objetos, e entre esta mesma e o reconhecido. A extração de formas apesar de temporária, é essencial para a interação e correlação entre os dois intervenientes – objetos e eu - de forma a que haja uma complexificação da experiência performativa, já que o meu corpo ao contrário da minha mente, se encontra num espaço irregular e livre, proveniente da contemplação de objetos alheios às regras construtivas do mesmo. A figura-corpo em estado relacional com estas massas é essencial para a percepção de escala e espaço-volume do mesmo. Podendo afirmar que durante o ato performático o que salientou a forma foi o corpo, assim como a evolução entre os dois. O espaço tornou-se, à medida que o tempo passava e a necessidade de agir se confundia com a de pensar, inconstante. O dinamismo que as peças oferecem combinado com o corpo que procura sinais, faz com que este pare e pense antes de agir. A dificuldade foi

tornar a ação síncrona entre peça-espaco-sujeito. Contudo foram encontradas algumas pistas no decorrer da ação que residem numa memória ativada no espaço social, nomeadamente a aproximação de habitabilidade a alguns objetos ou escalas que se encontram dentro desses mesmos espaços. A ausência de uma forma/signo, faz ressaltar essa tal memória coletiva que vive permanentemente nas nossas ações. A presença na ausência de significados foi determinante. Não ter uma pré-formulação do objeto resultou numa interação não premeditada e sucessivamente que houvesse espaço para a interação espontânea.”

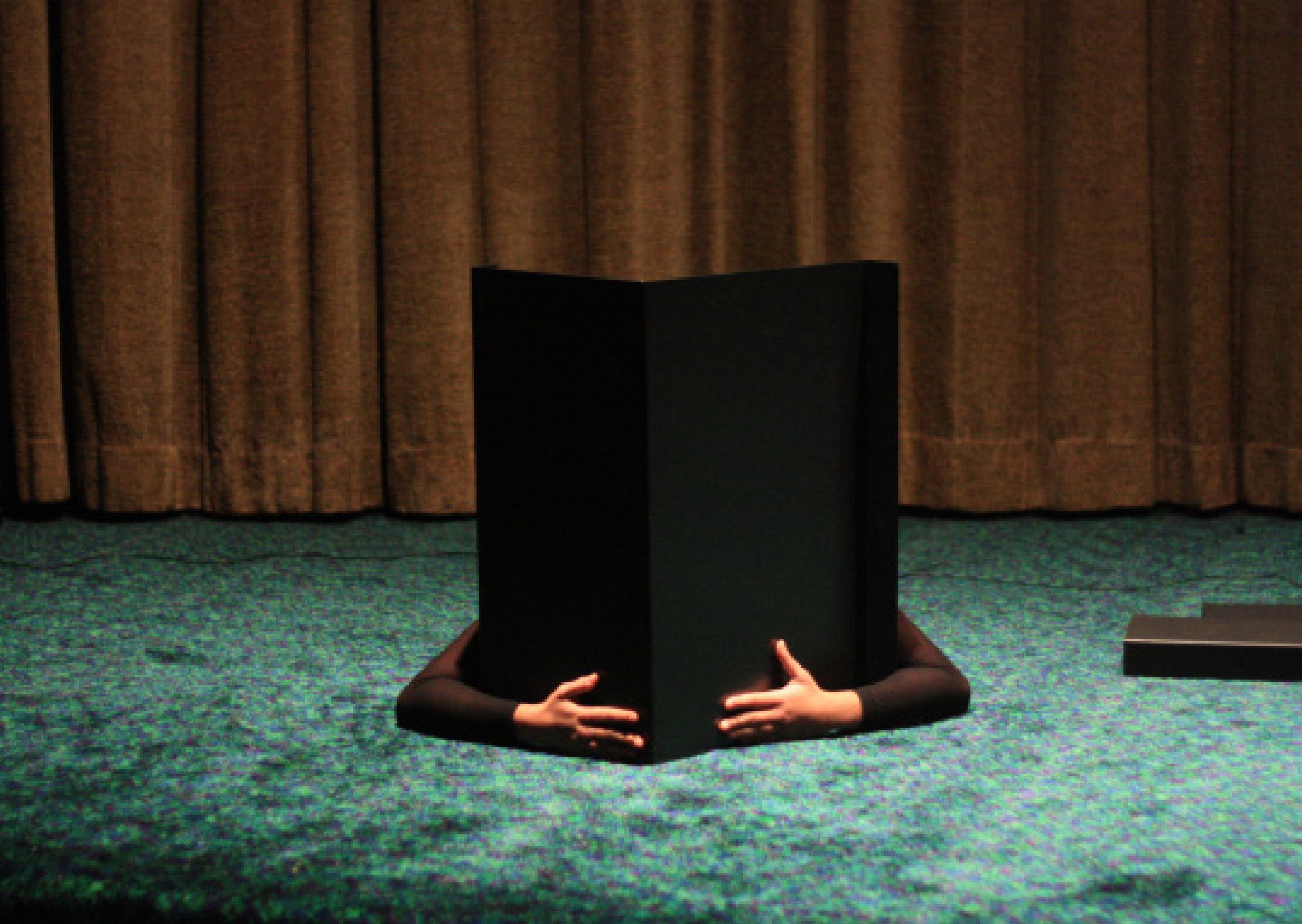
video,

<https://joaoxara.net/video0000001>















Considerações finais

Como forma de término, considero ser de extrema pertinência o *designer* pensar de forma primordial relativamente à interação sujeito - objeto e demonstrar que um objeto é algo mais do que a sua *imagem* aparenta ser, pois por vezes, a definição tipológica de um artefacto é a fatalidade do mesmo. As *imagens* não estão fechadas sobre si mesmas, ligam-se constantemente ao mundo e ao que nele muda. A definição de um objeto, limita o uso do mesmo - é uma barreira que se cria e que de certa forma anula uma possibilidade quase interminável de explorações. Determino esta afirmação anterior como contrária ao desenho dos objetos 0000001. Apesar de formalmente serem rígidos e terem uma estrutura bruta, são o oposto quanto ao seu propósito no mundo.

Aparenta ser, é próximo de um resumo ideal para o que está aqui a tratar. O objeto parece ser algo, mas pode ainda ser ainda outra coisa, pode ser algo díspar daquilo que se pensa numa primeira instância. Algo inconclusivo e com vários entendimentos possíveis. Passados quase dois anos do desenho dos primeiros objetos, ainda consigo encontrar novas adaptações e ainda sou surpreendido pelos mesmos. Uma análise que considero não ter fim.

Com este projeto não pretendo que deixem de existir cadeiras chamadas de “cadeiras”, ou anular de alguma maneira a função primordial deste tipo de objetos, mas sim expor e pensar na capacidade de ir além daquilo que um objeto nos pode dar. Os objetos não existem apenas para responder a situações específicas. Têm uma simbologia com a qual os designers têm a responsabilidade e o poder de trabalhar. Então, é pertinente refletir e continuar a pensar em desenvolver experiências através de dispositivos

que transcendam a sua materialidade - que proporcionem um enriquecimento sensorial das nossas relações com os objetos.

26. Didi-Huberman, Georges
(2011) O que nós vemos, o
que nos olha. Dafne p. 43

Assim como Robert Morris, considero que “a simplicidade da forma não se traduz necessariamente numa igual simplicidade da experiência” e que “as formas unitárias, não reduzem as relações. Ordenam-nas”.²⁶

Num futuro próximo pretendo, como já referi, criar diálogos abertos referentes à temática e por necessidade pensar numa 0000002, 0000003, 0000004 (...).

Durante o desenvolvimento do projeto foram encontradas uma série de referências práticas que de certa forma me influenciaram e que me ajudaram a guiar o percurso do projeto.

Andrea Zittel, Bruno Munari, Brad Downey, Bruce Mclean, Carl Andre, Didier Fuzia Faustino, Donald Judd, Eduardo Souto de Moura, Enokura Koji, François Morellet, Kishio Suga, Konstantin Grcic, Koshimizu Susumu, Larry Bell, Lars von Trier, Lee Ufan, Louis Cane, OHO Group, Peter Eisenman, René Heyvaert, Riccardo Dalisi, Richard Serra, Robert Morris, Sekine Nobuo, Studio Imke, Tony Smith, Yves Klein.

Índice de imagens

img. 1 - Caffettiera napoletana 90018
 img. 2, 3 - Protótipos, Dalisi
 img. 4, 5 - Bollars Move (2011), Brad Downey
 img. 6, 7 - Tape Peel (Broken Bike Line) (2008), Brad Downey
 img. 8, 9 - Planar Configuration One (2016), Andrea Zittel
 img. 10 - House III (1971), Peter Eisenman
 img. 11 - House VI (1975), Peter Eisenman
 img. 12, 13 - Desenhos, Peter Eisenman
 img. 14, 15 - Volumes (2018), Konstantin Grcic
 img. 16, 17 - Bodymotionspacesthings de Robert Morris em Serralves, 2011
 img. 18 - Bodymotionspacesthings de Robert Morris no Tate Britan, 1971
 img. 19, 20 - Toile découpée, Louis Cane
 img. 21 - Parallel Strata (1969), Kishio Suga
 img. 22 - Soft Concrete (1970), Kishio Suga
 img. 23 - Alicates de Sapateiro
 img. 24 - Estudos Volumétricos, João Xará

imagens da pág. 59 - 64, 66 - 77 são da autoria de João Pedro Azevedo.

Referências Bibliográficas

- Berger, John (2018). Modos de Ver. Antígona
- Cardoso, Rafael (2016). Design para um mundo complexo. Ubu Editora
- Deleuze, Gilles (2000). Diferença e repetição. Relógio D'Água
- Didi-Huberman, Georges (2011). O que nós vemos, o que nos olha. Dafne Editora
- Downey, Brad (2011). Spontaneous Sculptures. Gestalten
- Flusser, Vilém (2010). Uma Filosofia do Design - A Forma das Coisas. Relógio D'Água Editores
- Koji, Susumu (2003). Mono-ha - school of things. Kettle's Yard Gallery
- Levy, Pierre (1996). O que é virtual. Editora 34
- Moura, Mário (2019). A Força da Forma. Orfeu
- Pallasmaa, Juhani (2017). Habitar. Editorial Gustavo Gili
- Rajchman, John (2002). Construções. Relógios D'Água
- Tavares, Gonçalo M. (2019). ATLAS - Do Copo e da Imaginação. Relógio D'Água
- Van Abbemuseum/M HKA Antwerp (2012). Spirits of internationalism

Sobre objetos futuros,

<https://joaoxara.net/0000002>

