

ÁUREA CRISTINA DE JESUS PEREIRA

## DESENHAR UMA HISTÓRIA PARA COLOCAR NO DEDO

A jóia como resultado de uma narrativa

2012 - Design de Produto e Interfaces



esad  
arte+  
design



ÁUREA CRISTINA DE JESUS PEREIRA

DESENHAR UMA HISTÓRIA PARA COLOCAR NO DEDO  
A jóia como resultado de uma narrativa

Projecto apresentado à Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design de Produto e Interfaces, realizado sob a orientação científica da Professora Doutora Katja Tschimmel.



**esad**  
**arte+**  
**design**



*Ao meu pai, o primeiro contador de histórias que conheci.*

#### PALAVRAS-CHAVE

Joalheria, desenho, música, narrativa, processo criativo, metodologia projectual

#### RESUMO

A criação de peças de joalheria implica todo um processo, muitas vezes experimental, desde a geração de ideias até às técnicas de produção. Cada vez mais, a área da joalheria partilha o mesmo espaço das artes plásticas e do design onde muitas vezes os conteúdos processuais são tão ou mais interessantes do que o objecto acabado. Seja para proteger o trabalho de eventuais cópias, ou apenas porque muitos joalheiros não sentem a necessidade de explicar ou justificar o seu trabalho, não se encontram facilmente exemplos documentados do processo total de um projecto, especialmente em relação a projectos de autores individuais em estúdio.

Neste projecto de joalheria desenvolve-se um estudo experimental e reflexivo sobre o processo de criação e produção de uma série de peças. Tendo sido escolhido como ponto de partida uma obra musical de carácter narrativo – *O Carnaval dos Animais* de Camille Saint-Saëns – esta série de peças situa-se no âmbito da joalheria narrativa.

Utilizando o desenho como principal ferramenta do pensamento criativo e parte do resultado final, este resultado pretende contar uma história ao observador, em dois momentos distintos – através da relação das peças de joalheria com uma série de ilustrações e através da sua relação com o corpo do seu utilizador. Para além do desenho, foram aplicadas outras técnicas do pensamento criativo, como analogias e metáforas, diagramas e storyboards, necessárias ao longo do projecto tanto para estimular a originalidade, como para organizar a informação e visualizá-la de modo mais imediato.

A dinâmica do processo criativo remete este projecto de joalheria para o paradigma metodológico da Prática Reflexiva, visto que as várias etapas de resolução de problemas acontecem de modo não linear, através da análise constante das relações estabelecidas entre os diferentes elementos envolvidos no projecto.

#### KEYWORDS

Jewellery, drawing, music, narrative, creative process, project methodology

#### ABSTRACT

The creation of jewellery involves a process which is often very experimental, stretching from the creative processes to the production techniques. The field of jewellery is increasingly sharing the same space of the fine arts and design where often the content is as, or more interesting than, the finished object. Either to protect the work from the danger of copies, or simply because many jewellers do not feel the need to explain or justify their work, it is extremely difficult to find documented examples of the complete process of a project. This is especially true regarding the projects of individual authors working in a studio.

In this jewellery project a reflective and experimental study is undergone in order to clarify the process of creating and producing a series of pieces. Based on a narrative musical work - *The Carnival of the Animals* by Camille Saint-Saëns - this series of pieces are classified as narrative jewellery.

Using the drawing as a primary tool of creative thinking and part of the final result, the aim is to tell a story to the observer at two different stages - through the dialogue established between the jewels and a series of illustrations and through its relationship with the body of the user. Besides drawing, other techniques were applied, such as diagrams and storyboards, which were necessary throughout the project both to stimulate originality, and organize information, making it more immediately available.

The dynamic of the creative process in this jewellery project refers to the methodological paradigm of the reflective practice, since the various troubleshooting steps occur in a nonlinear way, through the analysis of the relations between the different elements involved in the project.



Gostaria de agradecer à minha orientadora, Professora Doutora Katja Tschimmel, pelo apoio constante, sugestões valiosas e toda a atenção que dispensou a este projecto. Ao Professor Luís Mendonça pela orientação nas ilustrações e por me fazer reflectir sobre as imagens de uma forma nova.

À Professora Ana Campos por toda a disponibilidade, referências bibliográficas e opiniões na parte da joalheria.

À Mara Chão por ter sugerido a obra de Saint-Saëns e pela ajuda na investigação e análise dos temas musicais.

Aos amigos, a minha impagável rede de colaboração.

## ÍNDICE

Glossário .....	13
<b>Introdução .....</b>	<b>14</b>
Objecto de estudo .....	16
Motivação pessoal .....	17
Relevância .....	18
Objectivos .....	18
Questões de investigação .....	18
Metodologia .....	18
Estrutura da tese .....	20
<b>I - Fundamentação teórica .....</b>	<b>21</b>
1 - Narrativa e artefacto .....	21
2 - A joalharia narrativa - breve contextualização .....	22
3 - A ilustração e o desenho no processo do design .....	24
<b>II – Projecto .....</b>	<b>29</b>
1 - Análise da obra "O Carnaval dos animais" de Camille Saint-Saëns .....	29
2 - Série I - Ilustrações .....	32
2.1 - Visualização dos momentos musicais .....	32
2.2 - Processo de execução das ilustrações - conjunto .....	32
3 - Série II - Peças de joalharia .....	36
4 - Processo de execução de cada ilustração/peça de joalharia .....	37
4.1 - Cuco no fundo do bosque .....	38
4.1.1 - Ilustração para "Cuco no fundo do bosque" .....	38
4.1.2 - Peça para a cara "A World Outside" .....	40
4.2 - Cisne .....	42
4.2.1 - Ilustração para "Cisne" .....	42
4.2.2 - Alfinete de peito "The Saddest Song" .....	44
4.3 - Marcha Real do Leão .....	46
4.3.1 - Ilustração para "Marcha Real do Leão" .....	46
4.3.2 - Colar "A Private Audience" .....	48
4.4 - Pianistas .....	50
4.4.1 - Ilustração para "Pianistas" .....	50
4.4.2 - Peça para o dedo "Ebony and Ivory" .....	52

4.5 - Fósseis .....	54
4.5.1 - Ilustração para “Fósseis” .....	54
4.5.2 - Anéis “Complete Me” .....	56
4.6 - Galinhas e Galos / Animais Velozes .....	58
4.6.1 - Ilustração para “Galinhas e Galos” / “Animais Velozes” .....	58
4.6.2 - Pins “Here Come The Planes” .....	60
4.7 - Aviário .....	62
4.7.1 - Ilustração para “Aviário” .....	62
4.7.2 - Anel com suporte “Somewhere Not Here” .....	64
4.8 - Aquário .....	66
4.8.1 - Ilustração para “Aquário” .....	66
4.8.2 - Anel “Sea Clouds” .....	68
4.9 - Personagens com Orelhas Compridas .....	70
4.9.1 - Ilustração para “Personagens com Orelhas Compridas” .....	70
4.9.2 - Peça para a orelha “Growing Silence” .....	72
4.10 - Elefante .....	74
4.10.1 - Ilustração para “Elefante” .....	74
4.10.2 - Pendente/brincos “Stamp It Up!” .....	76
4.11 - Tartarugas .....	78
4.11.1 - Ilustração para “Tartarugas” .....	78
4.11.2 - Pendente/colar “The Frame Within” .....	80
4.12 - Cangurus .....	82
4.12.1 - Ilustração para “Cangurus” .....	82
4.12.2 - Pendente “Hold Heart” .....	84
4.13 - Introdução - “Animal Shadow” .....	86
4.14 - Final - “Closing Credits” .....	88
<b>III - Conclusão .....</b>	<b>90</b>
Referências bibliográficas .....	93
Lista de figuras .....	95
Anexo 1 .....	101
Anexo 2 .....	131



#### GLOSSÁRIO

Analogia – ferramenta metodológica desenvolvida para potenciar o raciocínio criativo em que propriedades de um objecto são transferidas para outro diferente. Esta ferramenta divide-se em quatro perspectivas – pessoal, directa, simbólica e fantasiosa. Cada uma destas pode ainda ser abordada de quatro formas – proximidade, semelhança, contraste e causa-efeito (Baxter, 2000).

Narrativa – todo o discurso que nos dá a evocar um mundo concebido como real, material e espiritual, situado num espaço determinado, num tempo determinado que, ao invés da poesia, pode ser o de uma ou de várias personagens tanto quanto o do narrador (Lefebvre, 1980).

Objecto semiótico - qualquer conjunto significativo, o que quer que seja que tenha sentido, quaisquer que sejam os seus limites (uma frase, um discurso político, um romance, um quadro, uma fotografia, uma sonata, uma escultura, um jardim), quaisquer que sejam as suas formas de expressão ou os tipos de manifestação (auditiva, visual, olfactiva, táctil) (Mourão, 2005).

Paradigma – no âmbito da metodologia projectual, os paradigmas permitem analisar e descrever o processo criativo no design. Até aos anos 70, o paradigma utilizado era analítico e mecanicista, baseado numa epistemologia positivista, cujo modelo operativo consistia na resolução de problemas de forma racional. A partir dos anos 80, foi substituído por um paradigma holístico e emergente, cujos modelos consistem na Prática Reflexiva, a Co-evolução do Problema/Solução e o Design como Fenómeno Sistémico (Tschimmel, 2011).

Sinética – método desenvolvido por William Gordon, em 1957, para produzir produtos ou processos inovadores. A sinética utiliza dois tipos de mecanismos mentais – tornar estranho aquilo que nos é familiar e tornar familiar o que nos é estranho. É composto por 23 ferramentas criativas como, por exemplo, a analogia, a fantasia, a metamorfose ou a fragmentação. Estas ferramentas podem ser utilizadas isoladamente ou combinadas entre si (Baxter, 2000).

Storyboard – ferramenta metodológica proveniente da tradição cinematográfica que representa casos de utilização através de uma série de desenhos ordenados numa sequência narrativa. O storyboard utilizado ilustra todos os pontos fulcrais e as relações estabelecidas entre estes e o utilizador para que a experiência se concretize (Pricken, 2001).

## INTRODUÇÃO

A joalheria é uma arte milenar e o seu papel na sociedade tem vindo, ao longo dos tempos, a sofrer alterações que acompanham as suas necessidades, apesar de manter, como elementos constantes, a função de adorno e a referência ao corpo humano.

No âmbito da joalheria contemporânea, os critérios de valor de uma jóia já não se relacionam prioritariamente com o seu valor comercial e o custo dos materiais utilizados para a sua realização, pois existe cada vez mais uma procura de conteúdos simbólicos que vão ao encontro de uma sociedade marcada pela necessidade de comunicação e diferenciação. Uma das vertentes da joalheria onde se encontram intenções claras a nível da transmissão de mensagens é a da joalheria narrativa e é nesta vertente que se situa o estudo realizado nesta tese de projecto.

Sobre a área da joalheria narrativa, a joalheira Lisbeth de Besten (2006) afirma que não se dedicou atenção suficiente a este tema e que a joalheria é normalmente mais considerada em termos de materiais, formas e conceitos do que a nível da interpretação dos seus conteúdos. Também uma das conclusões do joalheiro Jack Cunningham (2007), que desenvolveu a sua tese de doutoramento sobre joalheria narrativa europeia, foi que ainda há muito para explorar em joalheria e “é preciso que os criadores escrevam novas teorias” (Cunningham, 2007, p. 54, tradução livre).

Para que fosse possível proceder a uma reflexão experimental que permitisse a materialização projectual dos pressupostos inerentes à joalheria como resultado de um processo e como suporte de comunicação de mensagens, justificou-se a realização de um exemplo prático que disponibilizasse os elementos essenciais a este estudo.

Como ponto de partida, considerou-se pertinente a escolha de um texto narrativo que possibilitasse a criação de uma série temática de ilustrações e peças, permitindo a diversidade entre elas mas, ao mesmo tempo, submetendo-as a uma coerência derivada de um contexto determinado. De entre várias hipóteses, foi escolhida, não uma obra escrita, mas uma obra musical - *O Carnaval dos Animais* de Camille Saint-Saëns. A escolha desta obra clássica deveu-se, por um lado, à dificuldade de encontrar uma obra escrita suficientemente motivante e adequada que não tivesse já sido demasiado explorada a nível de ilustração, e por outro lado, por introduzir uma linguagem mais imprevista, o que pode resultar em soluções mais originais. Apesar da sua aparência abstracta, por tratar-se de uma obra musical, *O Carnaval dos Animais* possui uma estrutura narrativa constituída por introdução, apresentação de personagens e final.

Assim, após a escolha do tema, o projecto foi estruturado em duas principais fases. A primeira consiste na representação visual dos momentos musicais em ilustrações que funcionam no processo do design como Desenhos de Ideação. Este tipo de desenho, acrescentado por nós à taxonomia de Lawson (p. 26) permite, neste caso, transportar conteúdos da música para a imagem, acrescentando-lhe uma interpretação pessoal de forma livre, tendo por principal objectivo criar um ambiente visual para a criação de peças de joalheria, mas sem a preocupação directa em resolvê-las nesta fase. A introdução da ilustração nestes ter-

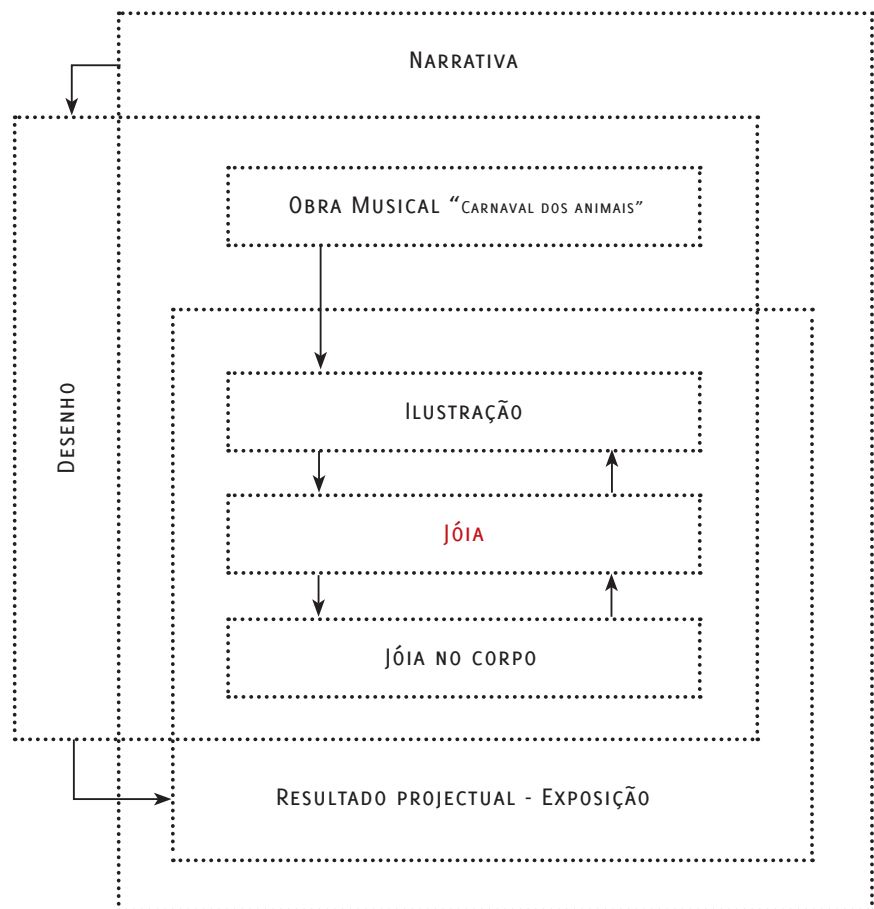
mos e como fase intermédia entre o texto narrativo inicial e a criação de peças de joalheria, torna possível, na nossa opinião, uma abordagem mais alargada ao texto pois não só possibilita uma primeira perspectiva mais livre, mas permite explorar um meio bidimensional, com características próprias e, posteriormente, avançar para formas tridimensionais. As ilustrações, para além da função de Desenhos de Ideação, também têm por objectivo fazer parte do resultado final, possibilitando a interpretação das jóias num primeiro contexto e contribuindo para uma leitura mais completa da história. A segunda fase consiste, então, em criar uma série de peças de joalheria, a partir das ilustrações, e relaciona-se com a primeira fase de forma dinâmica. Se por um lado as peças surgem de referências encontradas nas situações ilustradas, por outro lado, o resultado das peças propõem um espaço de reflexão para eventuais alterações nas próprias ilustrações. A adequação das peças ao corpo humano constitui mais um elemento para a compreensão da narrativa, sendo este o segundo contexto no qual serão interpretadas. Todo o processo consiste num diálogo entre as diferentes linguagens em que se aceitam contaminações dos conteúdos de uma para o enriquecimento de outra.

Num momento posterior à apresentação deste trabalho, e para que o resultado prático do projecto total seja compreendido como uma história, pretende-se apresentá-lo numa exposição onde será mais evidente a leitura das peças de joalheria em dois contextos - o das ilustrações e o do corpo (anexo 1). As peças de joalheria serão dispostas sobre as respectivas ilustrações para possibilitar a interpretação da narrativa, num primeiro momento, através da relação entre estes dois suportes. Serão também apresentadas fotografias das peças colocadas no corpo, de modo a possibilitar, através das relações estabelecidas entre eles, um segundo contexto interpretativo. O título escolhido para cada peça irá orientar também a leitura dos dois contextos narrativos. A disposição dos objectos no espaço deverá reforçar a ideia de narrativa e ambos os suportes deverão complementar-se a nível de composição.

#### OBJECTO DE ESTUDO

O objecto de estudo deste projecto será a joalheria narrativa, enquanto resultado do estudo experimental e reflexivo de interpretações de um texto narrativo através da utilização de linguagens diversas, começando na escolha de uma obra narrativa que será interpretada numa série de ilustrações. Neste projecto serão abordadas preocupações, não apenas de carácter processual, mas também relativas aos conteúdos das peças finais e da sua relação com os suportes com que se articula. O resultado final pretende manter uma estrutura narrativa com o intuito de comunicar determinada mensagem ao observador, em dois momentos distintos – através da relação das peças de joalheria com a série de ilustrações e através da sua relação com o corpo do seu utilizador.

Fig. 1  
Esquema do objecto de estudo



## MOTIVAÇÃO PESSOAL

O tema do projecto para esta tese surge como consequência de vários factores. Em primeiro lugar, o facto de oferecer a oportunidade de aliar o conhecimento adquirido na Licenciatura em Design de Comunicação, mais especificamente na área da ilustração, com o da Pós-Graduação em Design de Joalharia, mantendo o objectivo comum de comunicar mensagens e utilizar as duas áreas de forma a que se complementem no resultado final.

Em segundo lugar, um dos projectos desenvolvido anteriormente, a série de anéis “I’m All Ears”, tinha já partido de uma série de ilustrações, apesar de a relação entre ambos os suportes ter sido, então, pouco explorada e maioritariamente intuitiva. Também neste projecto anterior, o tema debruça-se sobre referências infantis no contexto da maturidade, o que direccionou a escolha da obra musical de Saint-Saëns como uma oportunidade de aprofundar um assunto semelhante.

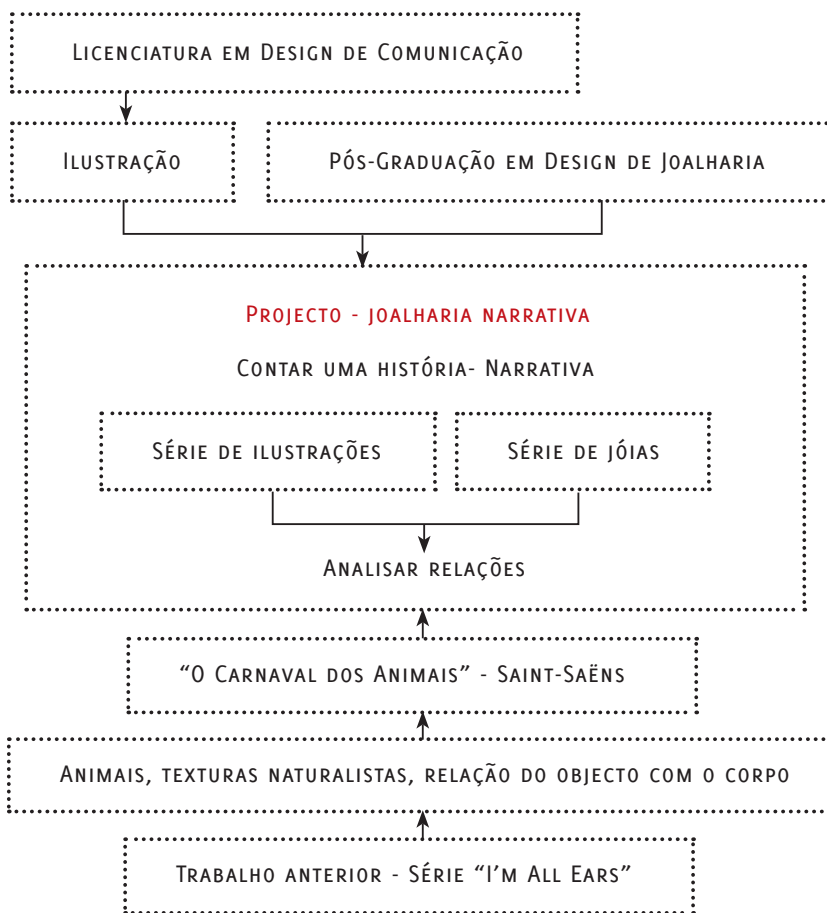


Fig. 2  
Visualização da motivação e  
definição do projecto da tese

#### RELEVÂNCIA

Tendo em consideração estudos anteriores na área da joalheria, mais especificamente na sua vertente narrativa, este projecto propõe-se a aplicar os seus princípios, de forma prática e reflexiva, utilizando o *design thinking* para gerar ideias e, ao partir da relação entre linguagens diferentes, contribuir para a diversidade de abordagens a este ramo da joalheria. Também poderá ser uma mais valia nesta área em relação à transparência de processos criativos e técnicos, demonstrados e analisados em casos práticos e concretos. Pretendeu-se desenvolver um trabalho que poderá, no futuro, ser utilizado como um exemplo, devidamente fundamentado, do processo total de criação de uma série de joalheria que, apesar de orientado para um projecto e tema específicos, pode servir de auxílio para esclarecer e facilitar projectos posteriores. Por outro lado, o tema da joalheria narrativa foi ainda pouco explorado, especialmente em Portugal, de uma forma consciente e reflexiva. Apesar de existirem joalheiros nacionais cujo trabalho pode ser considerado como pertencente a esta categoria, ainda existe espaço para a apresentação de reflexões sobre a especificidade da narrativa em joalheria.

#### OBJECTIVOS

Os principais objectivos desta tese de projecto são:

- abordar a jóia na sua vertente narrativa, como meio de comunicação de mensagens e articulá-la com dois contextos diferentes, a ilustração e o corpo, analisando, questionando e reformulando os resultados no sentido da criação de novos objectos.
- testar ferramentas metodológicas, nomeadamente o desenho, escolhidas criteriosamente para gerar ideias e potenciar a originalidade de forma organizada e consciente, apresentando reflexões críticas acerca dos seus resultados de modo a representar um método projectual.
- desenvolver um projecto, conceptual e físico, que explore o resultado de determinado texto narrativo abordado em linguagens diferentes, permitindo/incentivando a intervenção do suporte sobre os conteúdos.

#### QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO

As questões que se pretende investigar são:

- em que consiste a joalheria narrativa e de que modo pode a jóia contar uma história?
- de que forma interagem a narrativa original, o processo conceptual e a produção num projecto criativo?
- como podem/devem ser aplicados métodos e ferramentas criativas de forma a gerar conceitos e a estimular a originalidade de forma controlada e consciente?

#### METODOLOGIA

O método utilizado, para desenvolver este projecto, situa-se no Paradigma da Prática Reflexiva, descrito por Dorst (1997) e Tschimmel (2011). Trata-se de uma abordagem pluralista e emergente ao processo criativo, que põe em causa a linearidade dos métodos adoptados anteriormente pelo Paradigma Racional de Resolução de Problemas. Como o Paradigma da Prática Reflexiva é orientado para a acção, os elementos básicos da actividade do design são definidos por acções. O primeiro consiste em nomear os factores relevantes para o projecto, em seguida enquadrar o núcleo do projecto, depois avançar em direcção a novas expressões

formais e, por último, avaliar os avanços (Tschimmel, 2009).

Após definir o tema e os objectivos principais, e proceder à primeira fase de investigação necessária para iniciar a parte prática do projecto, os vários problemas que surgiram, foram colocados e resolvidos ao longo da fase de execução do projecto. Foram necessárias fases posteriores de investigação e reflexão que decorreram em simultâneo com fases de experimentação e desenvolvimento. Através de ferramentas metodológicas como Diagramas e a aplicação de princípios pertencentes ao método da Sinética, como transferir propriedades de um objecto para outro no caso da Analogia, pretendeu-se desenvolver um diálogo activo e reflexivo, em que o espaço problema-solução evoluísse em simultâneo. Após a análise da obra musical, também se procedeu à recolha de imagens de inspiração, provenientes de filmes, anúncios publicitários, videos de música, e outros, de modo a reunir referências visuais de formas, texturas, poses, ou personagens para cada momento musical. Outra ferramenta essencial para o desenvolvimento deste projecto foi o Desenho, que estabeleceu a relação entre a música, a jóia e o corpo. Desta forma, o Desenho foi utilizado como elemento participante activo no processo criativo, assumindo diversas funções como as de Desenhos Experienciais, Desenhos de Apresentação ou Desenhos de Ideação e ainda como resultado final, no caso das ilustrações. Foi aplicado em várias fases do projecto, também como parte do método da narrativa, em técnicas como o Storyboard.

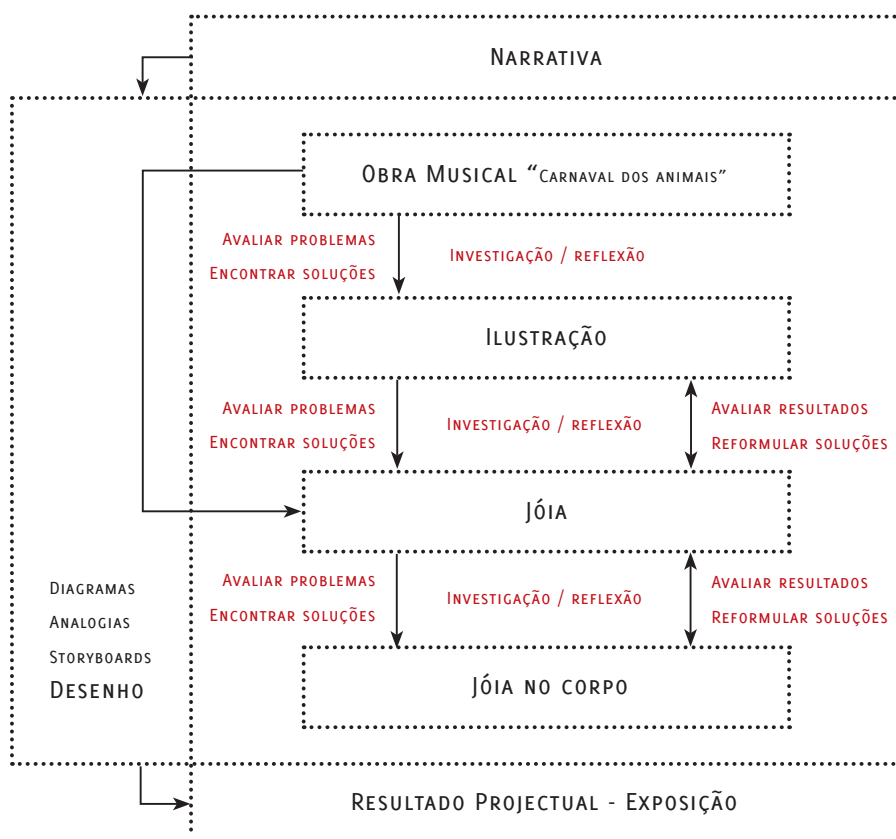


Fig. 3  
Visualização do método aplicado ao projecto

#### ESTRUTURA DA TESE

Como já foi referido, o ponto de partida para o projecto desenvolvido nesta tese, consiste na obra musical - *O Carnaval dos Animais* de Camille Saint-Saëns - devido à sua estrutura narrativa constituída por 14 momentos distintos. Esta narrativa foi interpretada através de ilustrações, transportando conteúdos da linguagem musical para a visual. Na fase seguinte, a narrativa contida nas ilustrações foi transportada do meio bidimensional para o tridimensional, tendo o corpo humano como referência, através de uma série de peças de joalheria. Esta tese encontra-se dividida em dois capítulos principais: I - **Fundamentação Teórica**, onde os temas desenvolvidos no projecto são contextualizados e a sua escolha justificada; II - **Projecto**, onde se expõem os processos projectuais devidamente ilustrados e exemplificados. O capítulo **Fundamentação Teórica**, divide-se ainda em três sub-temas: *Narrativa e artefacto*; *A joalheria narrativa - breve contextualização*; *A ilustração e o desenho no processo do design*. O capítulo referente ao **Projecto** foi estruturado em quatro partes, sendo a primeira a análise da obra musical. A segunda parte refere-se à série de ilustrações relativamente às suas características gerais como conjunto. A terceira parte refere-se às peças de joalheria, igualmente quanto às suas características enquanto conjunto. Na quarta parte, decidiu-se apresentar o processo de concepção e produção de cada uma das ilustrações e peças de joalheria. A ordem de apresentação desta listagem corresponde à ordem cronológica por que foram iniciadas as ilustrações para que se compreenda mais claramente o percurso do projecto, mantendo a ordem correspondente à da obra musical no anexo 1. A apresentação de cada peça de joalheria procede a da ilustração do mesmo momento musical, e não a ordem por que foram executadas, para que a leitura de cada conjunto ilustração/peça de joalheria seja feita em simultâneo, dada a complementaridade dos seus conteúdos.

# I - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

## 1 – NARRATIVA E ARTEFACTO

O fascínio primordial pela narrativa advém do facto de a encontrarmos em toda a parte e de esta desempenhar um papel fundamental na compreensão e interacção com o mundo à nossa volta (Toolan, 2001). Segundo Mieke Bal (1997), a Narratologia, que consiste na teoria das narrativas, pode incluir os vários meios de que dispomos para contar uma história e, nesta perspectiva, o texto narrativo é construído por um agente que relaciona vários elementos, com a intenção de comunicar determinada história, seja através da linguagem escrita, visual, sonora, ou pela combinação de mais do que uma delas. Devido à importância da intencionalidade de um agente na narrativa, Currie (2010) considera-a como sendo um artefacto, uma representação criada e executada com uma intenção, funcionando como veículo de comunicação do próprio autor.

Se considerarmos que “tudo o que fazemos, desde fazer a cama, tomar o pequeno-almoço, tomar um duche (...) pode ser visto, encenado e contado como uma narrativa – uma narrativa com meio e fim, personagens, cenário, drama (dificuldades resolvidas), suspense, enigma, interesse humano e moral” (Toolan, 2001, p. 8, tradução livre), devemos ter em consideração que estes elementos por si não constituem uma narrativa, a não ser que seja estabelecida uma ligação intencional entre eles. Tal como as memórias e os sonhos que, apesar de conterem estruturas semelhantes às da narrativa, não podem ser considerados como tal, pois que não constituem artefactos, mas sim a matéria que possibilita a sua construção (Currie, 2010).

Os elementos que possuem características narrativas contém “narratividade” e tal como a narrativa, possuem a capacidade de provocar uma interpretação narrativa. Mas, para além da questão da narratividade, a narrativa caracteriza-se por ser um “objecto semiótico” o que não se aplica aos elementos anteriores (Ryan, 2005).

Uma característica central da narrativa é o seu carácter sequencial ou lógico, ou seja, a existência de uma trajectória, independentemente do grau de complexidade do texto narrado (Toolan, 2001). Mesmo assumindo que a palavra “texto” equivale a “artefacto”, pois refere-se a narrativas em qualquer suporte e não apenas no escrito, o texto narrativo implica a existência de uma primeira palavra e de uma última num livro, de um primeiro frame e de um último num filme, ainda que estas fronteiras não sejam rígidas (Bal, 1997). Mas, se considerarmos um objecto que não contém uma trajectória, para que consista num artefacto narrativo, as suas semelhanças com uma narrativa devem residir no facto de ambos resultarem de um processo criativo em que existe uma intencionalidade objectiva na sua construção e de ambos implicarem um processo de interpretação da sua função, conduzido pela intenção do autor (Currie, 2010).

Do ponto de vista do receptor, e no caso particular da joalheria, o acto de descrever o que se compreende de determinado artefacto narrativo não pode ser objectivo, pois para além da história narrada, juntam-se várias memórias e referências simbólicas contidas no próprio receptor (Besten, 2006). De igual forma, os significados, efeitos e funções dos elementos contidos num texto narrativo estendem-se, muitas vezes, para além do seu conjunto delimitado e a mesma história pode sofrer variações de texto para texto, consoante a sua representação interpretativa (Bal, 1997).

## 2 - A JOALHARIA NARRATIVA – BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

A joalheria foi uma das primeiras manifestações de uma característica principal que distingue o ser humano das outras espécies – a capacidade de criar símbolos (Cuyàs, 2000). Segundo Cunningham (2007), a descoberta de artefactos, aparentemente sem outra função que não a de adorno, pertencentes à Idade da Pedra e mesmo ao período Paleolítico demonstram a importância universal da joalheria como parte da experiência humana.

O carácter simbólico da joalheria e o seu papel de transporte de informações acerca de quem as usa é bastante visível, por exemplo, nas insígnias e medalhas de oficiais mas, mesmo em relação ao utilizador comum, a jóia transmite sempre algo, de forma consciente ou inconsciente, sobre quem ele é ou deseja ser (Jönsson, 2005).

Apesar de a moda e a indústria terem conduzido à democratização da joalheria e à consequente remoção do seu valor simbólico, desde os anos 60 que o papel da jóia tem vindo a ser reformulado de forma a responder a outras necessidades que não a de simples adorno (Cuyàs, 2000). Cuyàs defende que a jóia deve criar ou reforçar a identidade do indivíduo, e não apenas a identidade formal ou superficial, mas a um nível mais profundo que o projecte no futuro, ainda que a única função real e objectiva da jóia seja a de ser usada no corpo, como afirma Manuel Vilhena (2000).

Uma das características que define a joalheria contemporânea é a utilização de diversos materiais cujo valor não depende do seu valor comercial (Mansell, 2008). Através desta integração de materiais pouco convencionais, a joalheria expande-se sobre as fronteiras das outras artes, criando diálogos experimentais em que todos os materiais, mesmo os preciosos como o ouro ou a platina, são abordados como meios de comunicação de mensagens (Campos, 2009). Assim, na joalheria artística contemporânea, “a jóia mais brilhante é a ideia sintetizada em matéria” (Bertomeu & Caballero, 2006, p. 1, tradução livre).

Das várias abordagens artísticas à joalheria, a narrativa é a que requer uma compreensão mais profunda dos seus significados e conteúdos, a que orienta a observação até um processo de interpretação (Besten, 2006). A necessidade do ser humano, confrontado com o mundo que o

rodeia, de tornar pessoal aquilo que lhe é estranho faz com que se aproprie de histórias, signos e símbolos, assimilando-os de forma metafórica e “no seio da joalheria narrativa o objecto é reconhecido, e assumido realmente, como um conjunto (...) de valores, cuja origem se relaciona directamente com experiências emocionais e psicológicas” (Astfalck, 2009, p. 32, tradução livre).

No âmbito da joalheria contemporânea, a narrativa apresenta-se como um dos factores de referência que categorizam o modo como a joalheria tem sido desenvolvida e abordada no vasto espectro artístico (Cunningham, 2007). A nível formal, a jóia narrativa não tem necessariamente de ser ilustrativa, nem mesmo figurativa (Besten, 2006) e, apesar de o termo “narrativa” ter sido associado à área da joalheria apenas no séc. XX, quando significados e conteúdos são conscientemente explorados em joalheria, podemos encontrar peças que partilham dos mesmos princípios e intenções, transmitem sentimentos e mensagens, desde a Antiguidade, como é o caso da joalheria associada ao luto utilizada desde a Idade Média, mas principalmente na Era Victoriana (fig. 4), e utiliza materiais como esmalte negro, panos embebidos em sangue ou cabelos como meios para comunicar intenções (Cunningham, 2007).



Fig. 4  
1870, Pendente



Fig. 5  
Jack Cunningham  
'Fragments' 2006, Pregadeira

Lisbeth den Besten (2006) levanta algumas questões relativamente à natureza da joalheria narrativa, a propósito da exposição colectiva *Maker, Wearer, Viewer* (que juntou trabalhos de vários joalheiros europeus com características narrativas) e da sua diversidade. A principal questão é fundamental para o joalheiro contemporâneo enquanto autor: “de que modo uma jóia, que normalmente não possui uma representação figurativa coerente, e tem uma função decorativa, pode contar histórias?” (Besten, 2006, p.1, tradução livre). Cunningham (2007), na sua tese de doutoramento, descreve a jóia narrativa como sendo um objecto usável em que o autor pretende, com uma clara intenção, comunicar uma mensagem, através de meios visuais e da intervenção de um utilizador, a uma audiência de observadores e assim, o elemento final deste processo criativo é o observador que recebe e interpreta a mensagem do objecto no contexto do corpo do utilizador, sendo este um intermediário. A jóia, enquanto objecto usável, varia semanticamente consoante o contexto em

que se encontra, seja no expositor de uma galeria ou colocada no utilizador e é este carácter de mobilidade que a diferencia das artes plásticas (Besten, 2006). Contar uma história, através dos suportes de que dispomos, e transferir a sua essência narrativa de um meio para outro diferente, implica o estudo reflexivo dos vários elementos que se relacionam ao longo do processo de comunicação. O mesmo texto narrativo, quando adaptado a uma linguagem diferente, recebe o contributo criativo e interpretativo, não só do autor e narrador, mas igualmente do meio utilizado para a sua (re)interpretação. No campo da joalheria, há ainda a ter em conta um outro elemento, o utilizador, cujo próprio corpo serve de veículo para transmitir significados, pois a joalheria é “um tipo de linguagem particular que utiliza uma variedade abundante de técnicas de construção, juntamente com a “anima” do ourives, para produzir peças com a intenção de serem usadas por (corpos) humanos” (Vilhena, 2000, p. 1, tradução livre).

### 3 – A ILUSTRAÇÃO E O DESENHO NO PROCESSO DO DESIGN

Considerando a presença de um autor/narrador nos diferentes suportes para contar determinada história, a variação na (re)interpretação das mesmas é bastante significativa no campo da ilustração em que a linguagem utilizada por ilustradores diferentes é, por vezes, tão diversa e marcante que acrescenta uma quantidade considerável de significados subjectivos ao esqueleto narrativo (Zeegen & Crush, 2005). E de facto, a personalidade e preocupações do ilustrador devem participar da actividade criativa, pois não são apenas utilizadas capacidades analíticas para gerar e comunicar ideias, mas também capacidades intuitivas (Wigan, 2006).

Sara Fanelli, ilustradora de livros infantis (fig. 6), afirma que o seu maior interesse não está em retratar exactamente o que se encontra descrito no texto, mas em mostrar pormenores menos óbvios, de forma a proporcionar uma perspectiva inesperada da história (Zeegen & Crush, 2005), tal como refere Norman Rockwell, “o ilustrador, ao contrário do pintor, está maioritariamente interessado em contar uma história” (Wigan, 2006, p. 88, tradução livre). Dado que a função de um ilustrador consiste na tradução de mensagens para formas visuais, e como o desenho permite uma representação livre da realidade, os ilustradores recorrem frequentemente a ferramentas como a metáfora, ou a analogia para enriquecer a leitura simultânea de texto e imagem (Zeegen & Crush, 2005). A originalidade de um ilustrador advém, pois, da sua capacidade de apresentar uma visão única e pessoal, na qual a experimentação tem um papel preponderante (Wigan, 2006).

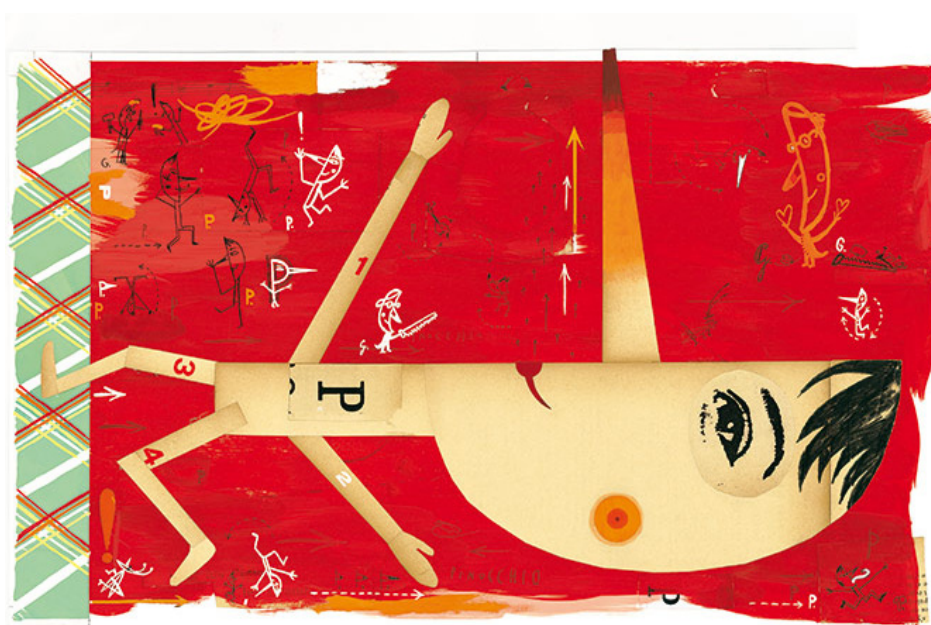


Fig.6  
Sarah Fanelli  
Pinocchio, 2003

Para o designer de joalheria, o desenho constitui principalmente uma ferramenta de registo e comunicação de ideias, um passo preparatório, estando subordinado ao objecto final. Existem joalheiros que até prescindem totalmente da sua utilização, começando o processo criativo directamente no momento em que entram em contacto com os materiais finais das peças (Jewelry design handbook, 2010). No caso do joalheiro Jack Cunningham (2007), e em relação às suas peças narrativas, o desenho é mais um dos vários meios que utiliza para reter as ideias que lhe vão surgindo, tal como fotos, palavras escritas, cores ou materiais, e a qualidade dos seus esboços não é relevante a não ser para reconhecer as ideias neles contidas. Mas, sendo uma das qualidades essenciais do desenho a possibilidade de transpor os limites da realidade, este pode ser utilizado como parte do processo criativo, um instrumento para desenvolver a criatividade, para além dos pormenores técnicos, como no caso da joalheira Chao-Hsien Kuo, cujos desenhos projectuais, cheios de movimento, dizem mais do que a jóia acabada (Jewelry design handbook, 2010) (Fig. 7 e 8).

A necessidade de organizar os vários tipos de desenho utilizados no processo do design e, assim, tornar explícito o que normalmente se encontra implícito, levou Lawson (2004) a estabelecer uma taxonomia em que distingue os diferentes tipos de desenhos consoante a sua função e o tipo de conhecimentos envolvido na sua execução.

(Nota: Os exemplos apresentados pelo autor são imagens relacionadas com arquitectura, mas considerámos pertinente substituí-las, no âmbito desta tese, por exemplos de joalheria.)

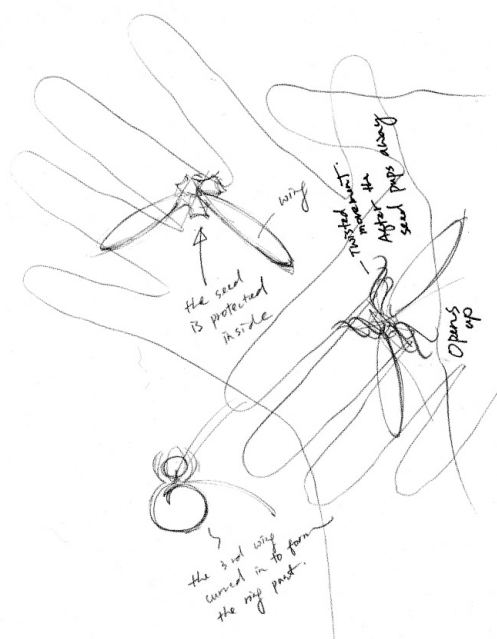


Fig.7  
Chao-Hsien Kuo  
'Winged Seed open ring' 2005, Anel  
Fig.8  
Chao-Hsien Kuo  
'Winged Seed open ring' 2005, desenho

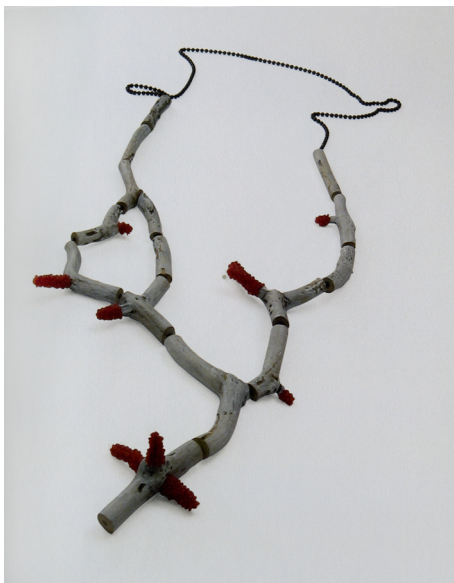
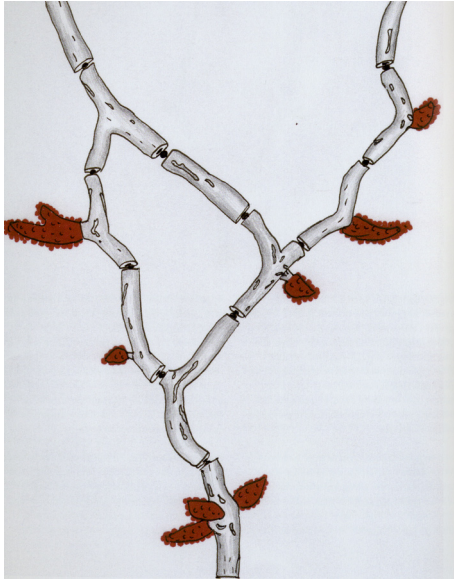


Fig.9 e 10  
Elfrun Lach  
'Sprung #2' 2006  
Desenho de Apresentação/Colar

Considerámos esta taxonomia, de entre outras, a mais completa e aplicável à área da joalharia, e apresentamos as suas principais características de forma a enquadrar os tipos de desenho utilizados para este projecto, associando alguns exemplos de joalharia de vários autores para contextualizar a sua leitura no domínio deste estudo. Assim, os tipos de desenho distinguidos por Lawson, diferenciados consoante a sua função no processo do design, são os seguintes:

- Desenhos de Apresentação - destinados a comunicar o trabalho do designer a clientes (fig. 9);
- Desenhos de Instrução - executados para esclarecer pormenores técnicos a quem vai produzir o objecto final (fig. 11);
- Desenhos de Consulta - realizados durante o processo criativo como passo intermédio na aquisição de certezas em relação ao design;
- Desenhos Experienciais - esboços destinados a pensar o design, não apenas através do olhar, mas também da representação (fig. 17);
- Diagramas - pretendem isolar determinado problema a resolver de forma a melhor focar a atenção;
- Desenhos Fabulosos - mais especulativos e sem preocupações realistas, são utilizados para transmitir uma impressão livre, muitas vezes artística, do design (fig. 15);
- Desenhos de Proposta - desenhos que apresentam soluções cada vez mais detalhadas e próximas da solução final, através dos quais se estabelece um diálogo entre estes e o designer.
- Desenhos de Cálculo - servem essencialmente para analisar alguns pormenores dos desenhos de proposta, sem o objectivo de serem apresentados a outrém (fig. 13).

Cada um destes tipos de desenho possui características distintas, ainda que a alguns desenhos poderão corresponder mais do que uma delas. Após um estudo de várias definições do desenho, incluindo a de Lawson, Reis (2010) conclui que o acto de desenhar representa um papel fundamental no pensamento do designer, não só para a representação do conhecimento envolvido no processo do design, mas também para a sua aquisição. Ou seja, sendo o desenho uma ferramenta que permite comunicar e armazenar conteúdos, durante a sua aplicação cria-se um diálogo entre o designer e o desenho ao longo do qual surgem melhoramentos no design e, muitas vezes, direcções diferentes no sentido de novas soluções (Reis, 2010).

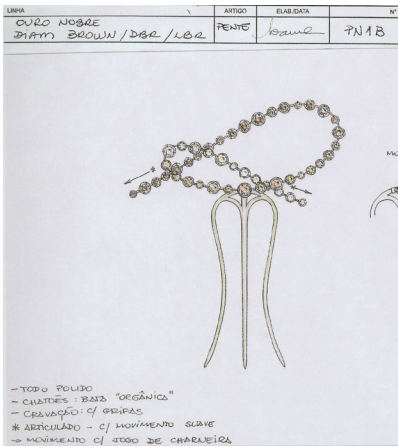


Fig. 11 e 12  
H. Stern  
'Fekkai' 2006  
Desenho de Instrução/Pente

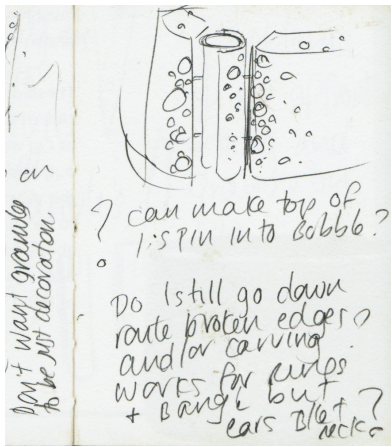


Fig. 13 e 14  
Jaqueline Cullen  
'18k granulated bracelet' 2010  
Desenho de Cálculo/Pulseira

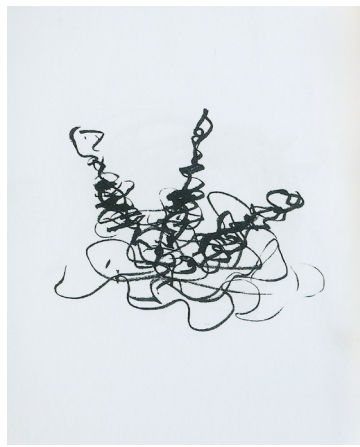


Fig. 15 e 16  
Mari Ishikawa  
'Im Schatten des Baumes' 2006  
Desenho Fabuloso/Broche

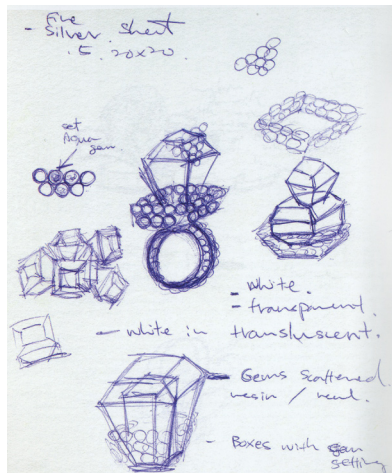


Fig. 17 e 18  
Nina Oikawa  
'Pink Fossil' 2005  
Desenhos Experienciais/Anel



Para além dos tipos de desenho descritos na taxonomia apresentada, considerámos pertinente fazer referência a mais um que observámos ser também utilizado no processo de design por alguns joalheiros e que não se enquadra em nenhuma das categorias anteriormente descritas. A este tipo de desenho chamámos *Desenhos de Ideação*, tendo em conta a sua função no processo do design, tal como as outras categorias de Lawson, e que neste caso consiste em gerar ideias. Os Desenhos de Ideação partem do registo e análise de elementos como formas e texturas, através do acto de desenhar sem a preocupação directa com resolver uma peça de joalharia. Pode também ser utilizado para criar ambientes visuais, personagens e situações, como no caso deste projecto. Estes registos são executados de uma forma mais desprendida da concepção do design do que as categorias anteriores, sendo mais tarde então utilizados como geradores de ideias, neste caso para peças de joalharia. As imagens que expomos correspondem ao trabalho da joalheira Holly Wilcox (2001) cujos desenhos da Natureza são um elemento importante do seu processo criativo (fig. 20 e 21), e a um exemplo do nosso próprio projecto onde explorámos algumas possibilidades deste tipo de desenho (fig. 19).



Fig. 19  
Aurea Praga  
*'The Frame Within'* 2012  
Desenho de Ideação e Colar  
Fig. 20  
Holly Wilcox  
*'Winter Freesia'* 2010  
Desenho de Ideação  
Fig. 21  
Holly Wilcox  
*'Seed Pods Decay'* 2010  
Anel

## II – PROJECTO

### 1 - ANÁLISE DA OBRA “O CARNAVAL DOS ANIMAIS” DE CAMILLE SAINT-SAËNS

A música tem inspirado grandes obras de arte e tem-se inspirado na arte e nos seus conceitos, desde a Antiguidade até aos dias de hoje, e este diálogo entre compositores e artistas deu origem a vários estudos comparativos entre as duas linguagens (Vergo, 2010).

Para iniciar este projecto escolhemos uma das obras musicais que apresenta referências figurativas, tanto na sua estrutura como nos títulos de cada uma das 14 peças que a compõem, é *O Carnaval dos Animais* de Camille Saint-Saëns, um desfile de animais retratados através de composições sonoras (Chalmers, 2001).

A obra *O Carnaval dos Animais* foi composta em França, em 1886, período correspondente ao Romantismo, numa altura em que a população da Europa cresce significativamente, principalmente nas cidades, em parte, devido à Revolução Industrial. Para os compositores românticos, os temas naturalistas não eram apenas um refúgio, mas sobretudo uma fonte de força e inspiração resultante da afinidade que se fazia sentir entre a vida do artista e a vida da Natureza (Grout & Palisca, 2001). Esta obra, apesar de aparentemente dirigida a um público infantil, contém referências a outros compositores e mesmo a obras anteriores do próprio Saint-Saëns com que critica, através de uma visão humorística, a cena musical em Paris dos finais do séc. XIX (Martinez, 2007).

Embora seja uma obra amplamente conhecida, a quantidade de informação escrita sobre ela é bastante escassa. Para além de um texto que serve de apoio a cada momento musical, através de um narrador, para o público infantil, apenas foram encontradas referências pontuais em textos sobre o autor e algumas análises técnicas na internet.

Assim sendo, após a recolha e análise da informação encontrada especificamente sobre esta obra, procedeu-se a uma audição analítica, de cada um dos momentos que a compõem, de forma a identificar alguns elementos úteis à sua caracterização e reinterpretação visual em ilustrações.

Os 14 momentos de *O Carnaval dos Animais* são os seguintes: I - *Introdução e Marcha Real do Leão*; II - *Galinhas e Galos*; III - *Animais Velozes*; IV - *Tartarugas*; V - *Elefante*; VI - *Cangurus*; VII - *Aquário*; VIII - *Personagens com Orelhas Compridas*; IX - *Cuco no Fundo do Bosque*; X - *Aviário*; XI - *Pianistas*; XII - *Fósseis*; XIII - *Cisne*; XIV - *Final*.

Os principais elementos identificados em cada momento foram: as personagens envolvidas, a acção que se desenrola e o ambiente geral de cada tema (fig. 22, 23, 24).

De igual forma, foi analisado o tom da obra no seu conjunto de modo a permitir transportá-lo para o suporte visual. A conclusão a que se chegou foi que esta obra contém um sentido de humor e boa disposição no modo como nos apresenta algumas personagens, como no caso do *Elefante* exibicionista, por vezes até sarcástica, como no retrato dos *Pianistas* ou na sátira dos *Fósseis*. Por outro lado, apresenta-nos momentos dramáticos, como no canto do *Cisne*, e melódicos, como no *Aquário*, no *Aviário* e nas *Tartarugas*. Apesar de difícil execução devido ao seu virtuosismo notável, a articulação dos temas surge com a naturalidade de uma história, com a particularidade do tema final em que referências a vários animais resultam numa colagem sonora de aroma festivo e harmonioso.

Fig. 22  
 Diagrama - Instrumentos  
 Fig. 23  
 Diagrama - Personagens/acção

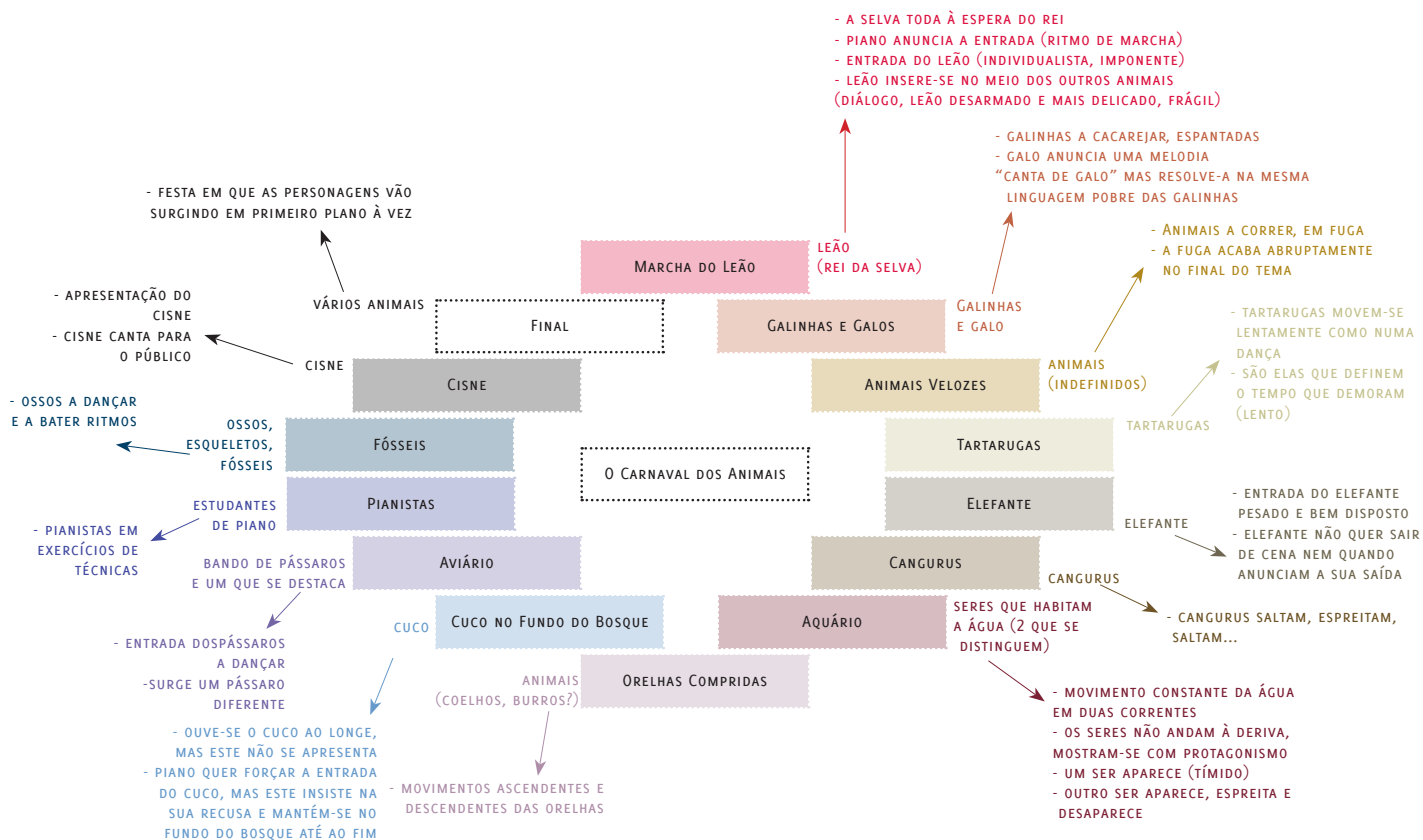
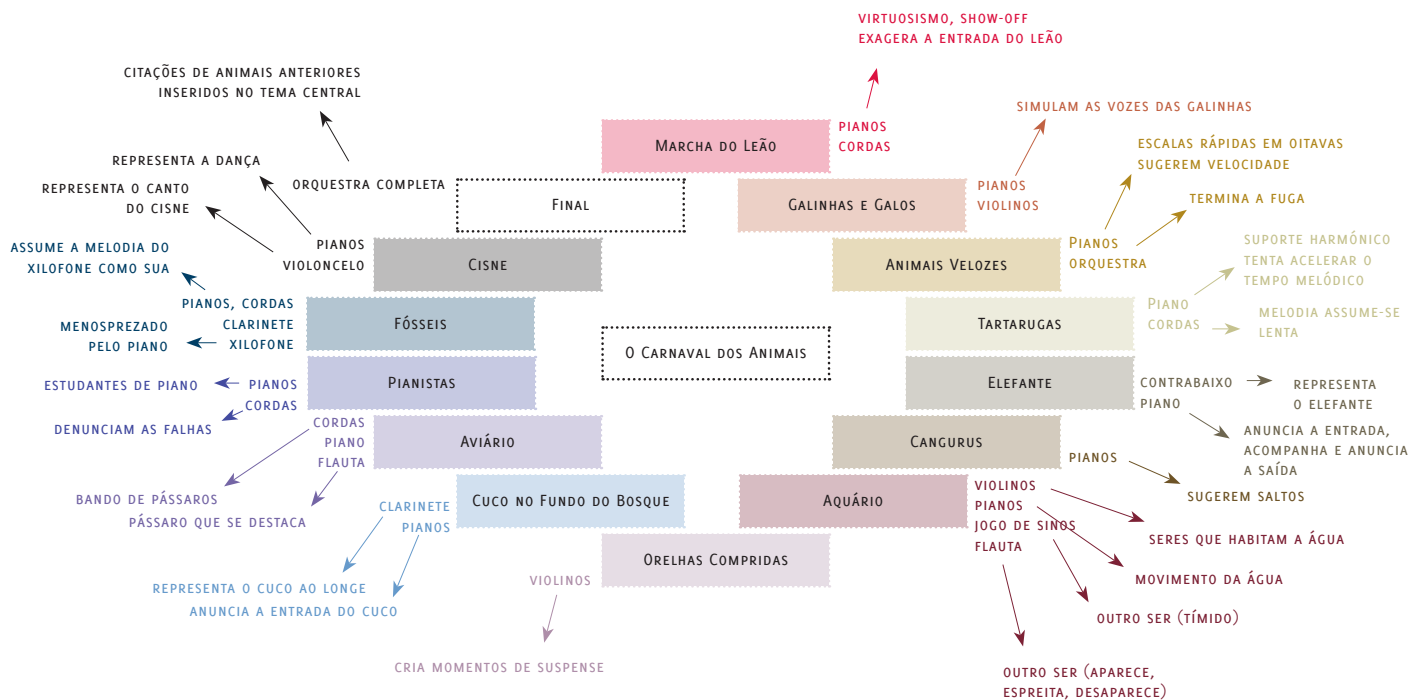
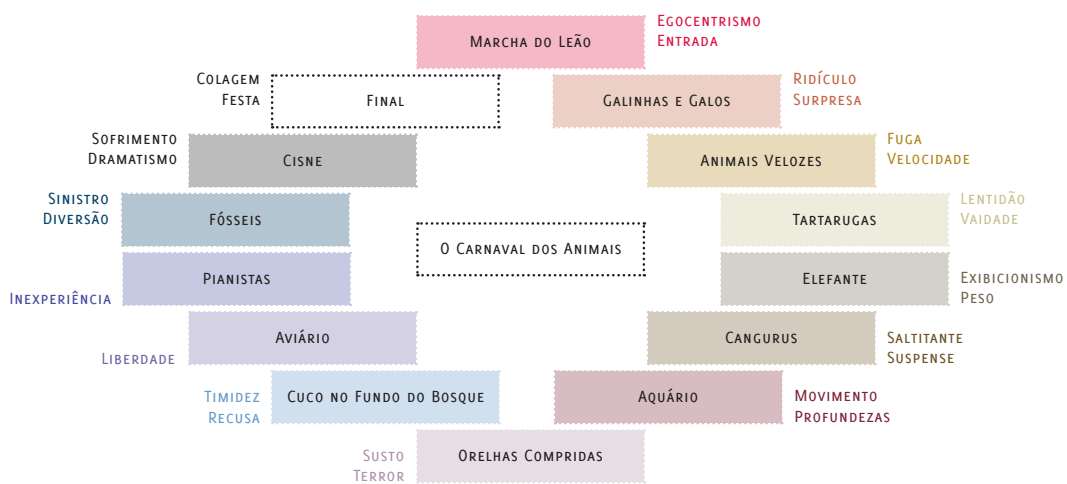
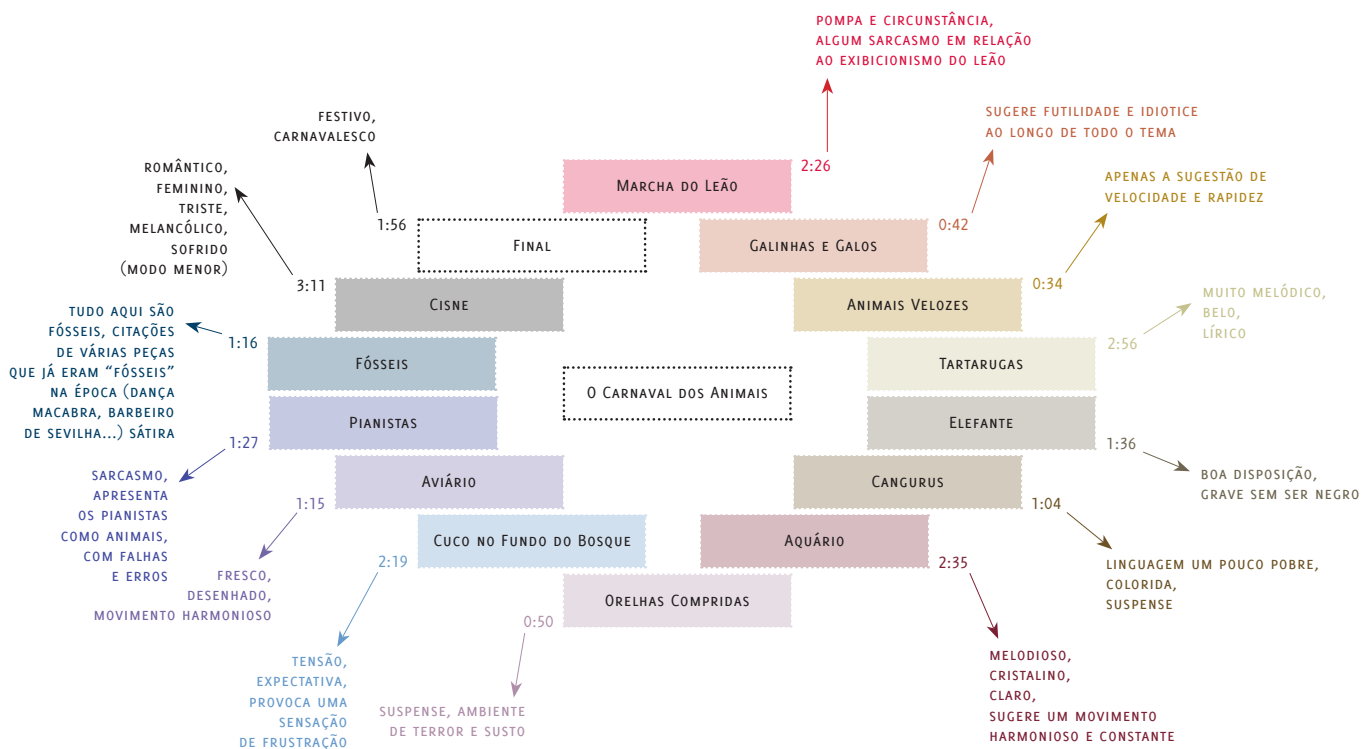


Fig. 24  
 Diagrama - Duração/ambiente  
 Fig. 25  
 Diagrama - Palavras-chave



## 2 - SÉRIE I – ILUSTRAÇÕES COMO DESENHO DE IDEACÃO

### 2.1 – VISUALIZAÇÃO DOS MOMENTOS MUSICAIS

A música, tal como o texto escrito, tem a capacidade de estimular a imaginação, pois delega no receptor a tarefa de visualizar a história através dos seus próprios referentes. Desta forma, “a natureza nómada e aleatória da imaginação responde a estímulos descritivos e (...) apesar da interpretação (da informação) poder diferir da que o contador de histórias tenta projectar, modificações e reconfigurações básicas por parte do receptor permitem que seja consumida e digerida de modo apropriado a este” (Bramston, 2010, p.6, tradução livre).

Ao analisar esta obra musical, e antes de proceder à sua representação visual, o principal objectivo nesta primeira fase foi a aproximação a uma leitura literal dos elementos sugeridos pela música, apesar de ser inevitável começarem a aparecer interpretações mais livres. De modo a manter um primeiro foco na compreensão da obra musical e para estabelecer um ponto de partida para a concepção do conjunto de ilustrações, através da análise dos diagramas anteriores (fig. 22, 23 e 24), foram elegidas palavras-chave para cada um dos seus momentos (fig. 25).

Numa segunda fase, com o intuito de estimular a originalidade e evitar representações literais do quadro sugerido pela música, a partir das palavras-chave e para cada momento foram encontradas soluções de interpretação pessoal, criando espaço para a subjectividade, ao introduzir analogias, metáforas e outras alterações do sentido da narrativa, tendo a preocupação de manter elementos essenciais à sua identificação com o tema representado. Definiu-se que a cada ilustração seria permitido acrescentar conteúdos e pormenores resultantes da interpretação subjectiva do tema musical, de modo a funcionar como um complemento e a história ser contada pelos dois suportes em simultâneo, como num livro ilustrado. Assim, estabeleceu-se, em primeiro lugar e para o conjunto, a presença constante de uma figura feminina em cada ilustração para criar uma identificação com o elemento humano que será o suporte do objecto final – a jóia. Esta personagem teria como função interagir com o tema musical e submeter-se a metamorfoses, indo ao encontro do tema geral da obra - Carnaval.

Dado que nesta fase as ilustrações são utilizadas como Desenhos de Ideação, os elementos ilustrados foram escolhidos de modo a criar situações, momentos narrativos sugeridos pela música, explorando pormenores de linhas e texturas, sem a intenção prévia de procurar soluções para as peças de joalharia. Sendo que têm igualmente por objectivo fazer parte do resultado final, começámos desde o início a reflectir sobre opções a nível de técnicas e materiais, mantendo em mente que serão posteriormente relacionadas com as peças.

### 2.2 - PROCESSO DE EXECUÇÃO DAS ILUSTRAÇÕES - CONJUNTO

Como este projecto implica a execução de ilustrações e surgiu a possibilidade de ser frequentada uma Unidade Curricular optativa, apresentou-se como pertinente a frequência da UC de Ilustração. Assim, não só haveria a vantagem de ser possível um diálogo e acompanhamento desta fase do projecto por parte do Prof. Luis Mendonça, mas também seria uma maneira de forçar o trabalho a evoluir de forma a cumprir os prazos de avaliação. O contributo da frequência da UC de Ilustração acabou por ser enriquecedor também pela oportunidade de acompanhar o trabalho dos colegas que aplicaram várias técnicas e abor-

dagens à ilustração durante o semestre frequentado.

Uma das primeiras preocupações em relação à fase de Ilustração deste projecto consistiu em definir técnicas, formatos e suportes de modo a encontrar um ambiente visual e também adequá-los à função pré-estabelecida de Desenhos de Ideação. Como a obra musical consiste num carnaval, ficou definido que seria utilizada a cor, em detrimento do preto e branco. A técnica escolhida à partida foi o lápis de cor devido à facilidade em ser utilizado tanto para linhas como para a modelação de volumes.

Tendo em conta a escala média de uma peça de joalheria e prevendo que para o projecto em questão não serão utilizadas escalas demasiado grandes, o formato para cada ilustração foi definido como A3 de forma a permitir espaço suficiente para a convivência simultânea do desenho e da conseqüente peça de joalheria.

Sendo este um projecto composto por vários momentos, houve a necessidade de oscilar frequentemente entre uma abordagem individualizada das ilustrações e outra do seu conjunto como um todo coeso.

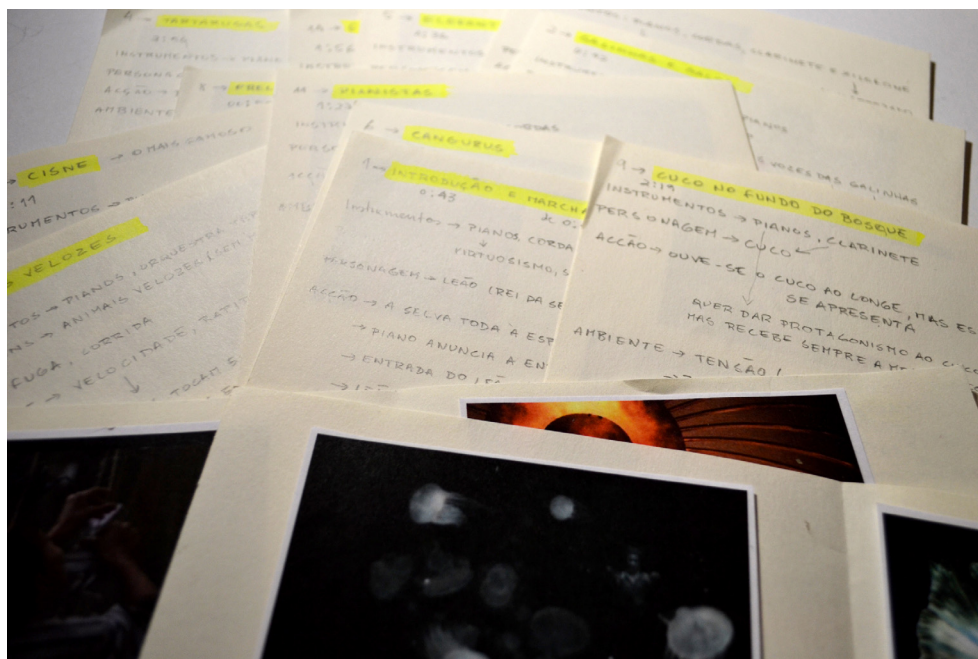


Fig. 26  
Ficheiros individuais para  
cada tema musical

Assim, em relação ao projecto no seu conjunto, foram criados ficheiros individuais para cada um dos temas musicais (fig. 26), de modo a permitir manter anotações sobre a sua análise, imagens de inspiração contendo referência auxiliares, (retiradas de filmes, videos, anúncios publicitários e outros) e outros dados pertinentes no mesmo espaço e, ao mesmo tempo, poder organizá-las e relacioná-las com mais facilidade sempre que necessário, por exemplo, visualizá-las como um storyboard.

Se, por um lado, ficaram estabelecidas à partida algumas características para o conjunto, outras foram sendo decididas no decorrer da execução das ilustrações. Por exemplo, a decisão de utilizar papéis de fundo colorido, foi tomada aquando da execução da primeira ilustração - *Cuco no fundo do Bosque* (p. 38) - o que levantou a necessidade de ser definida uma paleta

em que cada tema teria um fundo de cor diferente mas todos funcionariam como um conjunto (fig. 27). Ainda a nível técnico, o tipo de papel escolhido, por mais se adequar ao efeito pretendido, foi o papel *Canson Miteintes* que, para além de apresentar uma diversidade suficiente de cores, possui uma textura interessante para o lápis de cor. As cores foram seleccionadas de modo a não haver transições abruptas entre cores próximas (dentro dos limites de cores disponível no tipo de papel escolhido), sendo decididas como fixas as cores do primeiro e último animal retratado. Assim, o *Leão* seria vermelho, já que se trata de uma marcha de entrada real, fazendo a referência à passadeira vermelha e cortinas vermelhas que pertencem ao imaginário colectivo. Para o *Cisne* foi decidido o preto por ser o tema musical mais dramático. As outras cores foram escolhidas sem a preocupação de manter uma referência imediata ao respectivo animal, aceitando-as como um acaso controlado do universo fantástico onde se enquadra o projecto. Por exemplo, a cor de fundo do *Aquário* não é um azul, como pareceria mais indicado. Sendo algumas das ilustrações desenvolvidas sem apego à correspondência realista, cria-se mais uma vez oportunidade para situações imprevistas.

Também se definiu que cada ilustração iria sendo desenvolvida parcialmente de modo a permitir o avanço do conjunto com mais coerência e possibilitando o enriquecimento de umas através de soluções encontradas em outras. Sem estabelecer nenhuma ordem em particular, apenas intuitiva, os esboços seriam iniciados ao ouvir cada tema exaustivamente e começando pelas soluções visuais mais interessantes que fossem surgindo a partir da sua interpretação pessoal.

Depois de definidas estas primeiras características para o conjunto e iniciadas as ilustrações, foram sendo definidas mais características gerais ao longo da execução das ilustrações.

Tal como no desenho para o *Cuco*, de onde surgiu a paleta de fundo, outro exemplo de características individuais que passaram a ser assumidas pelo conjunto encontra-se na solução encontrada para os *Fósseis* (p. 54), após a qual ficou definido que todas as imagens deveriam, de uma forma ou outra, sugerir um universo infantil adequando-se ao ambiente particular de cada tema.

Outro exemplo, ainda em relação aos *Fósseis*, foi que as

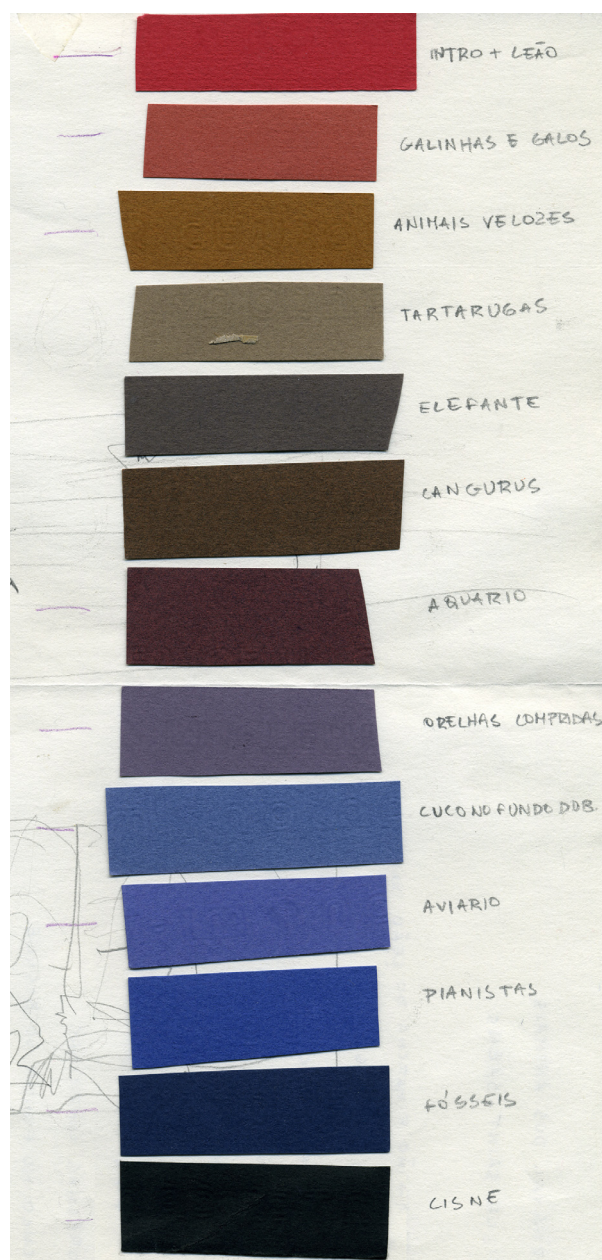


Fig. 27  
Paleta para cores de fundo

citações inseridas na composição musical, conduziram à ideia de utilizar a técnica da colagem, para além do lápis de cor, o que também foi aplicado criteriosamente ao longo do conjunto. Também a partir da execução das ilustrações para o tema *Galinhas e Galos* e *Animais velozes*, e por terem sido realizadas em conjunto (p. 58) introduziu-se a ideia de estabelecer relações entre imagens e transportar elementos de imagem para imagem. Esta ideia foi ainda mais aplicada em relação às peças de joalharia, como veremos adiante. Entretanto, para organizar estas informações e para ir ao encontro da necessidade de visualizar melhor a trajectória do conjunto, procedeu-se a outros esboços, mesmo sem uma solução final satisfatória, para que a composição total fosse sendo desenvolvida de modo a não haver intervalos muito grandes entre imagens. Até porque, a determinada altura, foi necessário realizar um storyboard na parede (com cópias das imagens em várias fases de acabamento) em que fosse possível ter uma rápida noção do conjunto e que fosse sendo actualizado consoante os avanços do projecto (fig. 28). Esta ferramenta mostrou-se fundamental na visualização da relação entre cada ilustração com a totalidade, dos melhoramentos e alterações a executar.

A ilustração relativa ao *Final* foi reservada para o fim, por se tratar de um tema em que se somam as várias partes, após iniciada a fase de joalharia e definidas as suas características. O mesmo se aplicou em relação à *Introdução*, que consiste na primeira parte do tema *Marcha Real do Leão* e reservámos a sua resolução para uma fase final, de forma a que apresentasse de modo conciso o tema geral da narrativa e se relacionasse com o conjunto.



Fig. 28  
Storyboard das ilustrações

### 3 - SÉRIE II - PEÇAS DE JOALHARIA

A concepção da série de jóias partiu directamente do conjunto de ilustrações, cuja principal função nesta fase consistiu em gerar ideias, mantendo a referência à música, mas já mais distanciada desta. Assim, através destes Desenhos de Ideação e devido ao ambiente encontrado nestes recorrer a elementos do imaginário infantil, nas peças de joalheria decidimos fazer alusão a brinquedos. Ao nos apropriarmos de mecanismos e formatos de brinquedos e ao transferi-los para peças de joalheria sem a preocupação de manter a sua utilidade, apenas a sua aparência funcional, utilizamo-los como mais um veículo para que se conte esta história e para melhor relacionar as peças com o corpo. Também a zona do corpo em que cada peça será usada foi escolhida de modo a adequar-se aos conteúdos que se pretende transmitir. Posto isto, para cada peça de joalheria pertencente a este projecto, foram consideradas preocupações relativas à sua relação com a ilustração, o seu primeiro contexto, e simultaneamente com o corpo, o seu segundo contexto.

Relativamente à tipologia das peças, Cunningham (2007), por exemplo, elege o broche como a sua primeira escolha, através do argumento de que este permite uma composição mais livre das formas, prescindindo da necessidade de inserir elementos de ligação, como por exemplo correntes ou fechos visíveis que possam interferir com a leitura do objecto enquanto comunicador de conteúdos. No caso deste projecto, optou-se por vários tipos de peças, desde anéis a colares, tendo o cuidado de evitar componentes de suporte ou ligação ruidosos, pelo que se procedeu a uma escolha criteriosa de materiais e formologia para aqueles elementos que se tornam indispensáveis à sua colocação no corpo de modo a inseri-los na mensagem.

Assim, também os materiais foram escolhidos com a intenção de tornar mais claros estes conteúdos. A prata, o material comum a todas as peças, situa-as no âmbito da joalheria, demarcando-as do universo dos brinquedos reais, tornando-se a metáfora que transforma os objectos em histórias, mas mantivemos em alguns apontamentos materiais relacionados com este universo, como os elementos de suporte necessários a, por exemplo, colares em que escolhemos o fio de algodão colorido de acordo com alguma cor utilizada no respectivo desenho de modo a contornar a utilização dos elementos convencionais da joalheria para a colocação das peças no corpo, como é o caso de correntes e fechos.

O processo mais utilizado para a execução das peças foi a modelação de ceras perdidas devido à facilidade com que permite manipular formas tridimensionais e acrescentar-lhes texturas. Parte das peças projectadas foram executadas até o resultado final, outras são mostradas através de Desenhos de Apresentação e serão acabadas numa fase posterior. Considerámos que não seria imprescindível apresentar, no prazo de entrega da tese, a totalidade das peças acabadas nos materiais finais e aproveitámos para utilizar o Desenho de Apresentação como mais uma ferramenta para este projecto.

*Na página seguinte:*

*Fig. 29*

*Storyboard do conjunto*

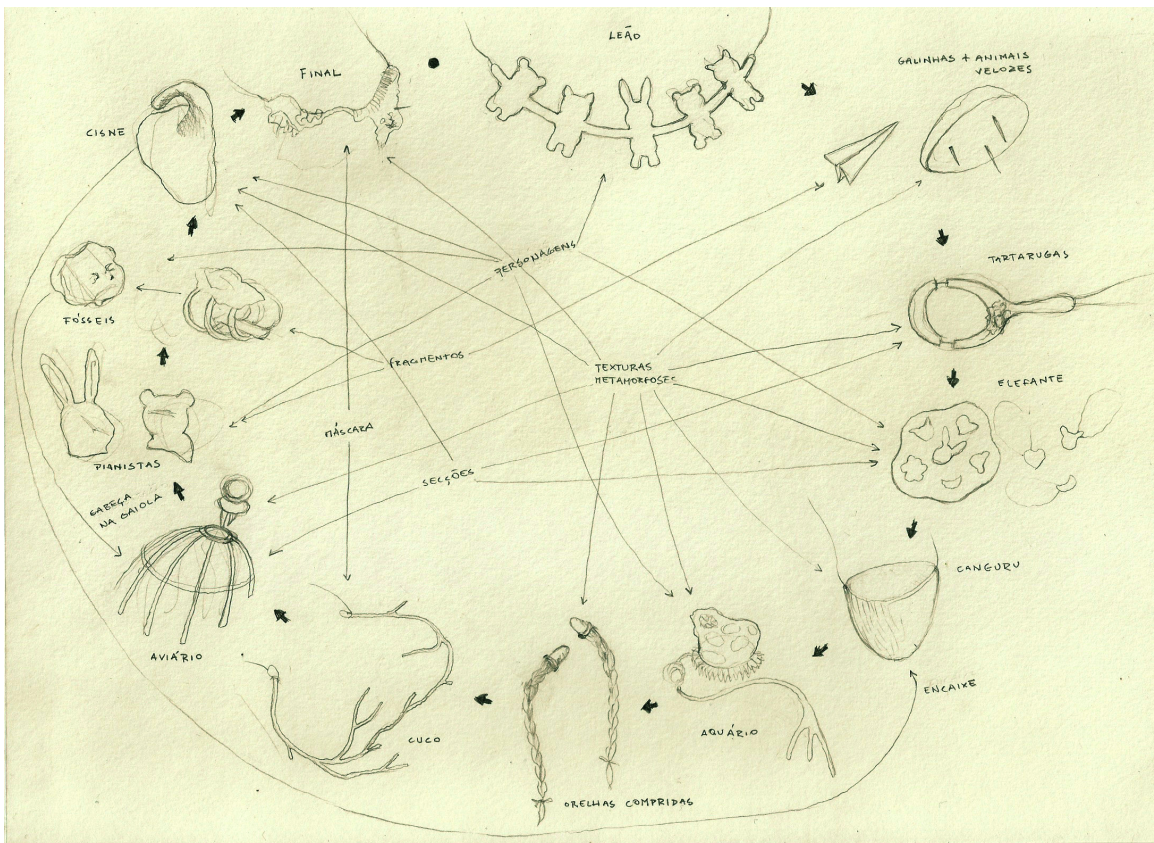
*de desenhos das peças de joalheria*

#### 4 - PROCESSO DE EXECUÇÃO DE CADA ILUSTRAÇÃO / PEÇA DE JOALHARIA

Neste capítulo apresentamos as ilustrações e peças de joalharia individualmente, analisando de forma concisa as suas características mais relevantes recorrendo a imagens exemplificativas tanto do processo como de pormenores que considerámos importantes para a sua compreensão. Também inserimos um pormenor de algumas imagens recolhidas para cada momento musical e coladas nos ficheiros individuais (p. 33), a que chamámos *imagens de inspiração*.

Para cada conjunto ilustração/peça, decidimos atribuir um título que reforçasse o pormenor desse momento que decidimos destacar, acrescentando a esta história a nossa interpretação subjectiva. Os títulos foram pensados em Inglês por este projecto não ter características especificamente portuguesas e devido ao carácter internacional desta língua, possibilitando assim a sua compreensão a um público mais alargado, evitando traduções. Os títulos são apresentados no início da página referente à peça de joalharia correspondente a cada momento musical de *O Carnaval dos Animais*. Dado que a representação dos momentos musicais não seguiu a ordem apresentada na obra, optámos por organizá-las por ordem de execução, justificando a escolha da ordem de entrada de cada uma delas, para permitir uma visualização mais aproximada do percurso projectual e mais facilmente compreender as relações estabelecidas entre elas ao longo do processo criativo e de produção. Para visualizar o projecto na sua ordem final, correspondente à cronologia da obra musical, pode ser consultado o anexo 1.

Apresentamos a imagem abaixo (fig. 29) para possibilitar uma rápida visualização do conjunto das peças que serão descritas individualmente nas páginas seguintes (salvo a peça final, que foi alterada e a peça relativa à introdução que foi acrescentada). Esta imagem consiste no segundo storyboard, realizado durante a fase de execução das peças de joalharia onde foram sendo acrescentadas características comuns a algumas peças e permitiu ir analisando as relações estabelecidas entre elas de modo a modificar ou ajustar soluções, se necessário.



## 4.1 - CUCO NO FUNDO DO BOSQUE

### 4.1.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “CUCO NO FUNDO DO BOSQUE”

O *Cuco no Fundo do Bosque* foi o primeiro tema a ser representado em ilustração. Esta escolha foi condicionada por duas razões principais. Primeiro porque parecia mais simples começar a experimentar o ambiente das imagens num tema menos arrojado do que o da *Marcha Real do Leão*, e depois porque durante a sua audição surgiu logo uma ideia interessante a ser explorada. Esta ideia partiu da utilização da Transferência, uma das ferramentas da Sinética, através da qual alteramos o contexto do sujeito. Neste caso, foi uma mudança de ponto de vista - em vez de representar o cuco ao longe, na sua recusa de entrar (Camille Saint-Saëns deixou indicações para que durante este tema o clarinete que representa o cuco estivesse fora do palco e escondido da visão do público), colocámos o observador no fundo do bosque com o cuco onde observa a sua metamorfose. Após a recolha de algumas imagens de inspiração (fig. 32), iniciaram-se alguns esboços (fig. 30 e 31), seleccionando os elementos para a composição. Ao longo da sua execução a lápis de cor, chegou-se à conclusão que a área modelada com mais pormenor não deveria ocupar a totalidade da folha de papel, mas sim focar-se num pormenor a destacar, sendo o resto do desenho resolvido apenas com linhas de contorno, sugerindo a continuidade da área mais acabada. Isto porque, por um lado, o lápis de cor é uma técnica demasiado morosa para ser viável produzir todos os momentos em A3 totalmente trabalhados no prazo estipulado para o projecto e, por outro lado, as ilustrações devem articular-se com as peças de joalheria, mantendo um equilíbrio relacional e não assumirem um protagonismo superior a estas. Após uma primeira experiência (fig. 33), também se chegou à conclusão que o lápis de cor poderia tornar-se mais interessante num fundo de outra cor que não o branco, o que se apresentava como uma alternativa prática à solução de cobrir os fundos com lápis de cor. O desenho foi então refeito num fundo verde escuro, para testar o resultado (fig. 34). Houve ainda a necessidade de refazer a ilustração na cor do papel escolhida posteriormente (fig. 35), após definida a paleta final para todos os temas (p. 34).



Nesta página:

Fig. 30 e 31 - Esboços para o tema “Cuco no Fundo do Bosque”

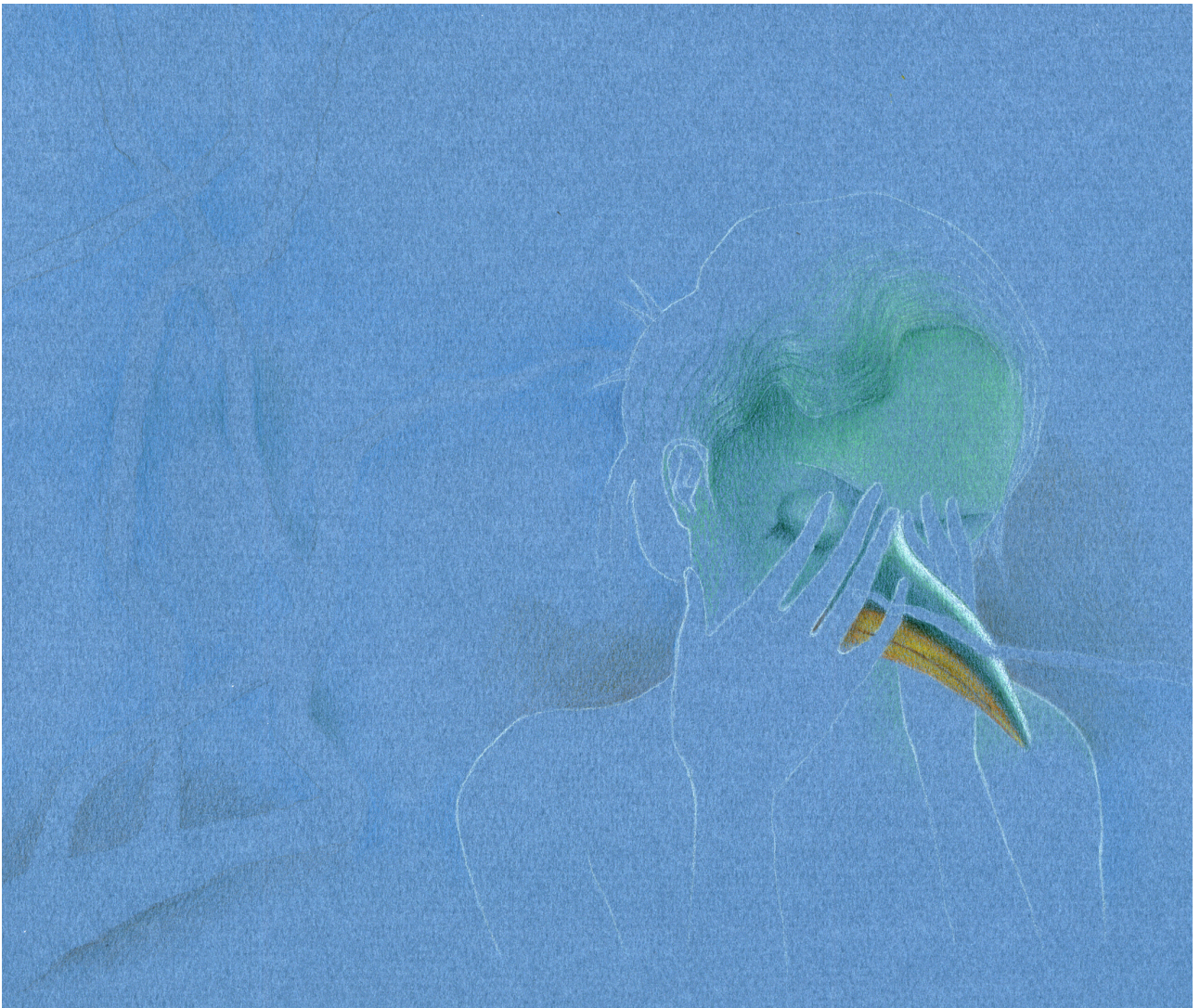
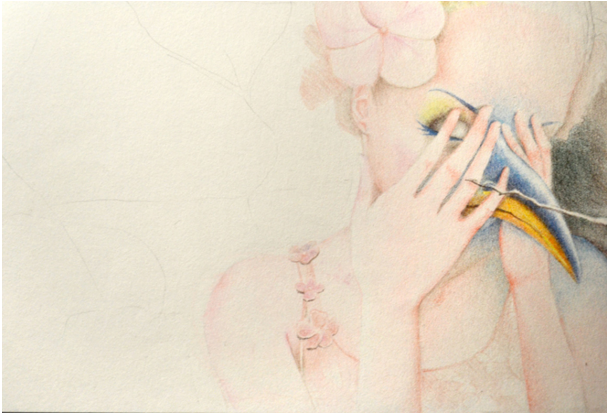
Fig. 32 - Imagens de inspiração para a ilustração do tema “Cuco no Fundo do Bosque”

Na página seguinte:

Fig. 33, 34 - Experiências para a ilustração do tema “Cuco no Fundo do Bosque”

Fig. 35 - Ilustração/Desenho de Ideação do tema “Cuco no Fundo do Bosque” (pormenor)









Na página anterior:

Fig. 36 - Alguns ramos de arbusto

Fig. 37 - Ramos de arbusto fundidos para prata

Fig. 38 - Imagem de execução da peça "A World Outside"

Fig. 39 - Peça "A World Outside" acabada

Nesta página:

Fig. 40 - Imagem de execução da peça "A World Outside"

Fig. 41 - Peça "A World Outside" colocada na cara

#### 4.1.2 - PEÇA PARA A CARA "A WORLD OUTSIDE"

Esta peça foi concebida para ser usada na cara, como uma máscara (fig. 40). A sua forma naturalista resulta de ramos de árvores/arbustos que parecem invadir a cara do utilizador ao nível dos olhos, colocando-o, através deste bosque simbólico, na situação da personagem no fundo do bosque, transmitindo a ideia de timidez e recusa em aparecer abordadas na respectiva ilustração e sugerindo ainda um dos jogos de infância - as escondidas.

Para a sua execução foram escolhidos, criteriosamente, segmentos de ramos de arbustos (fig. 36) que passaram a prata, pelo processo de fundição directa (fig. 37), individualmente e, numa fase posterior, foram soldados de modo a formar a configuração final da peça (fig. 38). Depois, as extremidades foram texturadas (fig. 39) e perfuradas para a colocação do fio de algodão que suporta a peça e cuja cor verde foi escolhida de acordo com os tons utilizados na ilustração.

O acabamento final oxidado transmite a ideia de silhueta e contraluz, sugerindo o ambiente de crepúsculo (fig. 41).

O título *A World Outside* refere-se ao que está para lá da fronteira da timidez representada pela peça que, ao ser utilizada, mantém o mundo lá fora.



## 4.2 - CISNE

### 4.2.1 - ILUSTRAÇÃO PARA "CISNE"

A ilustração para o tema *Cisne* partiu da Metáfora do *canto do cisne* que anuncia uma morte ou última cena. Sugeridas pelo ambiente do tema musical, as palavras-chave para este momento são *sofrimento* e *dramatismo*.

Assim, desde os primeiros esboços, quisemos retratar a personagem no momento que antecede o seu suicídio, situando-a sentada na beira de uma janela, onde supostamente se encontra a cantar (fig. 43). A metamorfose desta personagem está representada por um pescoço de cisne, texturado com penas pretas e alongado para que a sua cabeça se encontre fora do enquadramento de modo que o seu estado de espírito seja apenas transmitido pela sua pose, sem necessidade de expressão facial. Ao mesmo tempo, a ausência da cabeça torna esta uma presença ausente da própria personagem.

A janela que delimitava esta ilustração (fig. 44) foi alterada mais tarde de modo a corresponder melhor ao conjunto, substituindo a janela por uma árvore de modo a suavizar o enquadramento (fig. 45).

Durante a fase de execução das peças de joalheria, estabeleceu-se uma relação entre as peças do *Cisne* e dos *Cangurus* (p. 84) e, por isso, decidiu-se que a ilustração para os *Cangurus* (p. 80) teria também como referência a ilustração do *Cisne*.

Assim, em ambas as ilustrações, as personagens são apresentadas sem a representação da cabeça no enquadramento. E, se o salto dos *Cangurus* resulta de um sobressalto, o salto do *Cisne* dirige-o para a morte, podendo ser interpretadas em conjunto como uma relação de causa/efeito.

Nesta página:

Fig. 42 - Imagens de inspiração para o tema "Cisne"

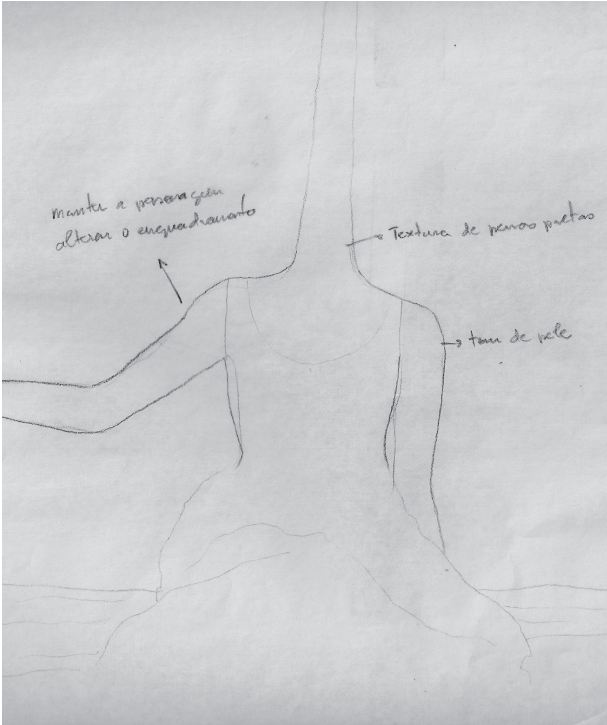
Na página seguinte:

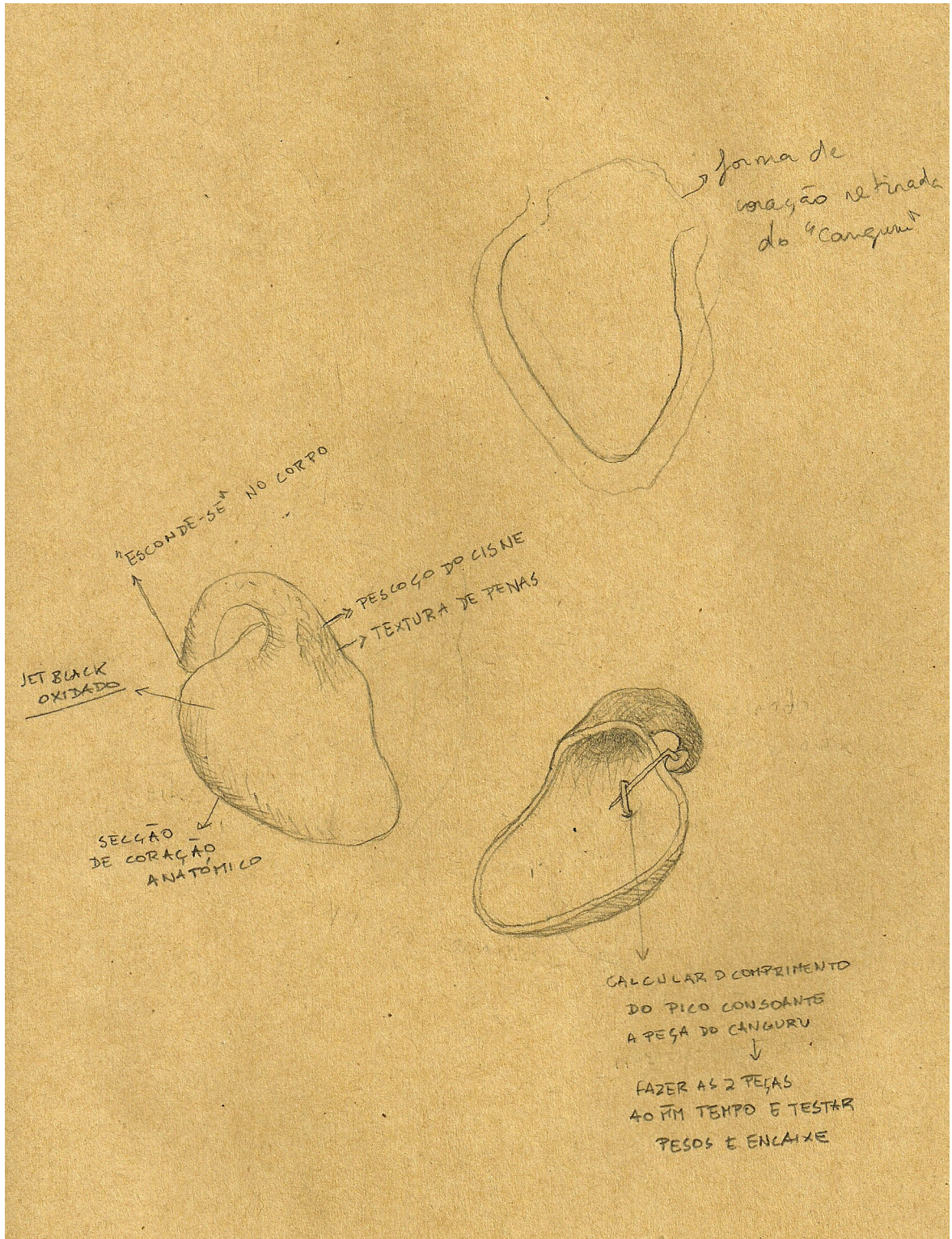
Fig. 43 - esboço para a ilustração do tema "Cisne"

Fig. 44 - Primeira ilustração para o tema "Cisne"

Fig. 45 - Ilustração final/Desenho de Ideação para o tema "Cisne"







#### 4.2.2 - PREGADEIRA “THE SADDEST SONG”

Através de Desenhos Experienciais (fig. 46) e da análise do conjunto de ilustrações/peças, a peça relativa ao *Cisne* resultou numa pregadeira, para ser usada no peito, que representa uma secção do coração da personagem apresentada na ilustração, como se este estivesse a escapar-se do próprio corpo. A ideia para a forma desta peça surgiu da peça realizada para o *Aviário* e da ilustração relativa aos *Cangurus*. Quanto à peça do *Aviário*, esta aparece incompleta, sendo apenas representada uma secção do objecto total (p. 64), tal como o coração do *Cisne* e o pormenor do pescoço que sugere que entra no corpo quando a peça está colocada. A localização deste pormenor sublinha também a leitura da forma total como um coração anatómico, já que a sua forma assemelha-se a uma artéria. Por outro lado, a referência ao coração anatómico foi retirada da ilustração dos *Cangurus* (p. 82). O sistema de fecho também foi pensado de modo a prever a sua interacção com a peça (posteriormente pensada) dos *Cangurus*. A peça dos *Cangurus* consiste num pendente que surge como uma consequência narrativa da peça do *Cisne* e foi concebido de modo a permitir o encaixe de uma na outra (p. 82) acrescentando novos significados com a sua combinação.

A peça final para o *Cisne*, representada através de um Desenho de Apresentação (fig. 47), será esculpida em cera sendo texturada na zona do *pescoço* de modo a simular as penas do cisne.

O título desta peça, *The Saddest Song*, remete para o canto do cisne e para o tema da morte já anunciado na ilustração. Assim, a peça será oxidada para negro total, como um cisne negro, apresentando características de peça *Memento Mori*.



Na página anterior:

Fig. 46 - Desenhos Experienciais para a peça “The Saddest Song”

Nesta página:

Fig. 47 - Desenho de Apresentação da peça “The Saddest Song”



### 4.3 - MARCHA REAL DO LEÃO

#### 4.3.1 - ILUSTRAÇÃO PARA "MARCHA REAL DO LEÃO"

Apesar de este ser o primeiro tema da obra musical e devido à sua complexidade e importância, foi necessário proceder à execução de outras imagens que permitissem o seu enquadramento de modo mais eficaz. Contudo, iniciámos esta ilustração após a do Cisne para que se fosse compreendendo a narrativa.

Nesta primeira abordagem, a partir das palavras-chave *egocentrismo* e *entrada*, procedeu-se à recolha de algumas imagens de inspiração (fig. 48) e caracterizou-se a personagem apenas pelas cores características do leão aplicadas a uma figura feminina que entra em cena e encontra-se rodeada de silhuetas dos animais que constituem o seu público (fig. 51).

Mais tarde, após a resolução de várias outras ilustrações e através da análise do conjunto, foi feita uma segunda abordagem a este tema, que se manteve como final, já inserindo referências infantis surgidas na execução dos *Fósseis* (p. 54). Através de vários esboços (fig. 49 e 50) procurámos manter os mesmos elementos e a ideia de entrada, mas revertemos a função das personagens, através de uma Transferência, tal como na ilustração para o *Cuco no Fundo do Bosque*. Os animais (brinquedos) entram na personagem do leão, o que sublinha a ideia de egocentrismo.

Não esquecendo que a *Introdução* também faz parte deste tema, reservámos a resolução da sua ilustração/peça para uma fase final (p. 86), quando fosse possível ter já uma noção mais clara da totalidade do conjunto a *introduzir*.

Nesta página:

Fig. 48 - Imagens de inspiração para o tema "Introdução e Marcha Real do Leão"

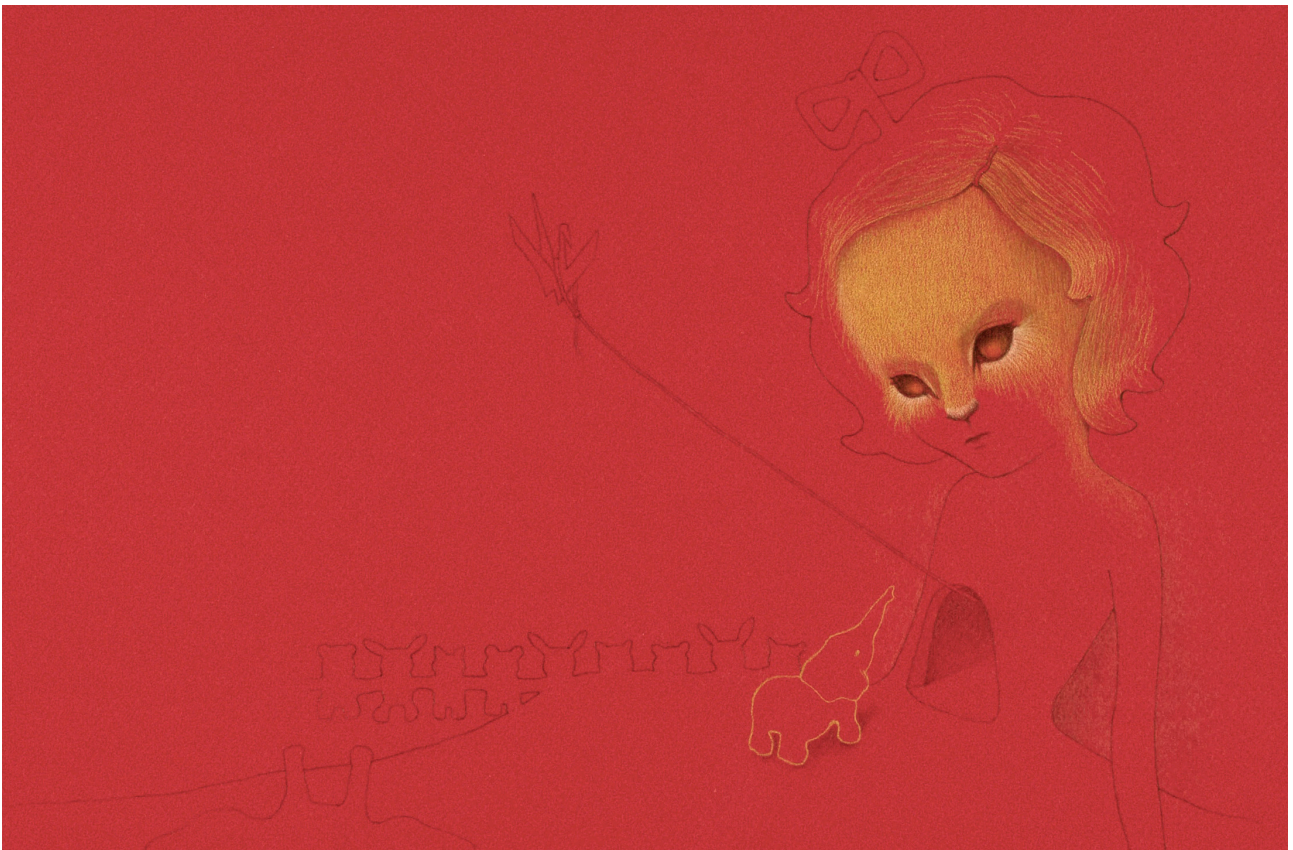
Fig. 49 e 50 - Esboços para o tema "Introdução e Marcha Real do Leão"

Na página seguinte:

Fig. 51 - Primeira experiência para a ilustração do tema "Introdução e Marcha Real do Leão" posteriormente rejeitada

Fig. 52 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Introdução e Marcha Real do Leão"





1

LEÃO

→ figuras recortadas em melbmeta → transferidas para  
tridimensional  
→ representadas de costas  
→ faces viradas para o interior  
do utilizador  
↓  
"YOUR AUDIENCE"



cordões coloridos  
vermelhos  
em algodão

cada elemento pode funcionar  
sem reparado do usuário

prata oxidada

↓  
público na sombra  
utilizador + iluminado

#### 4.3.2 - COLAR “A PRIVATE AUDIENCE”

A peça para o tema do leão surgiu da silhueta de animais recortada no fundo da ilustração. A forma da silhueta, que na ilustração se baseia nos recortes em papel de figuras de mão dada, é trabalhada tridimensionalmente para esta peça de joalheria representando as personagens de costas para o observador. Quando colocado, o colar apresenta as personagens viradas para o utilizador, parcialmente imersas no corpo, sugerindo que a sua atenção se encontra concentrada neste. O desenho, como ferramenta para a concepção desta peça, foi utilizado para definir o seu tamanho e a sua disposição formal (fig. 53) antes de se iniciar o protótipo em cera, para além da inspiração de formas retirada da ilustração. Cada figura foi então esculpida e escavada em cera individualmente (fig. 54, 55 e 56) e foram produzidos moldes em silicone de cada uma das figuras e as ceras provenientes dos moldes foram unidas pelos braços para construir a peça final (fig. 57).

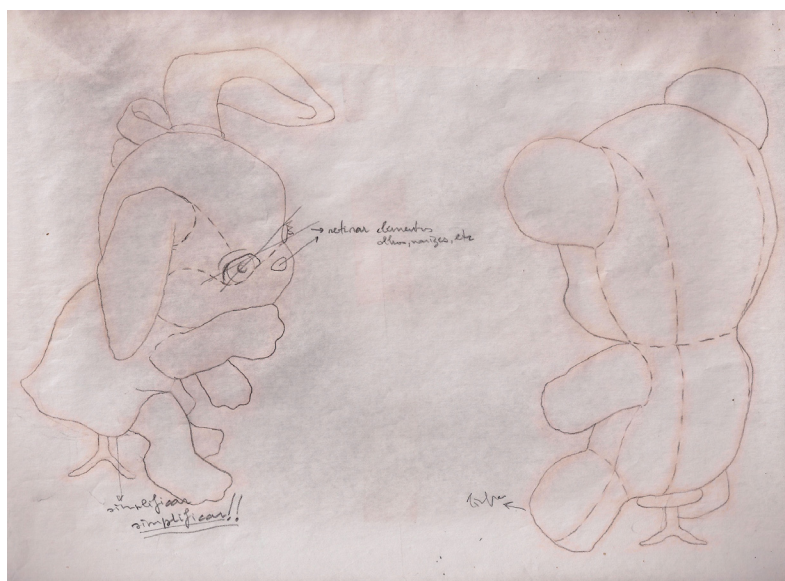
Para ir ao encontro da ideia transmitida pelo título *A Private Audience*, oxidámos o colar de modo a situar este público na sombra, destacando o utilizador, o que corresponde ao egocentrismo representado na ilustração. Ainda utilizámos fio de algodão, vermelho como o fundo do papel da ilustração, para colocar a peça no corpo, manipulando-o como se fosse uma linha desenhada.



Na página anterior:  
Fig. 53 - Desenhos Experienciais para a execução do colar “A Private Audience”

Nesta página:  
Fig. 54, 55 e 56 - Imagens da execução em cera do protótipo de uma das figuras pertencentes ao colar “A Private Audience”

Fig. 57 - Colar “A Private Audience” colocado



Nesta página:

Fig. 58 - Primeira versão para a ilustração do tema "Pianistas"

Fig. 59 - Esboços para a ilustração final do tema "Pianistas"

Fig. 60 - Imagens de inspiração para a ilustração do tema "Pianistas"

Na página ao lado:

Fig. 61 - Ilustração final/Desenho de Ideação para o tema "Pianistas"



#### 4.4 - PIANISTAS

##### 4.4.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “PIANISTAS”

Partindo da palavra-chave *inexperiência* e do facto de este ser o único tema musical que retrata o ser humano, apresentando-o como mais um animal, o primeiro desenho executado para os *Pianistas* consistiu numa tentativa de explorar um plano de pormenor, focando apenas uma mão que se pretendia entre o humano e o animal e assim destacá-lo das outras ilustrações (fig. 58). Apesar de ter sido colocada de parte posteriormente para ser substituída por uma imagem mais adequada ao geral, permitiu experimentar texturas e efeitos visuais com o lápis de cor numa fase inicial do projecto.

Após uma análise do conjunto numa fase posterior, a segunda solução apresenta duas personagens a tocar piano - um urso e um coelho de peluche (fig. 59). Escolheu-se representá-las mais uma vez no formato de brinquedos como Metáfora para a sua infantilidade e inexperiência. Esta ilustração é a única onde as personagens são representadas como animais na sua totalidade, como no final de uma metamorfose, destacando-se assim do conjunto. Também foi utilizada outra ferramenta da Sinética, a Mudança de Escala, para tornar a cena mais irreal e reforçar a dificuldade em realizar a tarefa em questão, neste caso tocar piano. A versão acabada da ilustração (fig. 61) foi realizada em simultâneo com as peças, ao ser decidido que estas duas personagens corresponderiam às teclas brancas e pretas do piano, sendo o urso representado a preto em linha, e o coelho a branco, mais trabalhado a lápis de cor, como se fosse a sua vez de tocar.





Nesta página:  
Fig. 62, 63, 64 e 65 - Imagens da execução de uma das peças "Ebony and Ivory"  
Fig. 66 - Peças "Ebony and Ivory" acabadas

Na página ao lado:  
Fig. 67 - Peças "Ebony and Ivory" colocadas

#### 4.4.2 - PEÇA PARA O DEDO - “EBONY AND IVORY”

As peças para os *Pianistas* são uma adaptação das personagens retratadas na ilustração para este tema e apareceram anteriormente na peça e ilustração para a *Marcha Real do Leão* (p. 48). Representam dois dos brinquedos de peluche mais característicos da infância - o urso e o coelho. Através da passagem do meio bidimensional do desenho para o tridimensional e tendo em conta a adequação ao corpo, as peças para este tema consistem apenas na cabeça das personagens adaptadas para a ponta dos dedos estabelecendo uma relação directa com a actividade dos pianistas (fig. 67). A função destas peças é assim uma anti-função pois, ao cobrir esta zona, retira-lhe sensibilidade e dificulta qualquer tarefa a executar com ela, sendo que a consequência da utilização destas peças vai ao encontro do pobre desempenho dos pianistas parodiados no tema musical. O facto de representarmos apenas as cabeças estabelece uma ligação entre esta peça e uma das peças dos *Fósseis*, o anel de cabeça de boneca (p. 56), abordando mais uma vez a ideia de fragmento.

Quanto à construção das peças, ambas foram esculpidas em cera própria para joalheria, com fresas, limas e outras ferramentas para esculpir. Foram também texturadas com um riscador para simular o pelo de animal (fig. 62). Tal como no desenho, excluimos pormenores como olhos, narizes e bocas, mantendo apenas alguns elementos essenciais à identificação do animal representado. Após conseguir a forma final (fig. 63), seccionámos o protótipo em cera para facilitar escavar o interior da peça (fig. 64) que, em seguida voltámos a unir com um ferro para soldar ceras (fig. 65). Por fim, para estabelecer uma correspondência entre as peças e as teclas brancas e pretas do piano, como sugere o título *Ebony and Ivory*, oxidámos o urso (por ser mais pequeno do que o coelho, tal como as teclas pretas em relação às brancas) e branqueámos o coelho (fig. 66).



## 4.5 - FÓSSEIS

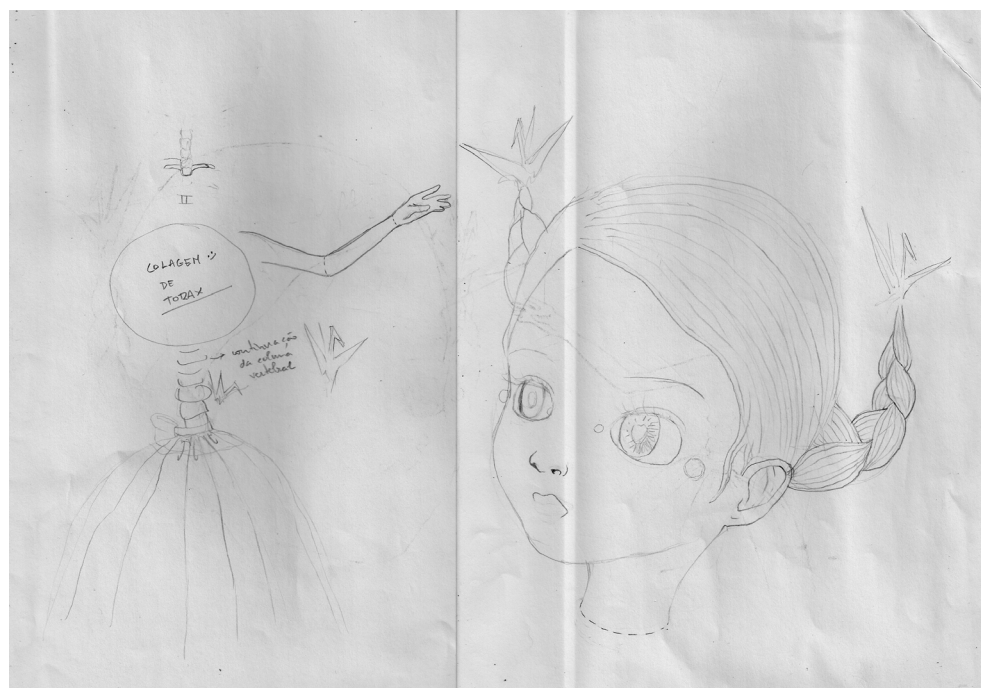
### 4.5.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “FÓSSEIS”

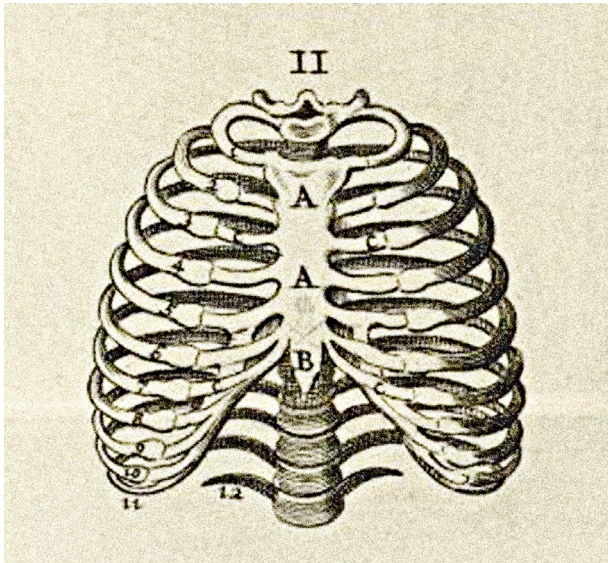
Após dar início às primeiras versões dos temas anteriores, e ainda à procura do *tom* do projecto de ilustração, escolheu-se prosseguir com um tema diferente, de ambiente mais lúdico comparativamente aos escolhidos anteriormente.

Esta ilustração foi a primeira em que, tal como aconteceu posteriormente com várias outras, o elemento acaso foi utilizado como um catalizador para a geração de ideias. No decorrer do projecto, acabamos por estabelecer ligações entre tudo o que nos rodeia e o tema que estamos a desenvolver. Assim, objectos pousados na mesa de trabalho, imagens que vemos no dia a dia, podem provocar soluções inesperadas para os problemas projectuais. No caso dos *Fósseis*, reparámos numa imagem duma boneca para articular que já estava esquecida num canto da mesa e que adquiriu um novo sentido ao ouvir este tema musical. O ritmo da música ajustava-se à imagem desarticulada e decidimos utilizá-la como referência principal. Construímos então para esta ilustração um ambiente surrealista e *sinistro* (palavra-chave), através de esboços (fig. 68) em que se misturam ossos e a cabeça de uma boneca desarticulada do corpo.

Após ouvir novamente a obra na sua totalidade, e sob este novo referente, considerámos adequado que o conjunto das imagens transmitisse um universo infantil, revisitado pelo contexto da maturidade e que este seria o *tom* do projecto, utilizando elementos deste universo como geradores de ideias.

Ainda em relação aos *Fósseis*, as citações inseridas na composição musical, conduziram à ideia de utilizar a colagem, para além do lápis de cor, como técnica nesta ilustração. Assim, a caixa torácica representada na ilustração é uma colagem de uma imagem *vintage* de anatomia (fig. 69) que foi trabalhada por cima a lápis de cor de modo a melhor se inserir no resto da ilustração final (fig. 70).





Na página anterior:

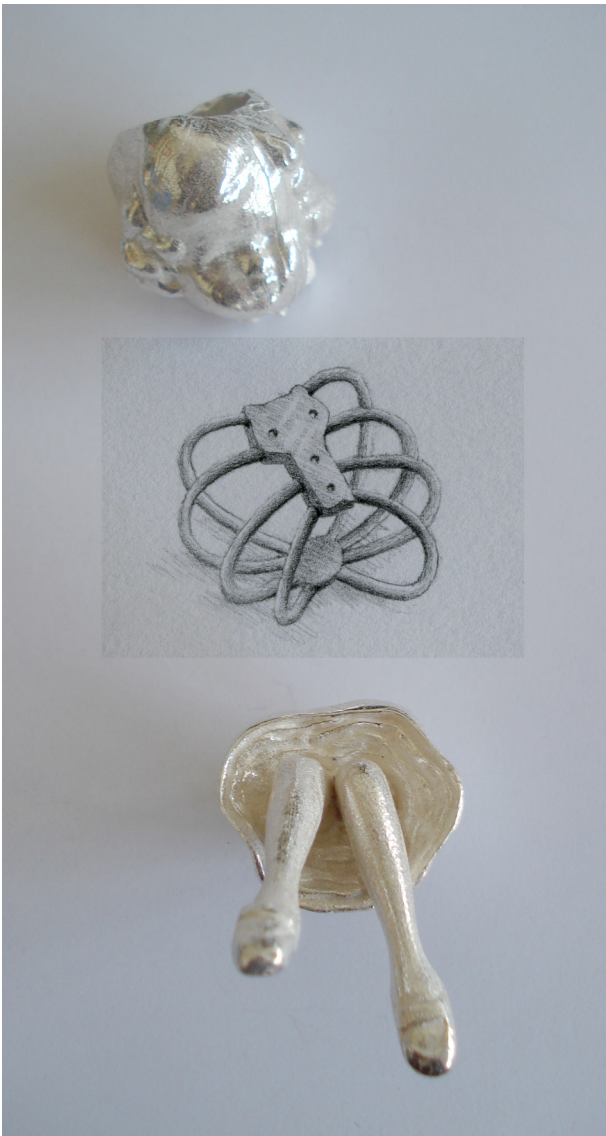
Fig. 68 - Esboço para a ilustração do tema "Fósseis"

Nesta página:

Fig. 69 - Imagem utilizada para a colagem na ilustração do tema "Fósseis"

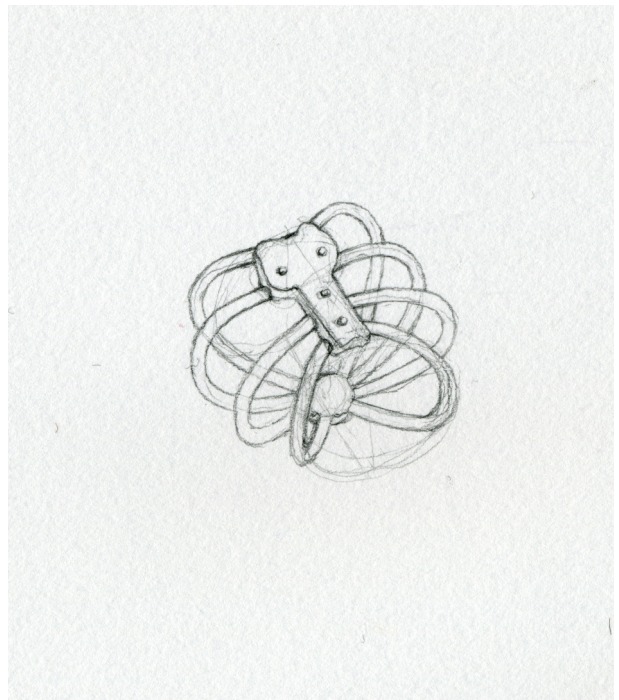
Fig. 70 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Fósseis"





Nesta página:  
Fig. 71 - Cabeças de bonecas de porcelana, datadas de cerca de 1850  
Fig. 72 - Ceras resultantes de um molde da cabeça de boneca  
Fig. 73 - Imagem de visualização do conjunto de anéis "Complete Me" - peças e Desenho de Apresentação  
Fig. 74 - Desenho Experiencial de um dos anéis para a peça "Complete Me"

Na página seguinte:  
Fig. 75 - Dois dos anéis "Complete Me" colocados na mão



#### 4.5.2 - ANÉIS “COMPLETE ME”

A peça para o tema dos *Fósseis* é constituída por um conjunto de três anéis inspirados nos elementos retratados na personagem da ilustração.

O primeiro anel representa a cabeça e para a construção desta peça foi utilizado um molde para passar a cera a cabeça de uma boneca de porcelana Alemã datada de cerca de 1850. Esta cabeça foi adquirida num lote de três (fig. 71) encontrado na internet e a sua escolha deveu-se não só ao facto de consistir num fragmento de um objecto antigo e sugerir a ideia subjacente de fóssil, mas também por corresponder, curiosamente, à cabeça previamente retratada na ilustração do *Aviário*, tornando-se numa ligação irresistivelmente casual entre as duas cenas. Na execução deste anel, realizámos várias tiragens em cera (fig. 72), testando distorções e efeitos naturais do próprio processo, tentando controlá-los para que a forma final possuísse uma aparência ainda um pouco mais *danificada* do que o original de porcelana. Depois de escolhermos um exemplar, este foi escavado no interior e acrescentámos alguma cera à parte de trás, continuando a forma em anel.

O segundo anel representa os ossos da caixa torácica de uma boneca. Esta indicação de que se trata de uma boneca é-nos dada nos três anéis, não apenas pelas formas características, mas também pelas suas dimensões reduzidas, que também as adequam à escala do dedo humano e ao formato de anel. O Desenho de Apresentação do segundo anel (fig. 74) foi colocado na figura 73 para que se possa visualizar o conjunto. Será realizado em cera e posteriormente fundido para prata.

O terceiro anel, pertencente a outro projecto (anexo 2), funciona como uma citação, tal como fez Saint-Saëns, para este tema dos *Fósseis*, com uma das suas obras anteriores - *A Dança Macabra*.

O título *Complete Me* faz referência tanto ao facto de os dedos preencherem o espaço vazio das peças (fig. 75), conferindo-lhes um ar completo, quanto à possibilidade dada ao utilizador de compor as três peças de modo a formarem a configuração de um corpo.



## 4.6 - GALINHAS E GALOS/ANIMAIS VELOZES

### 4.6.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “GALINHAS E GALOS”/“ANIMAIS VELOZES”

O esboço para o tema *Galinhas e Galos* foi desenvolvido de forma a manter uma continuidade para a imagem seguinte referente aos *Animais Velozes* (fig. 77 e 78), tal como nos temas musicais onde, se os justapusermos, sentimos um ritmo em crescendo que encontra uma resolução no final do segundo tema.

A ideia de estabelecer relações entre imagens na narrativa deste projecto e transportar elementos de imagem para imagem surge depois em vários outros exemplos mas nenhum tão evidente como aqui. A relação entre estes dois momentos foi ainda reforçada nas peças de joalharia, como veremos nas páginas seguintes.

A nível de representação estas ilustrações apresentam duas personagens em situações adversas. Na primeira imagem (fig. 76) o corpo da personagem é um ovo rachado de onde se escapam aviões de papel. A escolha

destes elementos deveu-se à intenção de criar uma situação que provocasse uma reacção de *surpresa* (uma das palavras-chave) para este tema.

A segunda imagem (fig. 79) consiste numa *fuga* (palavra-chave) em que a personagem é perseguida pelos aviões de papel da imagem anterior. A personagem que foge foi parcialmente texturada com pelo de animal para sugerir igualmente uma metamorfose.

Os aviões de papel, para além de estabelecerem a ligação entre as duas imagens, representam o elemento *velocidade* presente nos dois temas.

Nesta página:

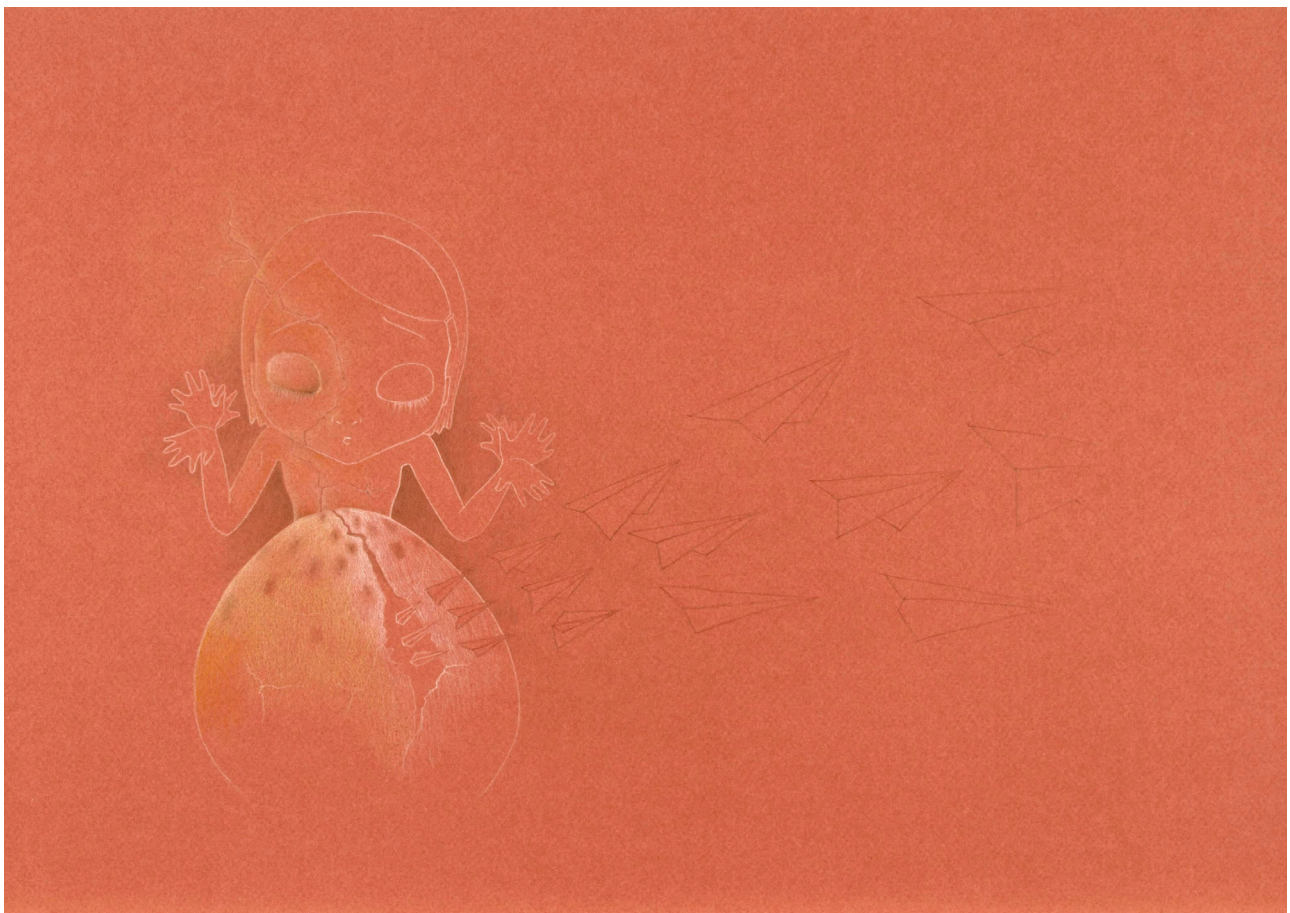
Fig. 76 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema “Galinhas e Galos”

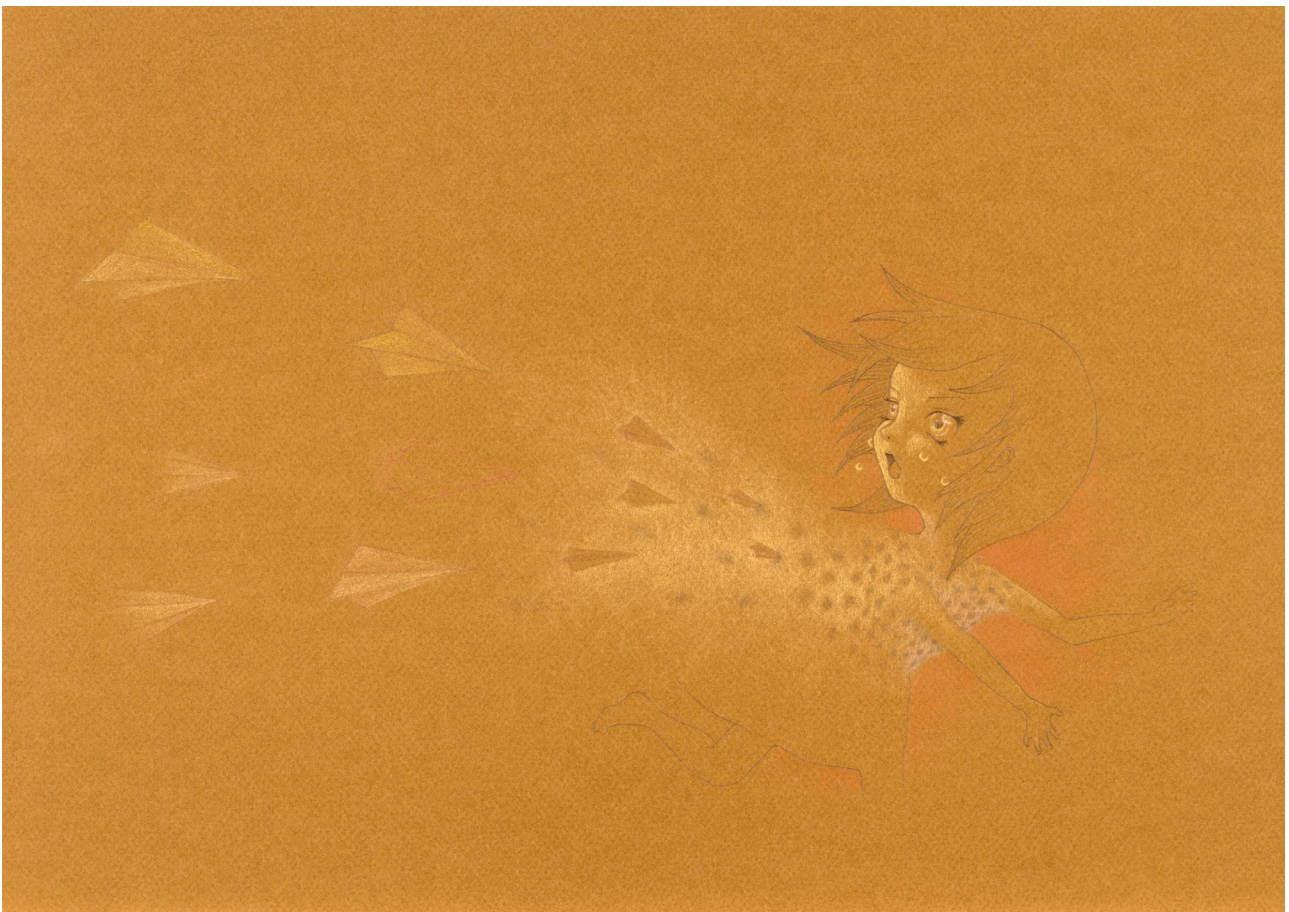
Na página seguinte:

Fig. 77 - Esboço para a ilustração do tema “Galinhas e Galos”

Fig. 78 - Esboço para a ilustração do tema “Animais Velozes”

Fig. 79 - Ilustração/Desenho de Ideação do tema “Animais Velozes”







#### 4.6.2 - PINS “HERE COME THE PLANES”

Esta peça foi pensada de forma a manter a ligação estabelecida, nas ilustrações, entre o tema musical *Galinhas e Galos* e *Animais Velozes*, utilizando uma Analogia entre dois dos elementos incluídos em ambas as ilustrações. Após a sua análise e, tendo em conta a simplicidade destes temas, pretendia-se encontrar uma solução que permitisse juntar os dois temas numa só peça. Ou, no caso da solução encontrada, através de Desenhos Experienciais (fig. 82), uma peça que se transforma em outra através da acção do utilizador. A primeira versão da peça consiste num pin oval (fig. 80) em gesso. A segunda versão da peça resulta da fragmentação da primeira de onde se retiram dois pins de prata em forma de aviões de papel que são facilmente limpos de todo o gesso, podendo manter-se também os fragmentos que ficarem após o impacto (fig. 81).

Para a execução desta peça, em primeiro lugar, construímos pins em forma de avião em chapa de cera maleável (fig. 83) e, para facilitar a execução de várias unidades, utilizámos moldes de silicone para reproduzir o mesmo protótipo como alternativa a fazer vários individualmente (fig. 84). Depois, mergulhámos os pins em gesso num molde oval, que após a secagem foi lixado e trabalhado de modo a corresponder ao aspecto pretendido (fig. 85). Aos pins em forma de avião que inserimos no interior do gesso, deixámos ficar os picos de fora de modo a permitir a sua colocação (fig. 86). Por fim, projectámos a peça contra uma parede para fragmentá-la (fig. 87) e assim obter a segunda versão da peça.

Nesta peça mantivemos a referência ao ovo rachado da ilustração para *Galinhas e Galos* e a referência dos aviões que estabelece a ligação entre as duas ilustrações. Ainda utilizámos a velocidade (referência da ilustração para *Animais Velozes*) como acção que transforma a primeira peça na segunda. O título *Here Come The Planes* oferece uma pista sobre os aviões escondidos, sugerindo que o objecto contém mais do que a sua aparência exterior.

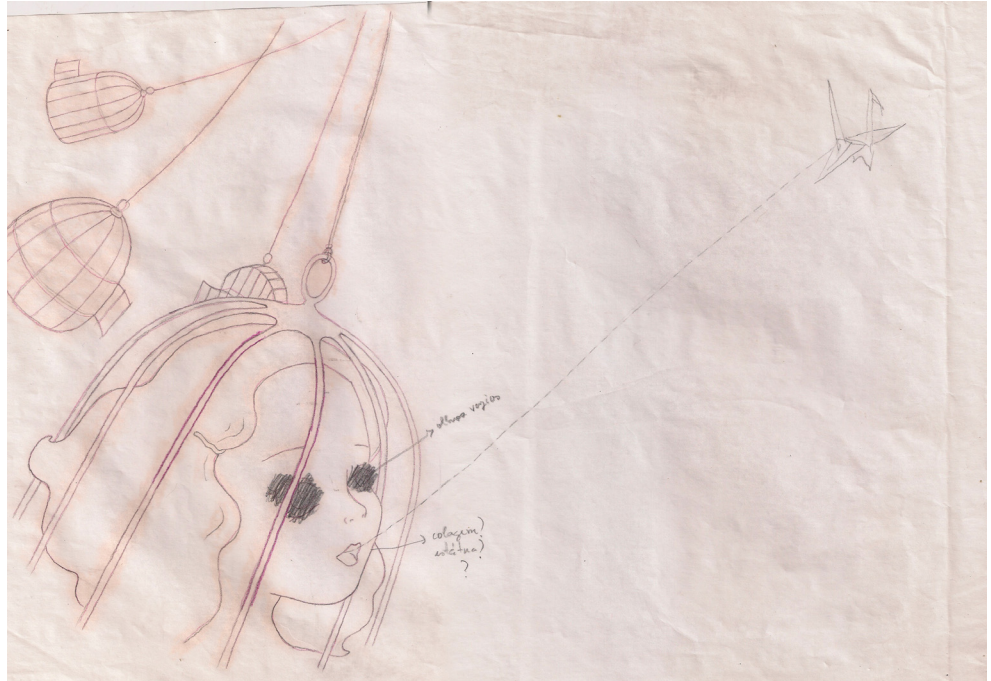


Na página anterior:

Fig. 80 - Primeira versão da peça "Here Come The Planes" colocada  
 Fig. 81 - Segunda versão da peça "Here Come The Planes" colocada

Nesta página:

Fig. 82 - Desenhos Experienciais para a peça "Here Come The Planes"  
 Fig. 83 - Avião em ceras maleáveis  
 Fig. 84 - Moldes em silicone, protótipo e cópias em prata  
 Fig. 85 - Peça "Here Come The Planes" (frente)  
 Fig. 86 - Peça "Here Come The Planes" (verso)  
 Fig. 87 - Peça "Here Come The Planes" fragmentada



Nesta página:

Fig. 88 - Esboço para a ilustração do tema "Aviário"

Fig. 89 - Imagem utilizada para colagem na ilustração do tema "Aviário"

Fig. 90 - Imagens de inspiração para o tema "Aviário"

Na página seguinte:

Fig. 91 - Ilustração/desenho de Ideação para o tema "Aviário"



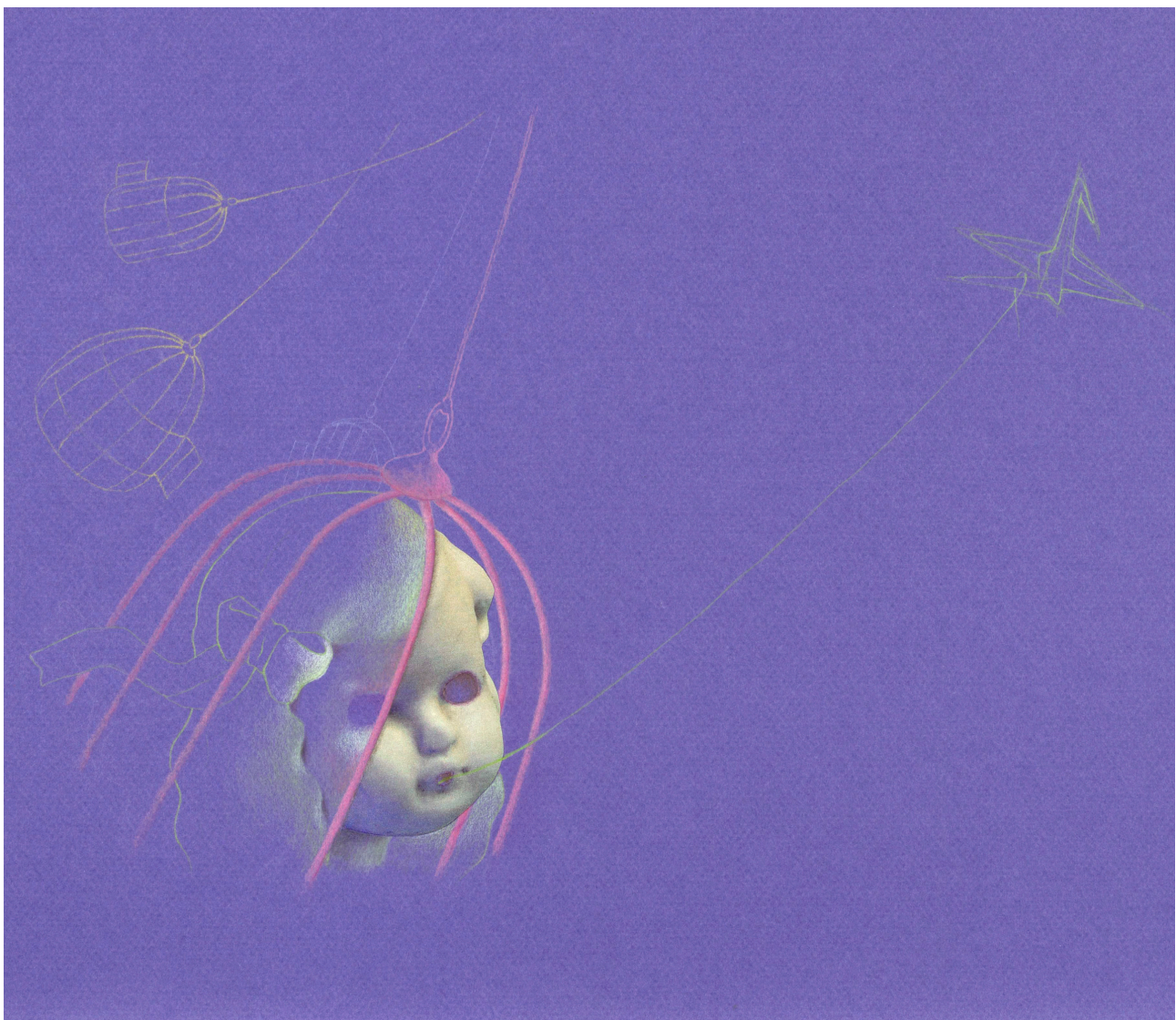
#### 4.7 - AVIÁRIO

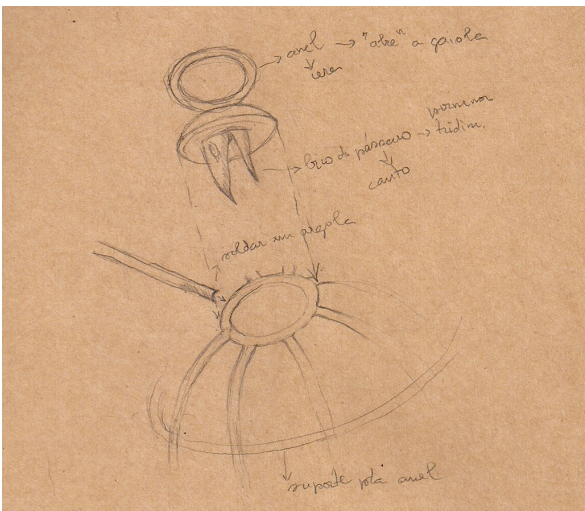
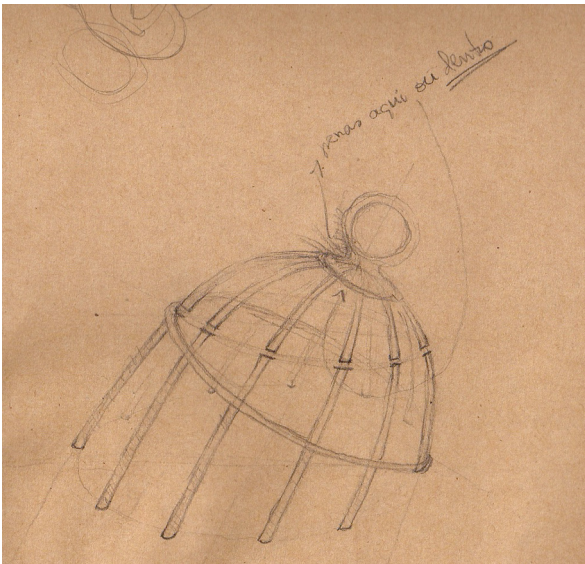
##### 4.7.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “AVIÁRIO”

Sendo o *Aviário* um dos temas mais melódicos e positivos de *O Carnaval dos Animais*, associámo-lo à ideia de *liberdade* (palavra-chave deste tema).

Dado que o título deste tema musical é *Aviário*, representámos, através de esboços (fig. 88) a ideia de liberdade através dos receptáculos vazios que restam após o momento de libertação, em alternativa à representação dos animais em liberdade que é compreendida assim de forma implícita.

Desenhámos as gaiolas de portas abertas e, na gaiola em primeiro plano inserimos uma colagem que depois foi trabalhada e continuada a lápis de cor para se enquadrar no resto da imagem (fig. 91). A imagem utilizada para esta colagem (fig. 89) é uma cabeça de boneca em porcelana e apresentamo-la também vazia, com um pássaro de papel a afastar-se mas ainda preso por um fio à sua boca, propondo a sugestão de que os pássaros acabaram de deixar o aviário, onde ainda ficou o eco do seu canto.





Nesta página:

Fig. 92, 93 e 94 - Imagens da execução da peça "Somewhere Not Here"

Fig. 95 e 96 - Desenhos Experienciais para a peça "Somewhere Not Here"

Fig. 97 - Peça "Somewhere Not Here" acabada

Na página seguinte:

Fig. 98 - Peça "Somewhere Not Here" desencaixada

Fig. 99 - Anel "Somewhere Not Here"



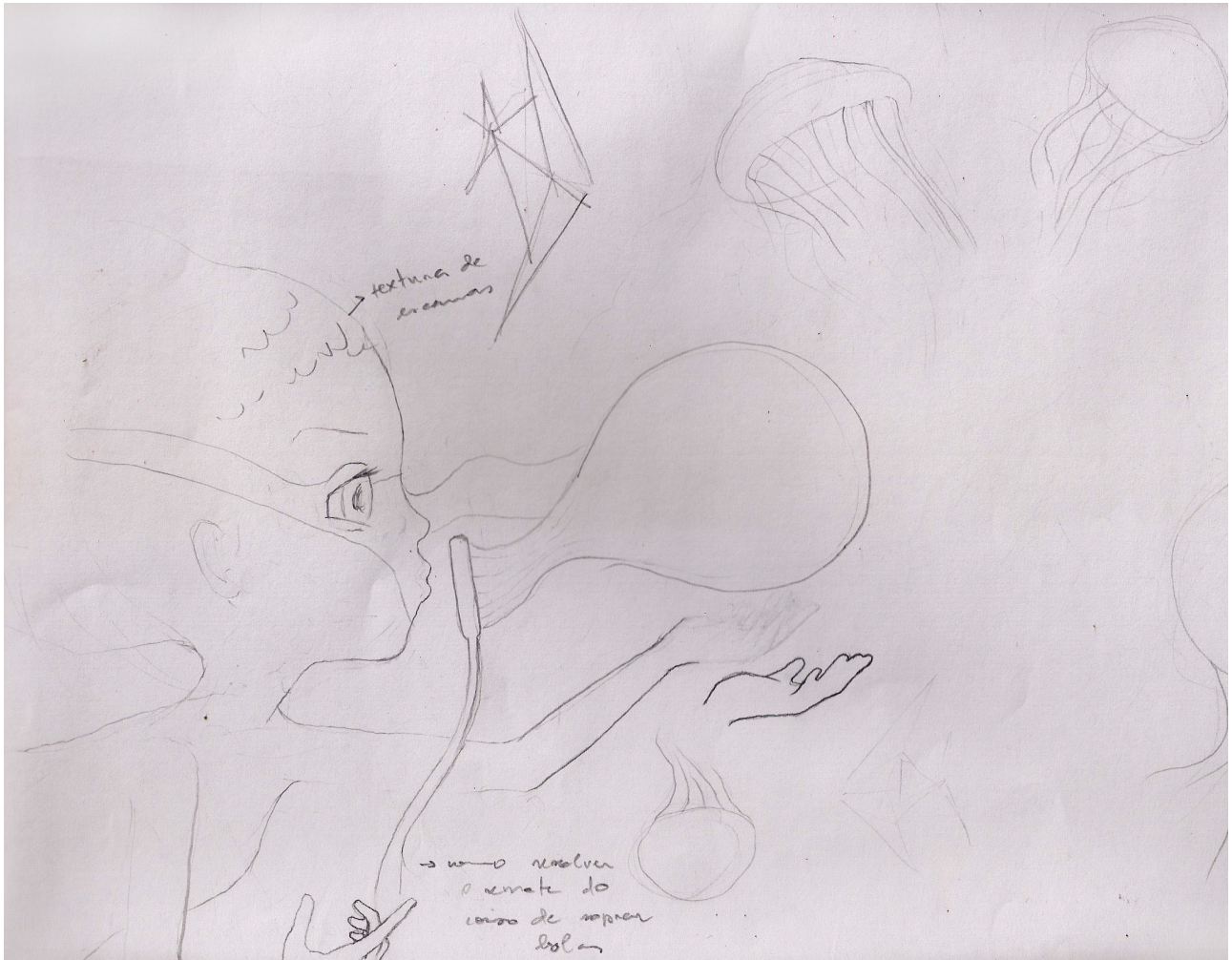
#### 4.7.2 - ANEL E SUPORTE - “SOMEWHERE NOT HERE”

Esta peça partiu da forma das gaiolas, utilizadas no Desenho de Ideação, que se encontram suspensas numa posição de movimento. As grades da gaiola em primeiro plano no desenho não estão acabadas, o que deu origem à ideia de construir uma gaiola tridimensional seccionada, como se surgisse do enquadramento da ilustração.

Ao analisar o primeiro Desenho Experiencial do objecto resultante (fig. 95), e na procura de o adequar ao corpo, decidiu-se que a argola que permite suspender a gaiola poderia ser adaptada para um anel. Também através de Desenhos Experienciais, explorámos algumas soluções até obter um objecto que implica uma acção da parte do utilizador. Sendo a estrutura da gaiola apenas um suporte para o anel, este encaixa-se no seu topo (fig. 96). O acto de retirar o anel do seu suporte sugere o abrir da gaiola, indo ao encontro da ideia de liberdade escolhido para este momento musical (fig. 98). Acrescentámos um pormenor tridimensional, tal como na peça das tartarugas, neste caso o bico de um pássaro na parte interna da gaiola, que fica exposto quando o anel está colocado no dedo (fig. 99). A forma deste bico partiu do bico representado na ilustração para o *Cuco no Fundo do Bosque* (p. 38).

Optámos por construir a estrutura da gaiola em latão, através de soldas (fig. 92, 93 e 94) e esculpir o anel em cera, para facilitar a execução do bico do pássaro. Aproveitámos a configuração da gaiola para experimentar os fios de cera existentes no mercado mas chegámos à conclusão que a peça resultaria demasiado frágil para fundir, para além de que os fios de cera (mesmo os mais rígidos) são muito sensíveis ao calor dificultando a resolução dos pontos de união. Sendo assim, preferimos utilizar um banho de ouro em ambas as partes para uniformizar o seu aspecto final (fig. 97). Escolhemos o acabamento dourado para aproximar a peça da ideia de melodia/beleza transmitida no tema musical. O título *Somewhere Not Here* surge da abordagem da ilustração, que mantemos na peça, em que retratamos a ideia de liberdade mostrando o que ficou para trás (as gaiolas vazias, a personagem também vazia) para retratar de forma indirecta outro lugar mais livre.





Nesta página:

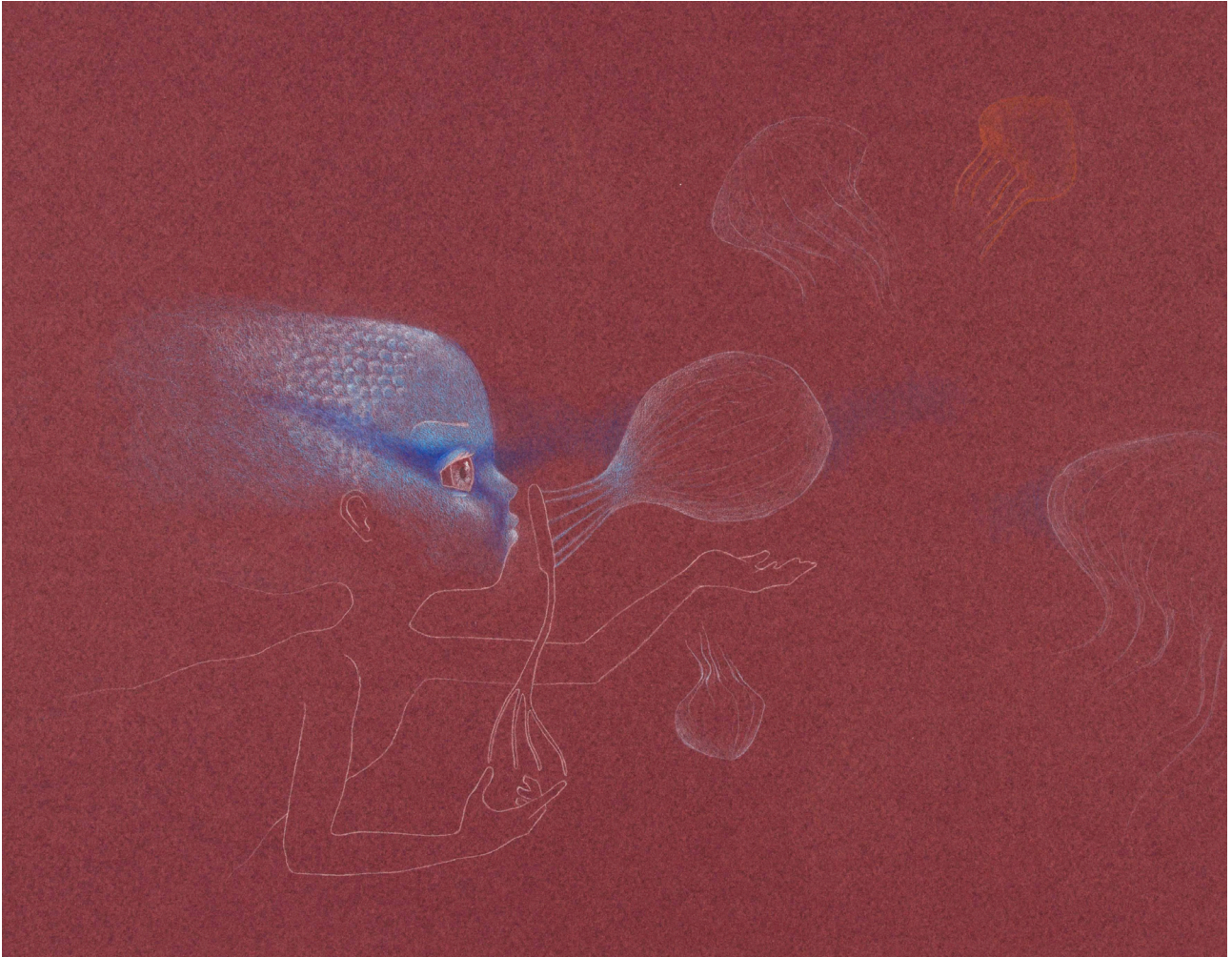
Fig. 100 - Esboço para a ilustração do tema "Aquário"

Fig. 101 - Imagens de inspiração para a ilustração do tema "Aquário"

Na página seguinte:

Fig. 102 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Aquário"





#### 4.8 - AQUÁRIO

##### 4.8.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “AQUÁRIO”

O tema musical relativo ao *Aquário* sugere várias criaturas aquáticas em movimento, destacando-se uma ou outra em determinado momento.

A partir das palavras-chave *movimento* e *profundezas*, a composição desenvolvida nos esboços para esta ilustração (fig. 100) explora este movimento harmonioso, apresentando várias anêmonas, escolhidas pela forma como se deslocam na água e pela sua transparência que transmite visualmente a melodia cristalina deste tema de Saint-Saëns. Como neste tema há duas personagens que se destacam, situámos uma personagem feminina que sofre uma Metamorfose assumindo parcialmente a textura de um peixe e que sopra as anêmonas como se fossem bolas de sabão, sublinhando a sugestão de movimento. A outra personagem destacada é o próprio artefacto através do qual são sopradas as anêmonas, que representámos também em movimento. A paleta de cores luminosas sobre um fundo de cor sombria remete-nos para o fundo do mar, onde se situa esta cena (fig. 102).



#### 4.8.2 - ANEL "SEA CLOUDS"

A partir da situação ilustrada no Desenho de Ideação, seleccionámos alguns elementos que combinámos, através de uma Analogia de Fantasia e Desenhos Fabulosos (fig. 103), para criar um objecto/personagem para esta peça. Seleccionámos alguns corais (fig. 104) dos quais decalcámos a textura com pasta de modelar a que demos posteriormente uma forma que depois se ajustasse a um soprador de bolas de sabão (fig. 105 e 106) e ao qual acrescentámos em cera um pé trifurcado, tendo como referência o artefacto através do qual, no desenho, se sopram as anémonas. Também desgastámos o soprador de bolas de sabão com limas e fresas de modo a simular o desgaste provocado pela água já que a cena tem lugar no fundo do mar. De modo a adequar este objecto ao corpo, abordámo-lo como uma criatura imaginária cuja *cauda* se ajusta à forma da mão, por entre os dedos, de forma orgânica (fig. 108). A sua forma final (fig. 107) sugere movimento, de acordo com o tema musical. Depois da fundição da peça para prata, branqueámo-la para aproximá-la do aspecto dos corais, das anémonas e das nuvem, como indica o título *Sea Clouds*.

Na página anterior:

Fig. 103 - Desenhos Fabulosos para a peça "Sea Clouds"

Fig. 104 - Corais utilizados para retirar texturas

Fig. 105 - Soprador de bolas de sabão em plástico utilizado na peça

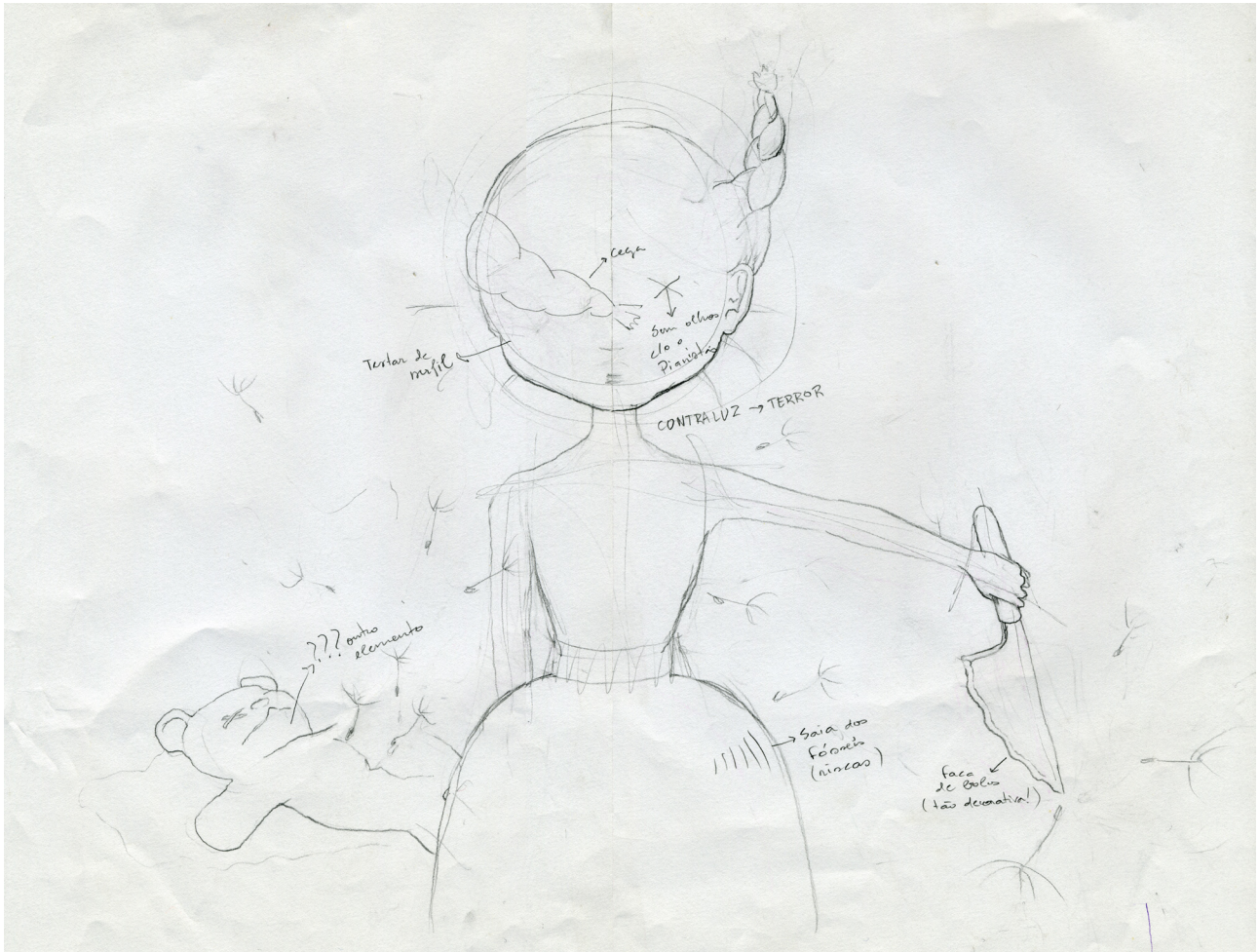
Fig. 106 - Cera com textura de coral aplicado ao soprador de bolas de sabão

Nesta página:

Fig. 107 - Anel "Sea Clouds" acabado

Fig. 108 - Anel "Sea Clouds" colocado na mão





Nesta página:

Fig. 109 e 110 - Esboços para o tema "Personagens com Orelhas Compridas"

Fig. 111 - Imagem utilizada para a colagem da ilustração para o tema "Personagens com Orelhas Compridas"

Na página seguinte:

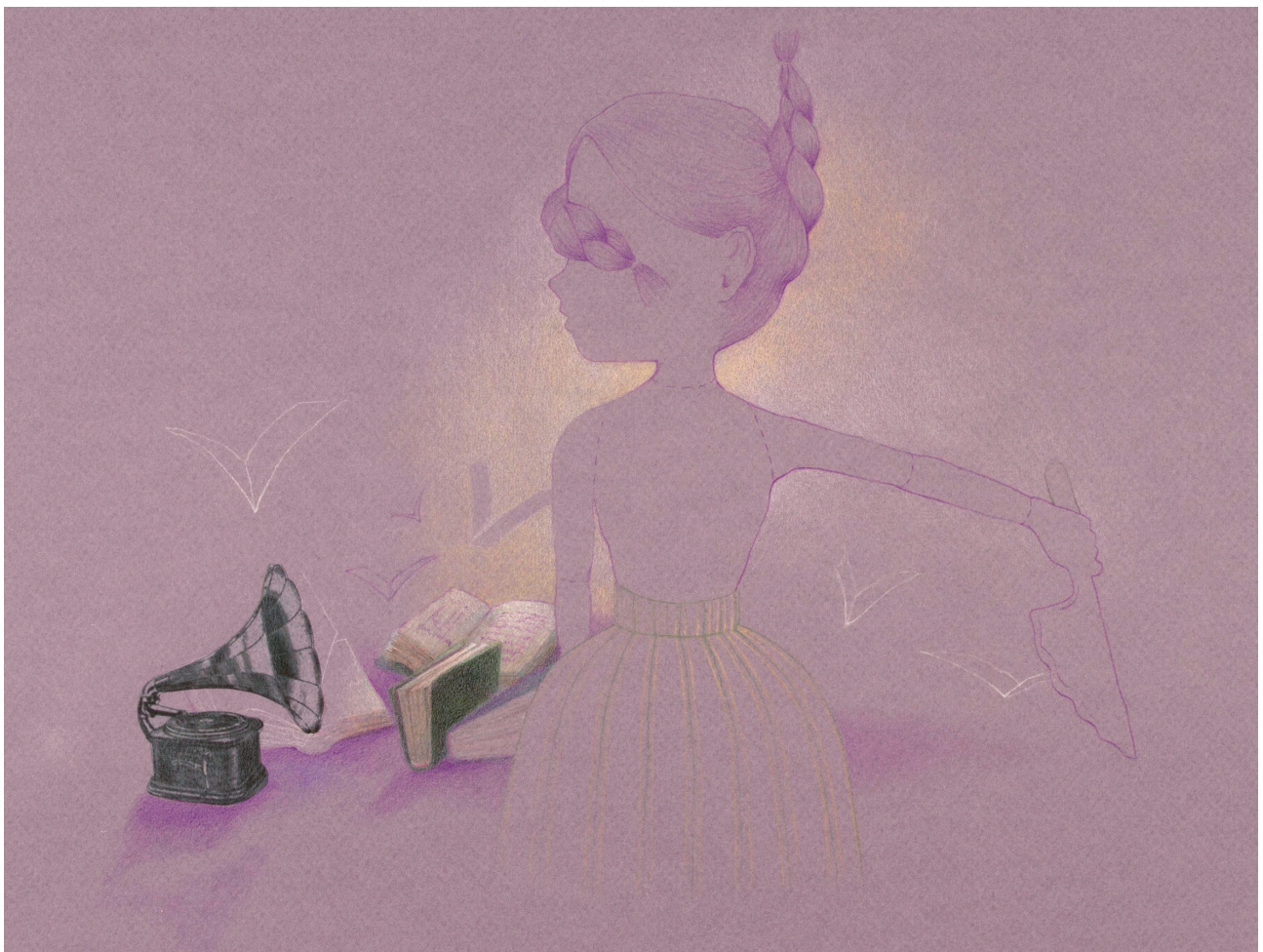
Fig. 112 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Personagens com Orelhas Compridas"

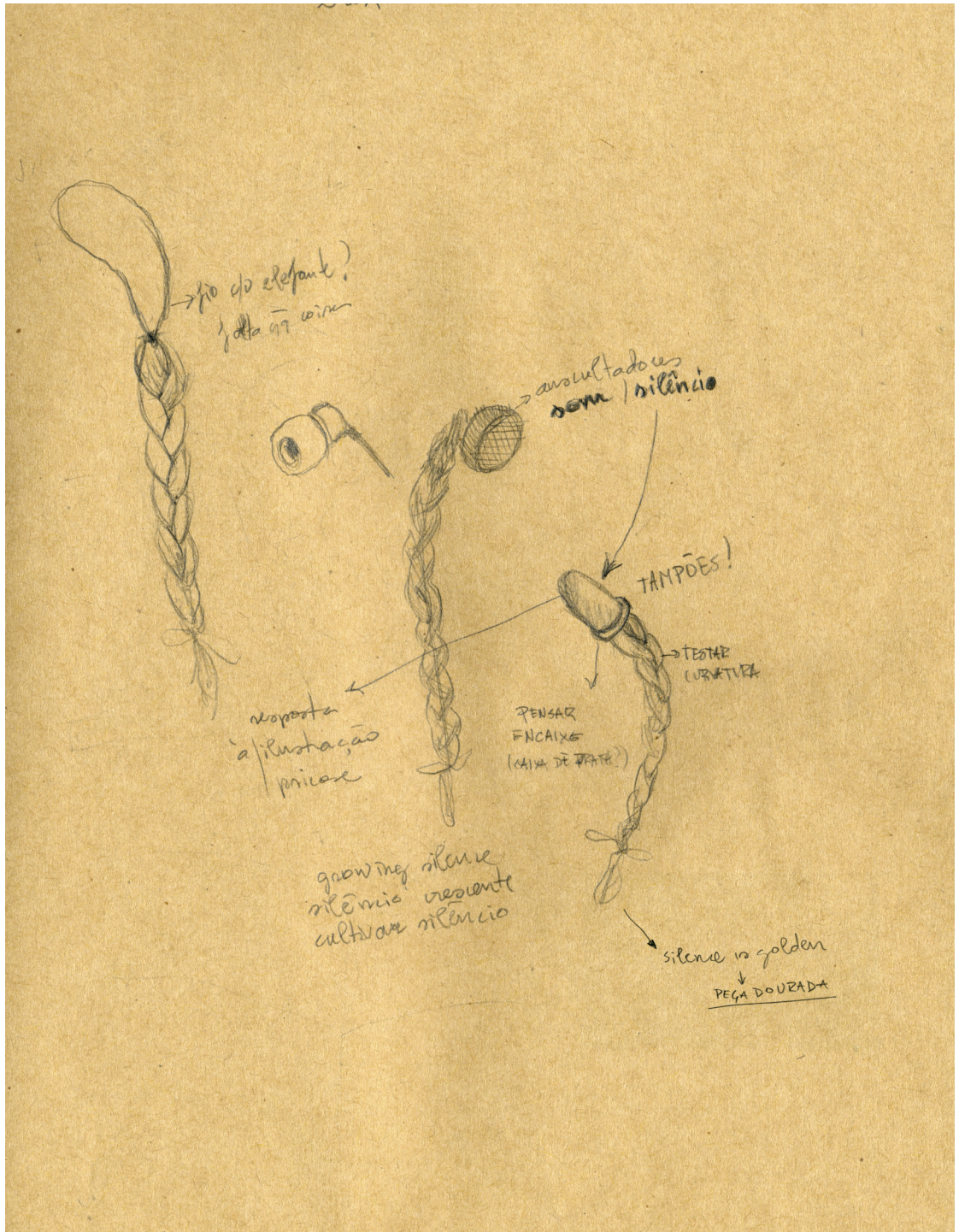


#### 4.9 - PERSONAGENS COM ORELHAS COMPRIDAS

##### 4.9.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “PERSONAGENS COM ORELHAS COMPRIDAS”

Este tema musical é o mais curto da obra e, apesar de não existirem quaisquer indicações de Saint-Saëns em relação ao seu significado, surgiram especulações sobre se seria ou não uma sátira aos críticos, comparando-os a burros a zurrar. O som dos violinos cria um ambiente de terror, sugerindo também um movimento ascendente e descendente de orelhas. Para a ilustração relativa a este tema, decidimos explorar este ambiente de terror, através de esboços, onde começámos a caracterizar a personagem e a seleccionar outros elementos (fig. 109 e 110), até chegar a uma personagem cujas tranças, em substituição das orelhas, parecem reagir ao som e cegam-na ao cobrir-lhe os olhos, enquanto tenta destruir páginas de livros que esvoaçam pelo ar, simbolizando o poder destruidor da crítica. Utilizámos uma colagem da imagem de uma gramofona (fig. 111) para fazer referência ao som que despoleta a acção e concentrámos a zona mais trabalhada da ilustração nos livros em segundo plano, ficando a personagem em contraluz para reforçar o seu carácter sinistro (fig. 112). Também estabelecemos uma ligação com o tema *Fósseis* (por este também ser sinistro e satírico) ao representar a mesma personagem em ambas as ilustrações (p. 54).





Nesta página:  
 Fig. 113 - Desenhos Experienciais para a peça "Growing Silence"

Na página seguinte:  
 Fig. 114 - Desenho de Apresentação para a peça "Growing Silence"

#### 4.9.2 - PEÇA PARA A ORELHA “GROWING SILENCE”

Se na ilustração para o tema musical *Personagens com Orelhas Compridas*, a personagem feminina representa as críticas destrutivas, a peça para este tema apresenta uma solução para o problema.

Através de Desenhos Experienciais (fig. 113) explorámos algumas associações entre a forma das tranças e as orelhas, onde pretendíamos que fosse colocada a peça devido ao título do tema musical. O objecto resultante consiste na junção das tranças com tampões para os ouvidos. Os tampões não só permitem a colocação da peça, como bloqueiam o som. As tranças que parecem crescer dos ouvidos, quando a peça está colocada, completam a ideia sugerida pelo título *Growing Silence*, que pode ser lido como *silêncio crescente* ou *cultivando o silêncio*. Pretende-se assim com esta peça propor uma solução bastante simples para neutralizar o poder destruidor das críticas e que consiste em não as ouvir.

Representámos esta peça através de um Desenho de Apresentação (fig. 114) de forma a possibilitar uma pré-visualização do seu aspecto final. Através de experiências com ceras e fundição directa, será encontrada posteriormente uma solução para apresentar as tranças em prata dourada. A zona de encaixe para os tampões de espuma, que prevemos consistir num segmento de canevão, será também estudada de forma mais precisa ao longo do período de execução.



#### 4.10 - ELEFANTE

##### 4.10.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “ELEFANTE”

Este tema musical retrata uma personagem bem disposta e um pouco exibicionista. Dado que se trata de um elefante, estabelecemos uma ligação entre vários elementos para construir a personagem desta ilustração, de modo a corresponder ao tom do tema.

Assim, através de esboços (fig. 116), adaptámos a figura do Ganesha, uma das divindades do hinduísmo com vários braços e cabeça de elefante (fig. 118), a uma dona de casa demasiado atarefada e que quer fazer tudo ao mesmo tempo. A palavra-chave *peso* levou à escolha dos elementos de pastelaria e é transmitida pela quantidade de bolos que a personagem se propõe a fazer de forma *exibicionista* e um pouco malabarista.

Destacámos a zona onde acontece a metamorfose da personagem e se concentra a sua acção a colocar uma cereja no topo de um bolo com a tromba (fig. 117). O bolo consiste numa colagem que depois foi trabalhada a lápis de cor de modo a aproximar o seu tom ao tom de fundo do papel de modo a que o seu destaque não se sobreponha ao da cabeça da personagem.



Nesta página:

Fig. 115 - Imagem utilizada para a colagem da ilustração do tema “Elefante”

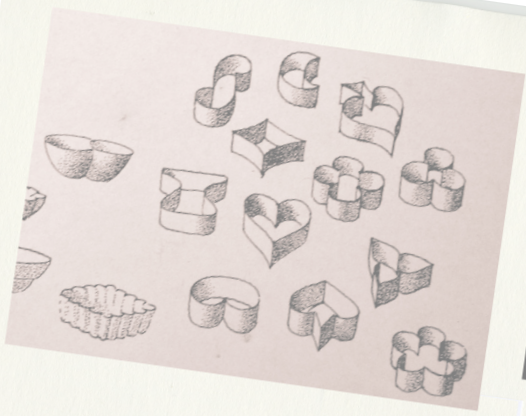
Fig. 116 - Esboço para o tema “Elefante”

Na página seguinte:

Fig. 117 - Ilustração/Desenho de Ideação do tema “Elefante”

Fig. 118 - Imagens de inspiração para o tema “Elefante”





**Ganesha's large head represents great wisdom.**

His broken tusk represents the sacrifice necessary for learning and the pursuit of wisdom.

With the Cord he prods humanity towards enlightenment.

His large ears represent listening and attentiveness to all of his devotees.

Ganesha's trunk represents discrimination and the ability to discern the difference between good and evil.

The snake represents rising kundalini within all.

Ganesha's Cowrie shell symbolizes the call to come and pray.

The 5 skulls, or khelas troncom, is a symbol for the ascent of the spirit to ever greater heights.

Ganesha's ample stomach contains all known and unknown universes.

The rocklike ball (Gavani) represent moksha, liberation, removal of Samsara... the sweetest thing of all.

The parrot represents giving and sharing.

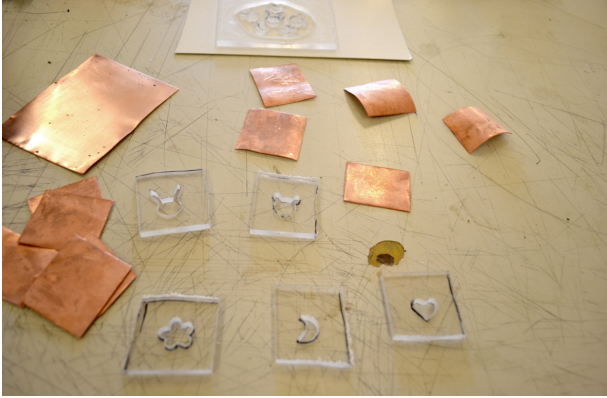
The mouse represents both desire and the ability of Ganesha to reach into every nook and cranny of the mind.

The coconut represents the ego... soft and sweet inside and hard and rough on the exterior.

The Trident represents the three powers of Love, Wisdom, and Action.

The bowl of fruit shows that the whole world is at your feet and there for the asking.

The Masha represents the highest portion of the spirit.



Nesta página:  
 Fig. 119, 120, 121, 122, 123, 124 e 125 - imagens das  
 várias fases de execução das peças "Stamp It Up!"

Na página seguinte:  
 Fig. 126 - Pendente "Stamp It Up!" colocado  
 Fig. 127 - Brinco "Stamp It Up!" colocado

#### 4. 10. 2 - PENDENTE/BRINCOS - "STAMP IT UP!"

Se na ilustração apresentamos a personagem com formas de bolos nas mãos, a peça de joalheria que lhe corresponde representa o resultado do seu trabalho - um conjunto de biscoitos de formas diversas, transformados em brincos, e a *massa* que sobra depois de cortados os biscoitos para pendente. A nível formal, estas peças implicaram duas preocupações: deveriam ter volume tridimensional (não apenas silhuetas recortadas em chapa) e textura, pois a ligação entre esta peça e a figura do elefante deve também sugerida através da textura de nervuras salientes na superfície das peças, como se fosse um negativo da textura rugosa da pele do elefante que a *amassou*. Para conseguir o efeito pretendido para esta peça começámos por utilizar moldes em acrílico com as silhuetas das formas pretendidas, tanto para cada *biscoito*, como para a *massa*, para dar uma forma convexa a cada figura numa chapa de cobre (fig. 119), através de pressão utilizando um macaco hidráulico (fig. 120), resultando em formas lisas (fig. 121 e 122). Depois serrámos cada peça na forma final. Para conseguir o efeito de textura pretendido, cobrimos cada uma delas com fita cola de papel, manipulando-o de modo a criar algumas zonas mais enrugadas (fig. 123). As peças assim revestidas serviram como positivo para moldes em pasta de modelar onde, posteriormente, se verteu cera líquida por aquecimento (fig. 124 ). Os protótipos em cera passaram a prata através de uma fundição e foram branqueados para se assemelharem a biscoitos (fig. 125).

Para resolver os brincos, e para evitar a utilização de elementos como fechos e *specks* que não se adequam à linguagem geral do projecto, decidimos que o elemento de suporte para os brincos seria apenas um fio de algodão (tal como para o pendente) a ser colocado em volta da orelha (fig. 127). A cor dos fios utilizados, tanto para os brincos, como para o pendente, foram escolhidas a partir das cores utilizadas na ilustração - verde e rosa. O comprimento do fio para o pendente situa-o na zona do estômago, relacionando-o com a digestão (fig. 126).

O título *Stamp It Up!* sugere a acção utilizada para a execução (real e simbólica) desta peça e encontra-se no imperativo de modo a transmitir o carácter dinâmico da personagem retratada nesta cena.



## 4.11 - TARTARUGAS

### 4.11.1 - ILUSTRAÇÃO PARA "TARTARUGAS"

No tema musical *Tartarugas*, as cordas mantêm um tempo lento até ao final e o piano parece tentar apressá-las mas sem sucesso. Por isso, uma das palavras chave é *lentidão*, sendo a outra  *vaidade* devido às cordas que dominam este tema, representando as tartarugas, serem marcadamente melodiosas. Assim, para esta ilustração, e através de imagens de inspiração (fig. 129), situámos uma personagem deitada, como se tivesse acabado de acordar mas sem pressa alguma. Tem na mão um espelho onde contempla a sua própria imagem que representámos como uma tartaruga (fig. 128), como se o seu reflexo apresentasse uma metamorfose para a sua verdadeira natureza.

Para reforçar a ligação entre a ideia de vaidade e lentidão, a personagem tem rolos no cabelo mas quem a penteia são pássaros de papel. Decidimos dar destaque com lápis de cor ao reflexo no espelho (fig. 130) para confrontar a personagem com a importância da sua natureza interior.





Na página anterior:

Fig. 128 - Esboço para a ilustração do tema "Tartarugas"

Nesta página:

Fig. 129 - Imagens de inspiração para o tema "Tartarugas"

Fig. 130 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Tartarugas"



colar / pendente → espelho + joia

cl. textura tartaruga em relevo

vaidade

knit, rido

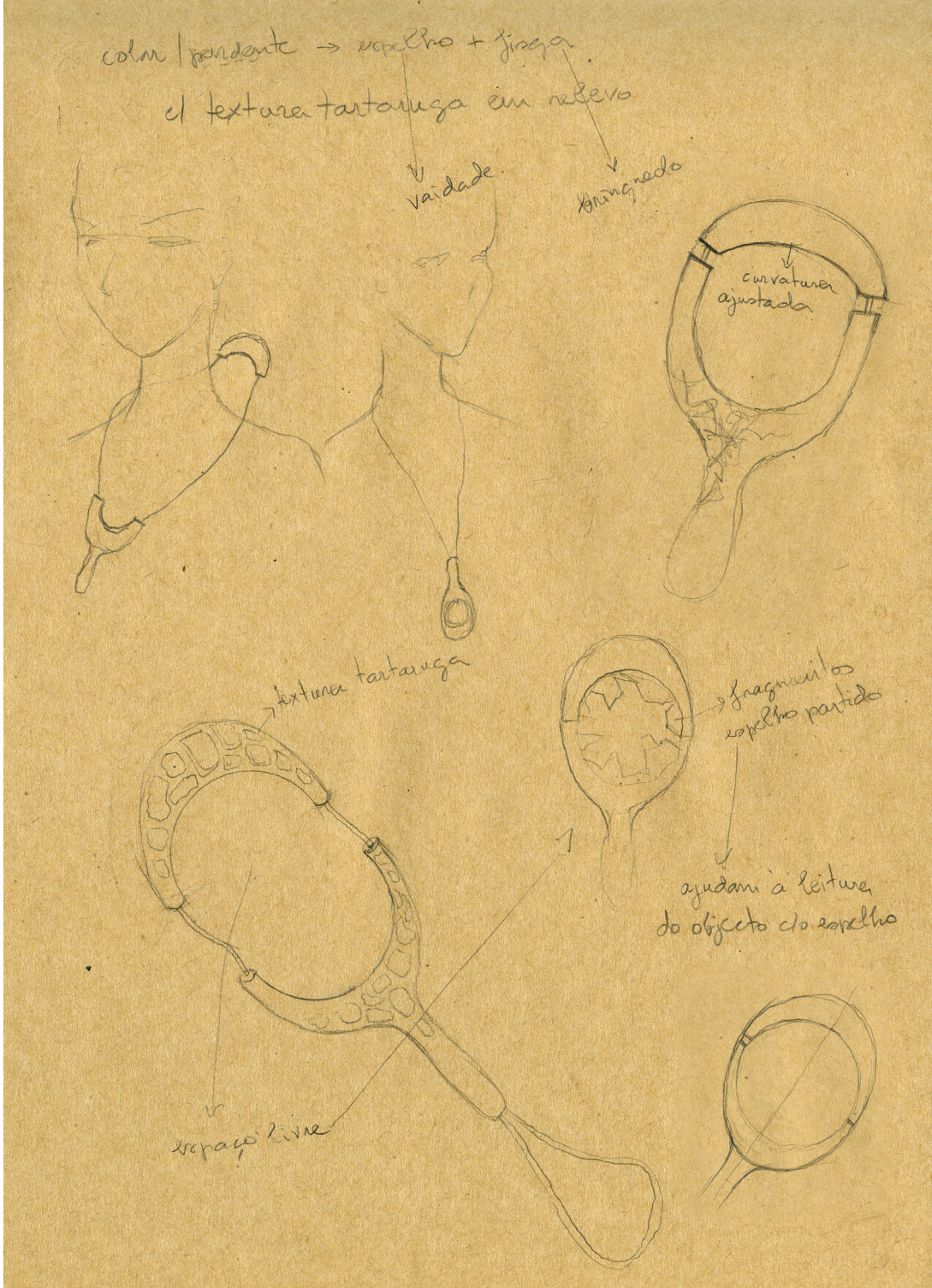
curvatura ajustada

textura tartaruga

fragmentos espelho partido

ajudam a leitura do objeto do espelho

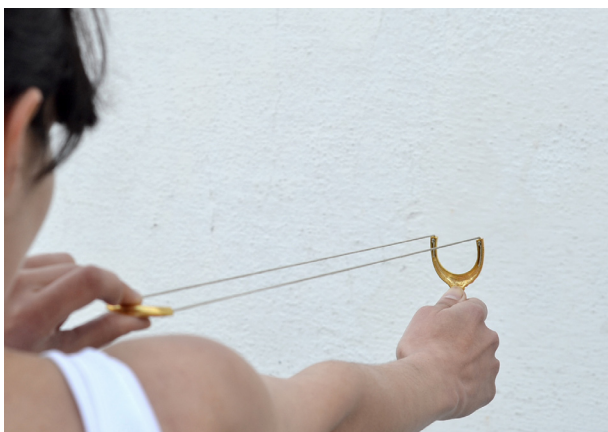
espelho livre



#### 4.11.2 - PENDENTE/COLAR - "THE FRAME WITHIN"

Escolheu-se o elemento espelho, retratado no Desenho de Ideação, para construir esta peça, por este representar um momento de contemplação que reúne as duas ideias que propomos transmitir com esta peça - a de *lentidão* e a de *vaidade*. Começou-se então por projectar a moldura tridimensional de um pequeno espelho de mão, mas manteve-se a ideia de que seria interessante que este espelho enquadrasse a cabeça do utilizador. Após pôr de parte soluções como aumentar a escala, decidiu-se, através de Desenhos Experienciais, seccionar a moldura para que pudesse ser expandida, mantendo a intenção simbólica de enquadramento e sugerindo, por outro lado, uma fisga que abre espaço para outras interpretações. Também através destes desenhos foi procurado o formato mais eficaz para que se compreendessem os seus conteúdos e para que se adequasse ao corpo (fig. 131). Encontrámos assim uma solução que permite usar esta peça de duas maneiras - com a moldura do espelho fechada (fig. 133) e com a moldura expandida (fig. 132, 134 e 135). Para construir esta peça, executámos um protótipo em cera, no qual foi esculpido um pormenor de textura, simulando a carapaça das tartarugas, que avança pela peça, como uma Metamorfose. Passou-se a cera por um processo de fundição para prata. Depois demos um banho de ouro para reforçar a ideia de beleza e vaidade e colocámos o fio de algodão com a cor do fundo da ilustração.

O título *The Frame Within* pretende conduzir à interpretação desta peça como um espelho cuja imagem é aquela que fazemos de nós próprios.



Na página anterior:

Fig. 131 - :Desenhos Experienciais para a peça "The Frame Within"

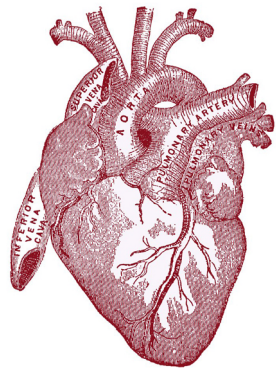
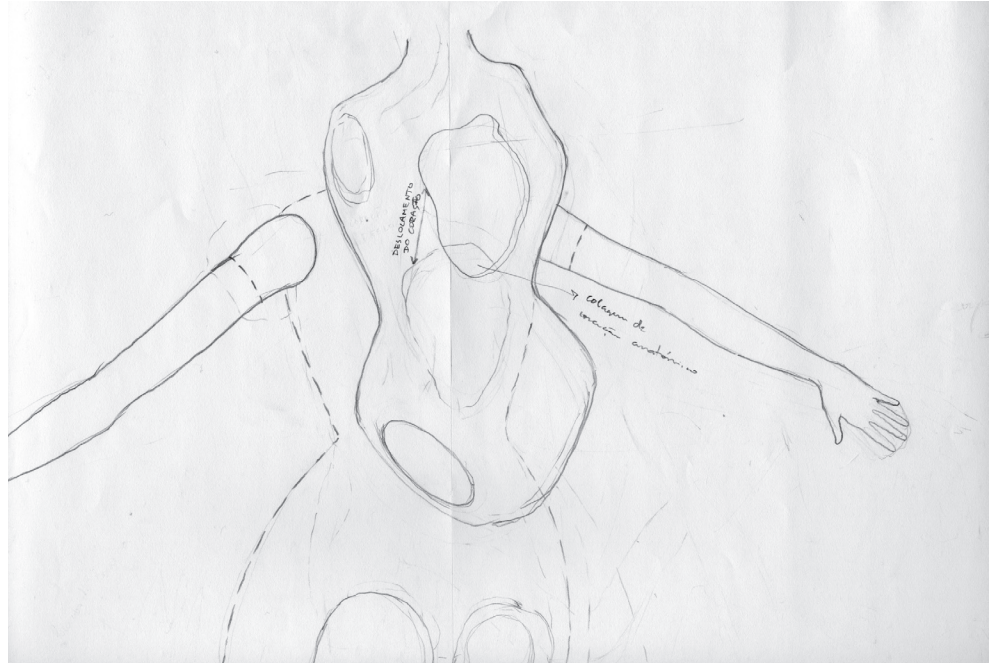
Nesta página:

Fig. 132 - Peça "The Frame Within" expandida

Fig. 133 - Peça "The Frame Within" colocada na versão fechada

Fig. 134 - Peça "The Frame Within" colocada na versão expandida

Fig. 135 - Peça "The Frame Within" colocada na versão expandida



Nesta página:  
 Fig. 136 - Esboço para o tema "Cangurus"  
 Fig. 137 - Imagem utilizada para a colagem da ilustração do tema "Cangurus"  
 Fig. 138 - Imagens de inspiração para o tema "Cangurus"

Na página seguinte:  
 Fig. 139 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Cangurus"



#### 4.12 - CANGURUS

##### 4.12.1 - ILUSTRAÇÃO PARA “CANGURUS”

Esta ilustração partiu da ideia de *salto* associada à de *suspense* (palavras-chave para este tema), e a sua composição surgiu de uma análise de várias consequências do acto de saltar. Assim, foi decidido que este salto, transformando-se num sobressalto, provoca a deslocação do corpo em relação ao coração, como se a este não fosse possível acompanhá-lo e ficasse paralizado pelo susto, sugerindo o momento em que o corpo age por instinto, mas o coração permanece sem reacção. Representámos o corpo estilizado e seccionado (fig. 136), como o de uma boneca, como na ilustração para o tema dos *Fósseis* (p. 54). Para o coração, utilizámos uma colagem de uma imagem de um coração anatómico (fig. 137), propondo um contraste entre o coração humano e o corpo de boneca. Esta colagem foi depois trabalhada a lápis de cor, criando alguma opacidade na zona do coração coberta pelo corpo e deixando a descoberta a parte que se vê através de uma cavidade aberta no peito da personagem (fig. 139).

A partir da análise do conjunto, decidimos representar esta personagem com a cabeça fora do enquadramento, tal como no caso do *Cisne*, criando uma ligação entre os dois temas que depois foi reforçada pelas respectivas peças de joalharia (pp. 44 e 84).

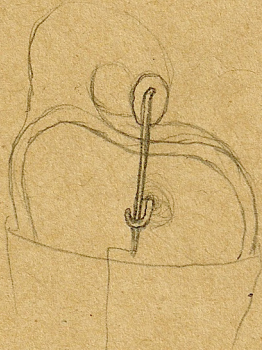


6

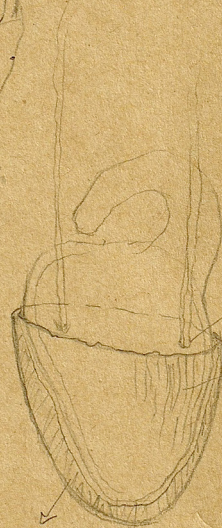
# CANGURU

SOBRESSALTADOS  
SALTITANTES:  
CORAÇÃO A BATER

PEÇA FUNCIONA  
C/O UMA RESPOSTA



CONPRIMENTS  
DO PICO NÃO  
ULTRAPASSAR  
ALTURA DO  
CANGURU



FIO Ñ COINCIDIR  
C/ BORDADURA  
DO LISNE

TEXTURA  
DO FELO  
(DOURADO?)

COMPENSAR  
PESO DO LISNE  
(PESCOGO)  
C/ ESTESSURA  
INTERNA



#### 4.12.2 - PENDENTE - "HOLD HEART"

A ideia para esta peça surgiu de uma combinação dos significados incluídos na ilustração como Desenho de Ideação e da análise do conjunto de peças já resolvidas para os outros temas, nomeadamente a do *Cisne*.

Assim, através da referência comum do coração anatómico nesta ilustração e na peça do *Cisne*, decidiu-se representar uma bolsa marsupial para colocar a peça *The Saddest Song*, que poderá ser encaixada nesta, criando uma interacção entre as duas peças. O título escolhido *Hold Heart* sugere que esta peça oferece um lugar de repouso para o coração *sobressaltado*, mas avisa-o para manter-se quieto, pois um batimento mais forte poderá provocar o seu desencaixe.

Após a análise do encaixe entre as duas peças, através de Desenhos Experienciais (fig. 140), tendo em conta não apenas a forma exterior mas também fechos e ligações, concluímos que para a sua execução será necessário construir previamente a peça *The Saddest Song* (apresentada neste estudo através de desenho), de forma a conseguir ajustar o formato das duas peças para que encaixem uma na outra. Por isso, representámos esta peça também através de um Desenho de Apresentação (fig. 141) para que se possa visualizar o seu aspecto final. Ambas serão esculpidas em cera e, esta peça será texturada de modo a simular pelo de animal, sublinhando desta forma a associação visual com a bolsa marsupial. Ainda no sentido de reforçar a ideia de bolsa do canguru, o comprimento do fio de algodão que suporta esta peça ao pescoço posiciona-a na zona do ventre.

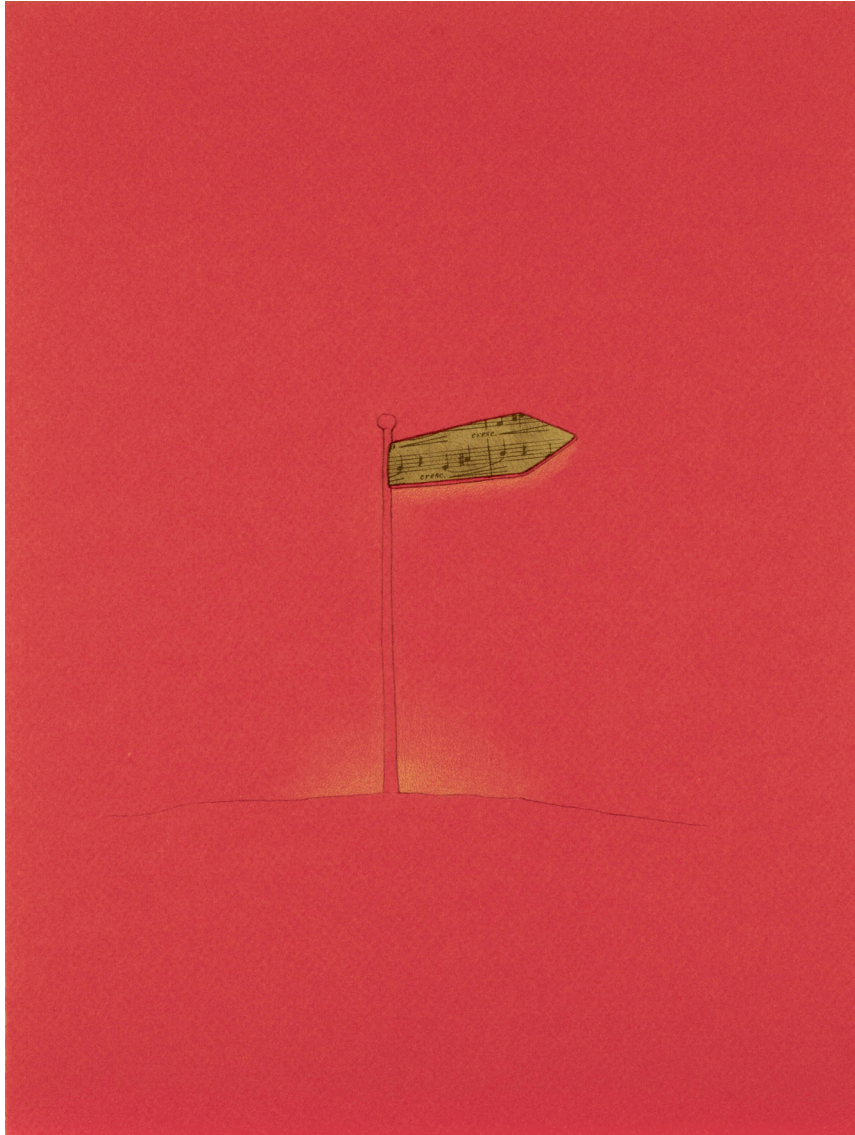
Por fim será dourada, não apenas para sugerir o tom do pelo dos cangurus, mas também para reforçar a preciosidade da sua função de resguardar um coração.

Na página anterior:

Fig. 140 - Desenhos Experienciais para a peça "Hold Heart"

Nesta página:

Fig. 141 - Desenho de Apresentação para a peça "Hold Heart"



*Nesta página:*

*Fig. 142 - Ilustração para o tema "Introdução"*

*Na página seguinte:*

*Fig. 143 - Anel "Animal Shadow"*

*Fig. 144 - Anel "Animal Shadow" colocado*

#### 4.13 - INTRODUÇÃO - “ANIMAL SHADOW”

Como referimos anteriormente (p. 46), apesar de o tema musical relativo à *Introdução* fazer parte do tema da *Marcha Real do Leão*, decidimos atribuir-lhe uma ilustração e peça de joalharia de modo a obter uma introdução visual ao projecto. Neste caso, a ilustração não teve o papel de Desenho de Ideação para a peça, mas ambos os elementos foram pensados em simultâneo para que a sua leitura seja complementar. A resolução desta ilustração e peça foi reservada para uma fase quase final do projecto para que fosse possível representar este momento tendo já uma ideia consistente do conjunto.

Assim, na ilustração aparece um sinal de estrada com uma seta que aponta para a direita na qual, através de um recorte, se pode ver um pormenor da pauta musical correspondente a este tema, como se se tratasse de uma fronteira entre a música e o suporte visual, onde se inicia a transformação de um meio no outro (fig. 142).

Para manter a continuidade para o tema *Marcha Real do Leão*, e sugerir que este tema é apenas uma parte do seguinte, apresentamos a sua ilustração num formato menor do que as restantes e na mesma paleta de cores do tema seguinte. A luminosidade transmitida pela mancha amarelada no horizonte e os tons quentes utilizados anunciam um pôr do sol, situando as cenas posteriores num ambiente crepuscular ou nocturno que se justifica pela paleta mais sombria das ilustrações posteriores.

Em relação à peça para este tema, escolhemos representar uma máscara de carnaval e, através de uma Mudança de Escala, adequámos a sua função à de anel (fig. 144), indicando assim o carácter simbólico deste *Carnaval*. Os acabamentos da peça, tal como no caso da ilustração, estão em conformidade com os da peça relativa à *Marcha Real do Leão*, tendo sido oxidada e utilizando-se o mesmo fio vermelho (fig. 143). Ainda em relação à máscara, a forma que escolhemos tem um bico de pássaro, o que prenuncia o desfile de personagens/animais que se segue. O título *Animal Shadow* refere-se ao lado animal que nos persegue por detrás da máscara da civilização, pois “não importa onde estejamos, a sombra que corre atrás de nós tem decididamente quatro patas” (Estés, 1999, p. 6, tradução livre).



#### 4.14 - FINAL - "CLOSING CREDITS"

Para a cena final que, tal como a *Introdução*, foi reservada para a última fase do projecto, decidimos apresentar uma solução diferente. Visto que se trata de um tema musical que faz referência a várias das personagens dos temas musicais anteriores, para a ilustração optámos por realizar uma colagem de fotos do conjunto de peças, que funciona como um storyboard, de modo a permitir ao observador ter acesso a uma visualização da configuração circular deste conjunto que utilizámos várias vezes ao longo deste projecto para estabelecer relações entre elas (fig. 145). Para reforçar a ideia de fragmentos utilizada no decorrer do projecto, esta fotografia é igualmente composta por fragmentos de diferentes fotos das peças, tiradas de vários ângulos. Assim, também vamos ao encontro do tema musical ao longo do qual vão surgindo extractos de vários momentos anteriores, como num desfile. A ideia de desfile final das personagens, para além de ter sido a razão para a escolha do título que se refere ao genérico final dos filmes e à lista do elenco, também condicionou a escolha da *peça* para este tema. Decidimos substituir a peça por um conjunto de alguns dos objectos que fizeram parte dos *bastidores* deste projecto pois serviram como referência visual para as peças da imagem anterior. Para substanciar esta ideia, optámos por pintá-las (ou *mascará-las*) de branco (fig. 146), anulando a importância de cores e marcas e retendo destes objectos apenas o essencial, neste caso a sua referência formal, como se faz muitas vezes com as memórias.



*Na página anterior:*

*Fig. 145 - Fotografia do conjunto das peças para o "Carnaval dos Animais"*

*Nesta página:*

*Fig. 146 - Alguns objectos utilizados como referência para as peças de joalharia deste projecto*

Nota: A imagem apresentada na figura 145 é uma maquete realizada em Photoshop, com algumas peças ainda em desenho, e será posteriormente refeita à mão com fotos reais, de todas as peças acabadas, cortadas e coladas directamente num suporte de papel. Os objectos da figura 146 serão colocados no centro da fotografia anterior aquando da exposição (anexo 1, p. 130).



### III - CONCLUSÃO

O projecto realizado no âmbito desta tese ilustra a aplicação do método que propomos para a concepção e produção de peças de joalheria. Após proceder a investigação e reflexão sobre os diversos géneros da joalheria artística, considerámos que este estudo se situa no género narrativo da joalheria. As peças resultantes consistem em artefactos narrativos cujos conteúdos e significados surgiram da interpretação de uma história e fazem parte dela, intervindo e participando nas situações propostas pelo texto narrativo. Assim, o método proposto neste estudo passa pela escolha criteriosa de um texto narrativo e por uma primeira reinterpretação através de uma série de ilustrações para encontrar o contexto visual em que são construídas as peças.

Neste caso, o texto narrativo escolhido foi a obra musical *O Carnaval dos Animais* de Camille Saint-Saëns, o qual facilitou a representação de personagens e situações devido à sua riqueza descritiva. Sendo a música uma linguagem abstracta, foram surgindo interpretações mais livres e subjectivas, mantendo-se o objectivo de ser contada uma história através do conjunto de representações subsequentes. Através das ilustrações, procurámos criar imagens que transmitissem a nossa interpretação das situações descritas pela música, bem como um *tom* correspondente ao ambiente geral da obra. Para isso, além de ferramentas analíticas, utilizámos referências subjectivas e intuitivas de modo a acrescentar pormenores inesperados ao esqueleto narrativo, tanto em relação à ilustração quanto às peças de joalheria. Também o processo de produção condicionou, por vezes, as soluções encontradas, principalmente na fase de execução das peças de joalheria onde encontramos um novo espaço para reformular problemas e soluções. Por exemplo, na peça *The Frame Within* (p. 80), a forma como o fio seria colocado para permitir que se expandisse só foi claramente resolvida (e simplificada) quando a peça já se encontrava nos materiais finais. Ainda incluímos o acaso, como elemento participante, no processo do design, orientando a percepção no dia-a-dia para a resolução de problemas referentes ao projecto, como aconteceu com a definição do *tom* para as ilustrações no tema *Fósseis* (p. 54), ou com a coincidência de encontrar a cabeça de boneca retratada na ilustração do *Aviário* (p. 62) que utilizámos para a peça *Complete Me* (p. 56). Por outro lado, também estimulámos a intervenção do acaso, prevendo consequências casuais do próprio material, como no caso de *defeitos* provenientes da utilização de ceras, provocando-os para conseguir determinado efeito.

Visto que, para o processo criativo relativo a este projecto, adoptámos uma abordagem não linear, situámo-lo no Paradigma da Prática Reflexiva, resolvendo os vários problemas que foram surgindo de forma sistémica e utilizando, muitas vezes, as soluções encontradas para melhor definir os próprios problemas. Neste contexto, e para *contar* esta história, utilizámos várias ferramentas metodológicas, tanto para transportar conteúdos da linguagem musical para a visual, como para estabelecer articulações entre o meio bidimensional e o tridimensional. Uma das ferramentas utilizadas na fase inicial das ilustrações

consistiu na criação de um conjunto de palavras-chave, encontradas através da análise da obra e para cada momento musical, de forma a facilitar a correspondência de cada imagem a um determinado ambiente sonoro. Outra ferramenta auxiliar numa fase posterior foi o storyboard cuja principal vantagem consistiu em possibilitar a visualização do conjunto de modo a estabelecer relações entre as diferentes ilustrações. Voltámos a recorrer a esta ferramenta numa fase intermédia da realização das peças para, mais uma vez, conseguirmos visualizar o conjunto de forma mais clara e encontrar coerências e pormenores tangenciais entre os diferentes elementos.

Relativamente ao desenho, e sendo esta a principal ferramenta utilizada neste projecto, chegámos à conclusão que este pode assumir diferentes papéis ao longo do percurso projectual. Após a análise da taxonomia de Lawson, concluiu-se que a maioria dos desenhos utilizados no processo de design na área da joalheria pertencem a uma, ou a um conjunto de várias, das categorias descritas. No entanto, deparámo-nos com uma situação com características diversas de qualquer uma das correspondentes à lista de tipos de desenho referida. É o caso da utilização do desenho como gerador de um ambiente visual, sem a preocupação directa com o objecto final, como foi utilizado neste projecto na série de ilustrações anteriores à série de peças de joalheria. Este tipo de desenho, a que chamámos *Desenho de Ideação*, utiliza uma abordagem de divergência em relação ao processo do design, sendo utilizado como inspiração de formas, cores, texturas, ou mesmo para estimular a capacidade de procurar conteúdos menos previsíveis, tal como acontece com outras ferramentas criativas, como as pertencentes ao método da Sinética também utilizadas neste projecto, com que tornámos estranhas formas familiares e vice-versa, alterámos escalas e construímos analogias entre vários elementos.

Verificámos, através deste projecto, que o desenho é uma ferramenta especialmente útil na construção de artefactos narrativos. Para além dos Desenhos de Ideação, recorreremos a esta ferramenta em Desenhos Experienciais e de Consulta aplicados à fase de desenvolvimento das peças de joalheria, bem como a Desenhos de Apresentação, como alternativa à apresentação de protótipos finais.

A relação entre cada peça e o conjunto foi estabelecida de várias formas. Através da constante consulta ao enquadramento geral do projecto, foram encontradas características, surgidas em determinada peça, que depois foram adequadas a mais do que uma peça. Alguns exemplos são a ideia de fragmento, da infância, a colagem e a metamorfose que aparecem, de uma forma ou outra, ao longo da maioria das peças e ilustrações.

Tendo como enquadramento de referência a joalheria narrativa, o principal objectivo deste projecto consistiu na comunicação de conteúdos narrativos. Assim, os vários elementos que a constituem foram submetidos a este critério, desde as formas que sugerem um universo infantil, as técnicas utilizadas para a sua execução como o lápis de cor e a manipulação de formas mais livres em

ceras perdidas, a escolha dos materiais que compõem as peças de joalharia e até a escolha da tipologia das peças em relação à sua colocação no corpo. Todos estes elementos foram articulados tendo em consideração a história no seu conjunto e o percurso projectual desenvolveu-se em várias direcções de forma a permitir uma reformulação constante deste conjunto e o seu enriquecimento através da análise dos resultados de cada uma das fases.

Como resultado do projecto, obtivemos então duas séries de artefactos narrativos, ilustrações e peças de joalharia, construídas e relacionadas entre si com a intenção de provocarem uma interpretação por parte do observador final. E se cada artefacto pode ser interpretado individualmente, é através da leitura do conjunto formado pelas duas séries, juntamente com o texto narrativo original, que se acede à história na sua totalidade. Outro elemento pertencente a esta história é o próprio corpo do utilizador que serve como suporte às peças de joalharia e contribui para a compreensão dos seus conteúdos. O papel do utilizador, como elemento participante da narrativa, foi ainda reforçado por várias peças que implicam uma acção por parte deste, como acontece, por exemplo, nas peças *Complete Me* (p. 56), *Here Come The Planes* (p. 60) e *Somewhere Not Here* (p. 65). Por último, o observador, perante as peças e através do contributo das suas referências subjectivas no processo de interpretação, também colabora para a continuação da própria narrativa. Para que o observador possa aceder aos vários referentes constituintes desta história, será realizada uma exposição em que as peças serão apresentadas em ambos os contextos interpretativos. Para isso, as peças estarão pousadas sobre as respectivas ilustrações, acompanhadas de uma fotografia da peça colocada no corpo (anexo 1). Para além disso, estarão identificadas pelo título definido para cada momento. Será também realizado um catálogo da exposição, articulado de forma a transmitir os mesmos conteúdos, que servirá como registo do resultado final e como complemento a cada peça, aquando da sua aquisição.

Face às várias preocupações implicadas no processo do design, consideramos que um diálogo aberto e constante entre as várias etapas de um determinado projecto facilita a resolução dos diferentes problemas e contribui de forma valiosa para a criação de novos objectos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Astfalck, J. (2009). *Narrabesques*. Colóquio Inaugural, Instituto de Artes e Design de Birmingham, Birmingham.
- Bal, M. (1997). *Narratology: introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Baxter, M. (2000). *Projeto de produto*. São Paulo: Edgard Blücher.
- Bertomeu, A. & Caballero, L. (2006). Objects to show off. Retirado em Janeiro 28, 2011, de [http://www.klimto2.net/forum/index.php?item\\_id=933](http://www.klimto2.net/forum/index.php?item_id=933)
- Bramstom, D. (2010). *Visual conversations*. Suíça: AVA.
- Campos, A. (2009). Joalheria artística contemporânea. Retirado em Janeiro 25, 2011, de [http://www.pin.pt/pin2/index.php?option=com\\_content&task=view&id=309&Itemid=112](http://www.pin.pt/pin2/index.php?option=com_content&task=view&id=309&Itemid=112)
- Chalmers, K. (Orador) (2001). *A wellspring of music*. [CD]. Hamburgo: Panorama.
- Collodi, C. (2003). *Pinocchio*. Londres: Walker Books.
- Cunningham, J. (2007). *Contemporary european narrative jewellery*. Tese de Doutorado, Escola de Artes de Glasgow, Glasglow.
- Cuyàs, R. (2000). The created jewel. Retirado em Janeiro 28, 2011, de [http://www.klimto2.net/forum/index.php?item\\_id=939](http://www.klimto2.net/forum/index.php?item_id=939)
- Dorst, K. (1997). *Describing design: a comparison of paradigms*. Delft: Delft University Press.
- Estés, C. (1999). *Women who run with the wolves: myths and stories of the wild woman archetype*. Nova Iorque: Ballantine Books.
- Franz, M. (1998). *Dreams*. Londres: Shambhala.
- Grout, D. & Palisca, C. (2001). *A history of western music*. Londres: Norton, W. W. & Company, Inc.
- Guedes, F. (Ed.) (2004). *A enciclopédia*. (1ª ed., Vols. 1- 12). Lisboa: Editorial Verbo S. A. & Público.
- Jewelry design handbook* (2010). Antuérpia: boooqs.
- Jönsson, L. (2005). Images, code and poetry. Retirado em Janeiro 28, 2011, de [http://www.klimto2.net/forum/index.php?item\\_id=928](http://www.klimto2.net/forum/index.php?item_id=928)
- Klimt 02 (2006). Interview to Kadri Mälk. Retirado em Novembro 24, 2010, de [http://www.klimto2.net/forum/index.php?item\\_id=5473](http://www.klimto2.net/forum/index.php?item_id=5473)

- Lawson, B. (2004). *What designers know*. Oxford: Architectural Press.
- Lefebve, M. (1980). *Estrutura do discurso da poesia e da narrativa*. Coimbra: Almedina.
- Mansell, A. (2008). *Adorn: new jewellery*. Londres: Laurence King.
- Martinez, E. (2007). Saint-Saëns, Camille: carnaval dos animais. Retirado em Janeiro 29, 2011, de <http://repositoriosinfonico.blogspot.com/2007/08/saint-sans-camile-carnaval-dos-animais.html>
- Mourão, J. (2005). A máscara dos objectos em torno de um beijo dado mais tarde. In Fidalgo, A. & Serra, P. (Orgs.). *Actas do III sopcom, VI lusocom e II ibérico – volume II* (pp. 175-182). Lisboa: FCT.
- Pricken, M. (2001). *Publicidad Creativa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Reis, L. (2010). Desenho, é uma questão de design: o nascimento do design em Portugal através do papel multidisciplinar do desenho. In Côrte-Real, E. (Ed.). *O triunfo do desenho* (pp. 42-79). Lisboa: Livros Horizonte.
- Suite 101 (2011). Collectible antique mourning jewelry: victorian memento mori. Retirado em Novembro 20, 2011, de <http://lorraine-syratt.suite101.com/collectible-antique-mourning-jewelry-victorian-memento-mori-a240372>
- Toolan, M. (2001). *Narrative: a critical linguistic introduction*. Londres: Routledge.
- Tschimmel, K. (2009). *Sapiens e demens no pensamento criativo do design*. Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, Aveiro.
- Tschimmel, K. (2011). Design as a Perception-in-Action Process. In Taura, T., Nagai, Y., *Design Creativity 2010*. London: Springer Verlag. 223-230.
- Vergo, P. (2010). *Music of painting*. Londres: Phaidon.
- Vilhena, M. (2000). Semantics of the word “jewel”. Retirado em Janeiro 28, 2011, de [http://www.klimto2.net/forum/index.php?item\\_id=931](http://www.klimto2.net/forum/index.php?item_id=931)
- Wilcox, H. (2010). Designer jeweller Holly Wilcox. Retirado em Dezembro 18, 2011, de <http://hollywilcox.blogspot.com>
- Woolton, C. (2011). *Drawing jewels for fashion*. Nova Iorque: Prestel.
- Zeegen, L. & Crush (2005). *The fundamentals of illustration*. Lausana: AVA Publishing SA.
- Zellweger, C. & Gaspar, M. (2003). *Foreign bodies*. Barcelona: Actar.

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 - Esquema do objecto de estudo .....	16
Fig. 2 - Visualização da motivação e definição do projecto da tese .....	17
Fig. 3 - Visualização do método aplicado ao projecto .....	19
Fig. 4 - 1870, Pendente (fonte: Suite 101 2011) .....	22
Fig. 5 - Jack Cunningham, “Fragments”, 2006, Pregadeira (fonte: Cunningham 2007) .....	23
Fig. 6 - Sarah Fanelli, “Pinocchio”, 2003 (fonte: Collodi 2003) .....	24
Fig. 7 - Chao-Hsien Kuo, “Winged Seed open ring”, 2005, Anel (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	25
Fig. 8 - Chao-Hsien Kuo, “Winged Seed open ring”, 2005, Desenhos Experienciais (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	25
Fig. 9 - Elfrun Lach, “Sprung #2”, 2006, Desenho de Apresentação (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	26
Fig. 10 - Elfrun Lach, “Sprung #2”, 2006, Colar (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	26
Fig. 11 - H. Stern, “Fekkai”, 2006, Desenho de instrução (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	27
Fig. 12 - H. Stern, “Fekkai”, 2006, Pente (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	27
Fig. 13 - Jaqueline Cullen, “18k granulated bracelet”, 2010, Desenho Experiencial (fonte: woolton 2011) .....	27
Fig. 14 - Jaqueline Cullen, “18k granulated bracelet”, 2010, Pulseira (fonte: woolton 2011) .....	27
Fig. 15 - Mari Ishikawa, “Im Schatten des Baumes”, 2006, Desenho fabuloso (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) ..	27
Fig. 16 - Mari Ishikawa, “Im Schatten des Baumes”, 2006, Broche (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	27
Fig. 17 - Nina Oikawa, “Pink Fossil”, 2005, Desenhos experienciais (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	27
Fig. 18 - Nina Oikawa, “Pink Fossil”, 2005, Anel (fonte: <i>Jewelry design handbook</i> 2010) .....	27
Fig. 19 - Aurea Praga, “The Frame Within”, 2012, Desenho de Ideação/Colar .....	28
Fig. 20 - Holly Wilcox, “Winter Freesia”, 2010, Desenho de Inspiração Livre (fonte: wilcox 2010) .....	28
Fig. 21 - Holly Wilcox, “Seed Pods Decay”, 2010, Anel (fonte: wilcox 2010) .....	28
Fig. 22 - Diagrama - Instrumentos .....	30
Fig. 23 - Diagrama - Personagens/acção .....	30
Fig. 24 - Diagrama - Duração/ambiente .....	31
Fig. 25 - Diagrama - Palavras/chave .....	31

Fig. 26 - Ficheiros individuais para os temas musicais .....	33
Fig. 27 - Paleta para cores de fundo .....	34
Fig. 28 - Visualização do conjunto de ilustrações em várias fases de acabamento .....	35
Fig. 29 - Storyboard do conjunto de desenhos das peças de joalheria .....	36
Fig. 30 e 31 - Esboços para o tema “Cuco no Fundo do Bosque” .....	38
Fig. 32 - Imagens de inspiração para a ilustração do tema “Cuco no Fundo do Bosque” .....	38
Fig. 33, 34 - Experiências para a ilustração do tema “Cuco no Fundo do Bosque” .....	39
Fig. 35 - Ilustração/Desenho de Ideação do tema “Cuco no Fundo do Bosque” (pormenor) .....	39
Fig. 36 - Alguns ramos de arbusto .....	40
Fig. 37 - Ramos de arbusto fundidos para prata .....	40
Fig. 38 - Imagem de execução da peça “A World Outside” .....	40
Fig. 39 - Peça “A World Outside” acabada .....	40
Fig. 40 - Imagem de execução da peça “A World Outside” .....	41
Fig. 41 - Peça “A World Outside” colocada na cara .....	41
Fig. 42 - Imagens de inspiração para o tema “Cisne” .....	42
Fig. 43 - esboço para a ilustração do tema “Cisne” .....	43
Fig. 44 - Primeira ilustração para o tema “Cisne” .....	43
Fig. 45 - Ilustração final/Desenho de Ideação para o tema “Cisne” .....	43
Fig. 46 - Desenhos Experienciais para a peça “The Saddest Song” .....	44
Fig. 47 - Desenho de Apresentação da peça “The Saddest Song” .....	45
Fig. 48 - Imagens de inspiração para o tema “Introdução e Marcha Real do Leão” .....	46
Fig. 49 e 50 - Esboços para o tema “Introdução e Marcha Real do Leão” .....	46
Fig. 51 - Primeira experiência para a ilustração do tema “Introdução e Marcha Real do Leão” .....	47
Fig. 52 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema “Introdução e Marcha Real do Leão” .....	47
Fig. 53 - Desenhos Experienciais para a execução do colar “A Private Audience” .....	48
Fig. 54, 55 e 56 - Imagens da execução de uma das figuras pertencentes ao colar “A Private Audience” .....	49

Fig. 57 - Colar “A Private Audience” colocado .....	49
Fig. 58 - Primeira versão para a ilustração do tema “Pianistas” .....	50
Fig. 59 - Esboços para a ilustração final do tema “Pianistas” .....	50
Fig. 60 - Imagens de inspiração para a ilustração do tema “Pianistas” .....	50
Fig. 61 - Ilustração final/Desenho de Ideação para o tema “Pianistas” .....	51
Fig. 62, 63, 64 e 65 - Imagens da execução de uma das peças “Ebony and Ivory” .....	52
Fig. 66 - Peças “Ebony and Ivory” acabadas .....	52
Fig. 67 - Peças “Ebony and Ivory” colocadas .....	53
Fig. 68 - Esboço para a ilustração do tema “Fósseis” .....	54
Fig. 69 - Imagem utilizada para a colagem na ilustração do tema “Fósseis” .....	55
Fig. 70 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema “Fósseis” .....	55
Fig. 71 - Cabeças de bonecas de porcelana, datadas de cerca de 1850 .....	56
Fig. 72 - Ceras resultantes de um molde da cabeça de boneca .....	56
Fig. 73 - Imagem de visualização do conjunto “Complete Me” - peças e Desenho de Apresentação .....	56
Fig. 74 - Desenho Experiencial de um dos anéis para a peça “Complete Me” .....	56
Fig. 75 - Dois dos anéis “Complete Me” colocados na mão .....	57
Fig. 76 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema “Galinhas e Galos” .....	58
Fig. 77 - Esboço para a ilustração do tema “Galinhas e Galos” .....	59
Fig. 78 - Esboço para a ilustração do tema “Animais Velozes” .....	59
Fig. 79 - Ilustração/Desenho de Ideação do tema “Animais Velozes” .....	59
Fig. 80 - Primeira versão da peça “Here Come The Planes” colocada .....	60
Fig. 81 - Segunda versão da peça “Here Come The Planes” colocada .....	60
Fig. 82 - Desenhos Experienciais para a peça “Here Come The Planes” .....	61
Fig. 83 - Avião em ceras maleáveis .....	61
Fig. 84 - Moldes em silicone, protótipo e cópias em prata .....	61
Fig. 85 - Peça “Here Come The Planes” (frente) .....	61

Fig. 86 - Peça "Here Come The Planes" (verso) .....	61
Fig. 87 - Peça "Here Come The Planes" fragmentada .....	61
Fig. 88 - Esboço para a ilustração do tema "Aviário" .....	62
Fig. 89 - Imagem utilizada para colagem na ilustração do tema "Aviário" .....	62
Fig. 90 - Imagens de inspiração para o tema "Aviário" .....	62
Fig. 91 - Ilustração/desenho de Ideação para o tema "Aviário" .....	63
Fig. 92, 93 e 94 - Imagens da execução da peça "Somewhere Not Here" .....	64
Fig. 95 e 96 - Desenhos Experienciais para a peça "Somewhere Not Here" .....	64
Fig. 97 - Peça "Somewhere Not Here" acabada .....	64
Fig. 98 - Peça "Somewhere Not Here" desencaixada .....	65
Fig. 99 - Anel "Somewhere Not Here" .....	65
Fig. 100 - Esboço para a ilustração do tema "Aquário" .....	66
Fig. 101 - Imagens de inspiração para a ilustração do tema "Aquário" .....	66
Fig. 102 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Aquário" .....	67
Fig. 103 - Desenhos Fabulosos para a peça "Sea Clouds" .....	68
Fig. 104 - Corais utilizados para retirar texturas .....	68
Fig. 105 - Soprador de bolas de sabão em plástico utilizado na peça .....	68
Fig. 106 - Cera com textura de coral aplicado ao soprador de bolas de sabão .....	68
Fig. 107 - Anel "Sea Clouds" acabado .....	69
Fig. 108 - Anel "Sea Clouds" colocado na mão .....	69
Fig. 109 e 110 - Esboços para o tema "Personagens com Orelhas Compridas" .....	70
Fig. 111 - Imagem utilizada para a colagem da ilustração para o tema "Personagens com Orelhas Compridas" .....	70
Fig. 112 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema "Personagens com Orelhas Compridas" .....	71
Fig. 113 - Desenhos Experienciais para a peça "Growing Silence" .....	72
Fig. 114 - Desenho de Apresentação para a peça "Growing Silence" .....	73
Fig. 115 - Imagem utilizada para a colagem da ilustração do tema "Elefante" .....	74

Fig. 116 - Esboço para o tema “Elefante” .....	74
Fig. 117 - Ilustração/Desenho de Ideação do tema “Elefante” .....	75
Fig. 118 - Imagens de inspiração para o tema “Elefante” .....	75
Fig. 119, 120, 121, 122, 123, 124 e 125 - imagens das várias fases de execução das peças “Stamp It Up!” .....	76
Fig. 126 - Pendente “Stamp It Up!” colocado .....	77
Fig. 127 - Brinco “Stamp It Up!” colocado .....	77
Fig. 128 - Esboço para a ilustração do tema “Tartarugas” .....	78
Fig. 129 - Imagens de inspiração para o tema “Tartarugas” .....	79
Fig. 130 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema “Tartarugas” .....	79
Fig. 131 - :Desenhos Experienciais para a peça “The Frame Within” .....	80
Fig. 132 - Peça “The Frame Within” expandida .....	81
Fig. 133 - Peça “The Frame Within” colocada na versão fechada .....	81
Fig. 134 - Peça “The Frame Within” colocada na versão expandida .....	81
Fig. 135 - Peça “The Frame Within” colocada na versão expandida .....	81
Fig. 136 - Esboço para o tema “Cangurus” .....	82
Fig. 137 - Imagem utilizada para a colagem da ilustração do tema “Cangurus” .....	82
Fig. 138 - Imagens de inspiração para o tema “Cangurus” .....	82
Fig. 139 - Ilustração/Desenho de Ideação para o tema “Cangurus” .....	83
Fig. 140 - Desenhos Experienciais para a peça “Hold Heart” .....	84
Fig. 141 - Desenho de Apresentação para a peça “Hold Heart” .....	85
Fig. 142 - Ilustração para o tema “Introdução” .....	86
Fig. 143 - Anel “Animal Shadow” .....	87
Fig. 144 - Anel “Animal Shadow” colocado .....	87
Fig. 145 - Fotografia do conjunto das peças para o “Carnaval dos Animais” .....	88
Fig. 146 - Objectos “Closing Credits” .....	89



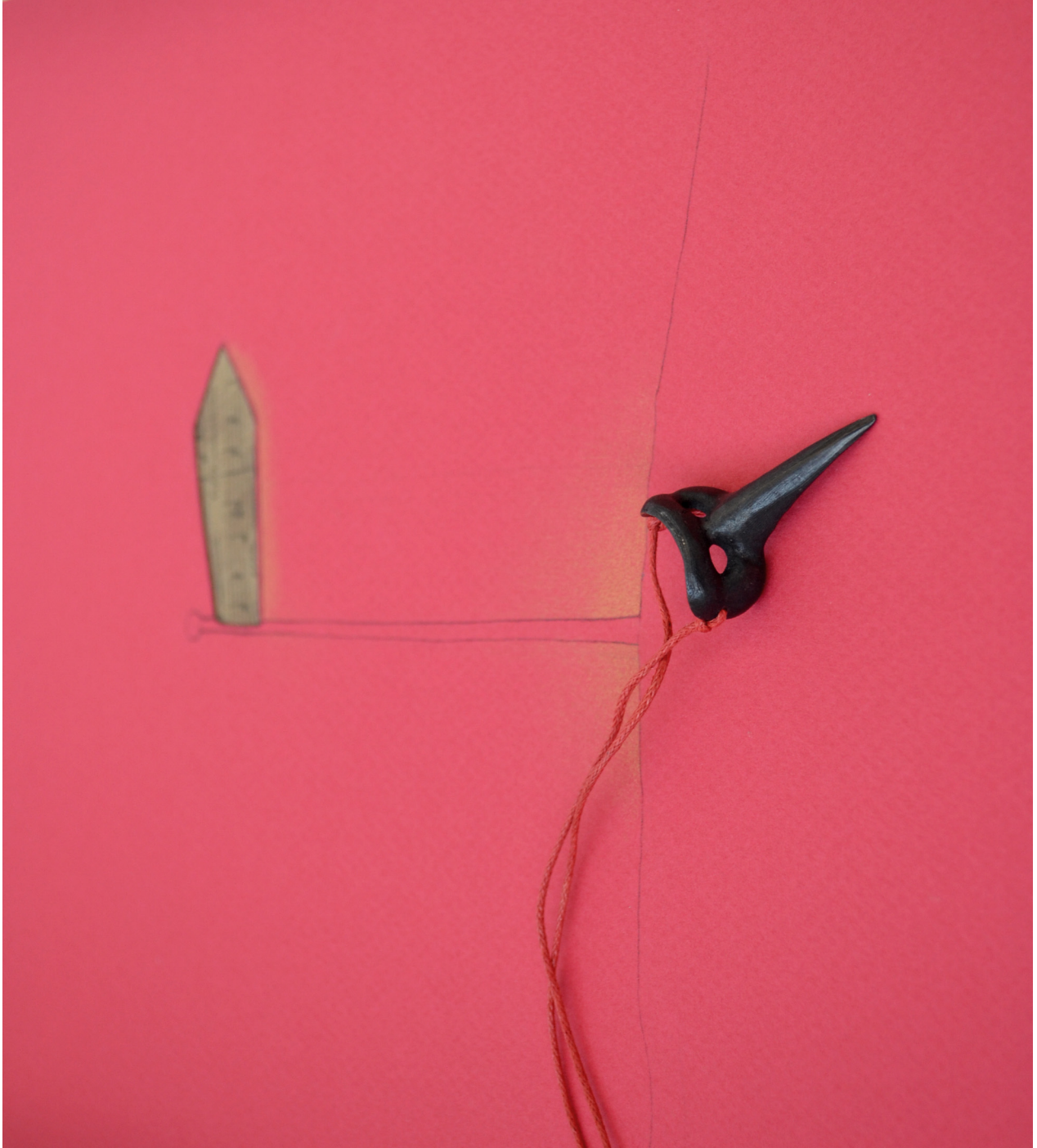
#### ANEXO 1

Neste anexo apresentamos o resultado do projecto, constituído pelo conjunto de ilustrações e peças de joalheria, pela ordem correspondente à de *O Carnaval dos Animais* de Camille Saint-Saëns, sendo esta a ordem por que deverá ser compreendida pelo observador final.

Apresentamos, para cada tema, uma imagem da peça de joalheria colocada no corpo e outra com a peça disposta sobre a respectiva ilustração, de forma a aproximar-se à organização prevista para a exposição final.

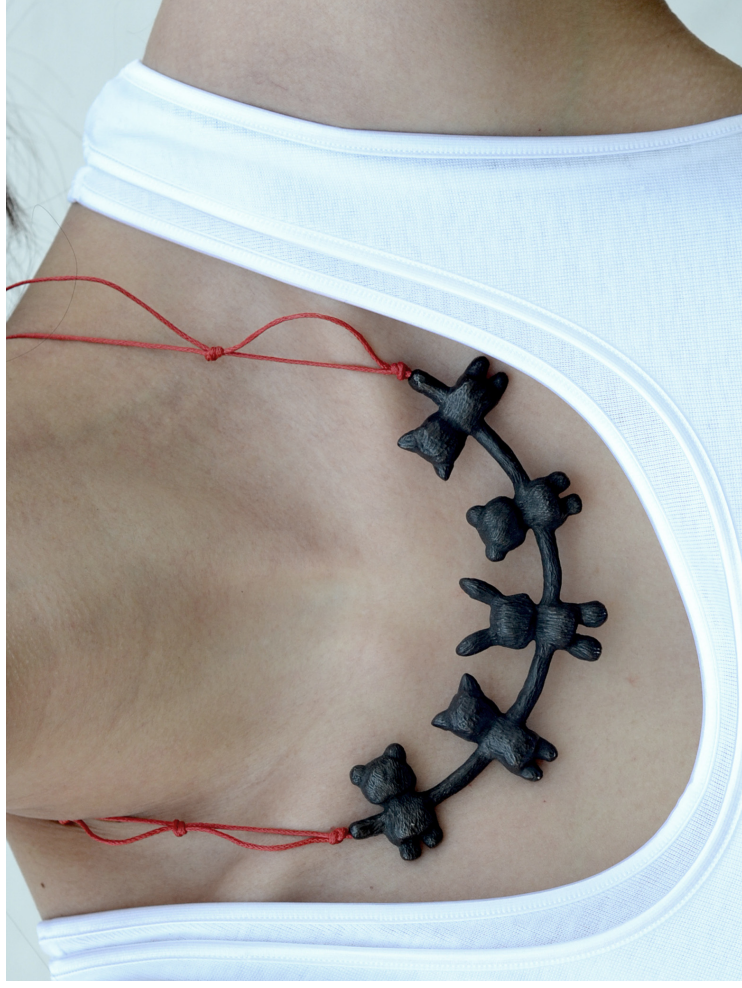
Substituímos as peças que ainda não se encontram finalizadas por desenhos, para que seja possível visualizar a narrativa na sua totalidade.





**A PRIVATE AUDIENCE**

MARCHA REAL DO LEÃO





HERE COME THE PLANES I

GALINHAS E GALOS



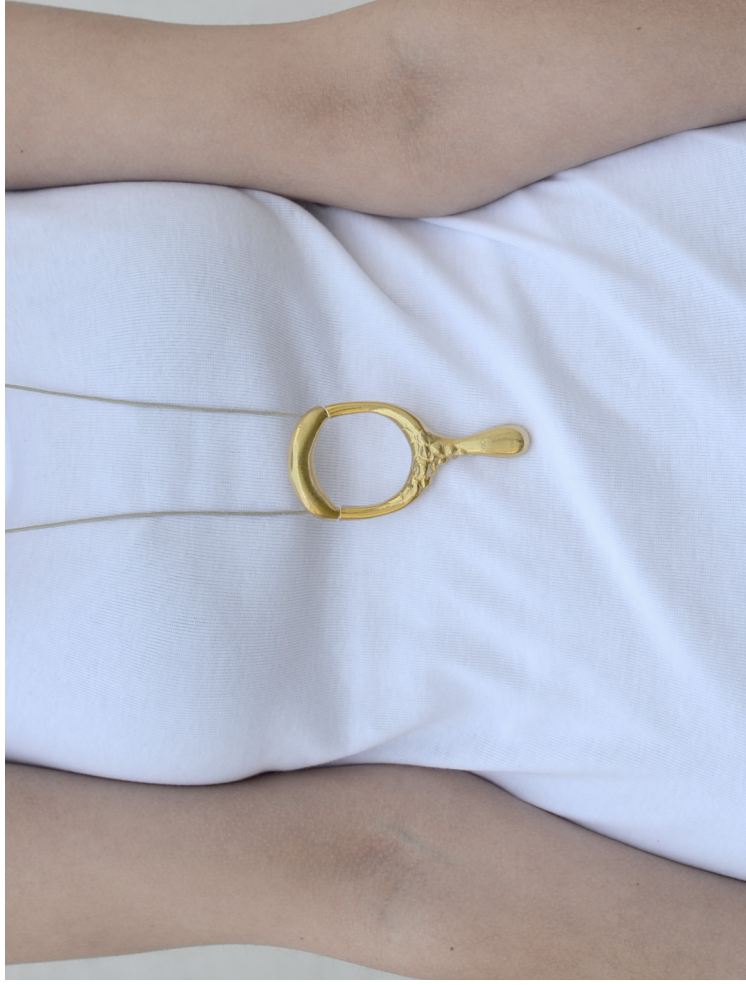


HERE COME THE PLANES II

ANIMAIS VELOZES

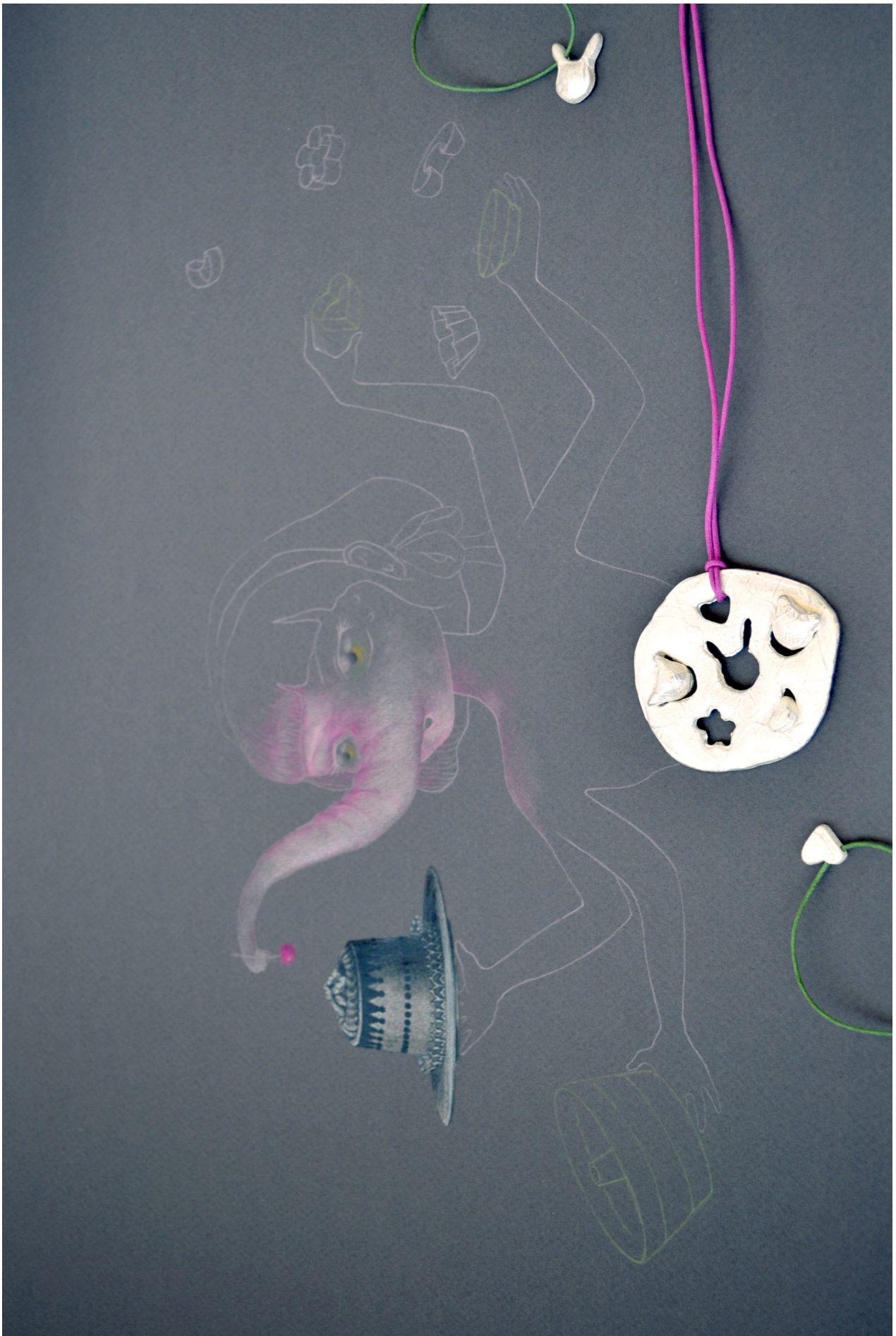


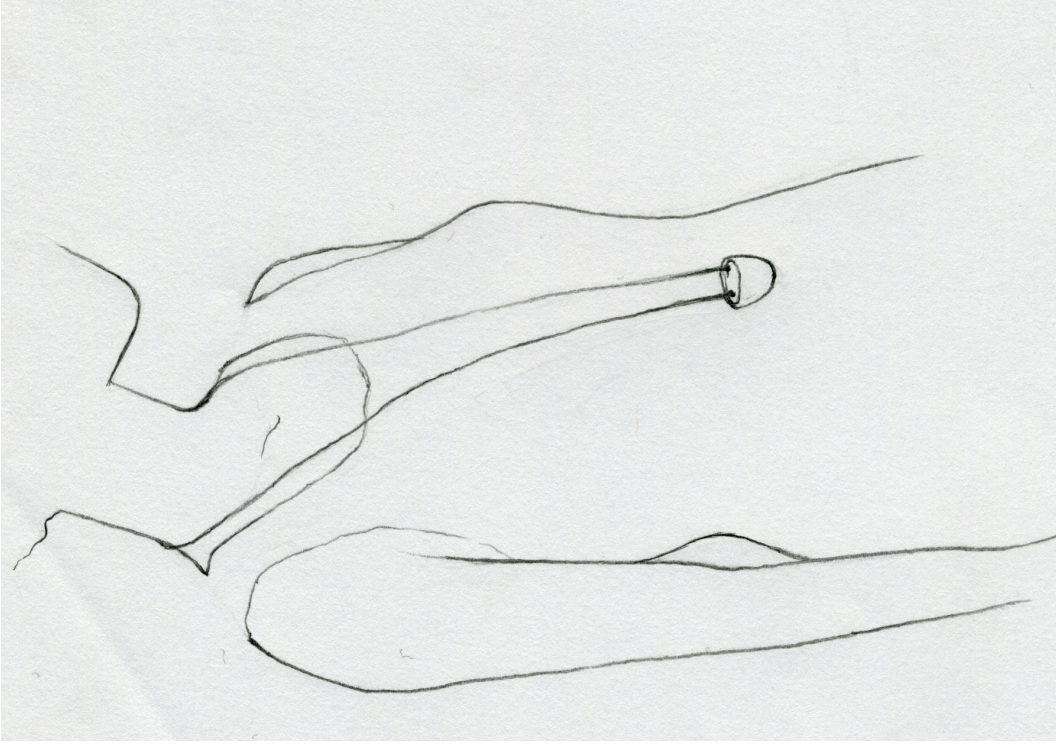






















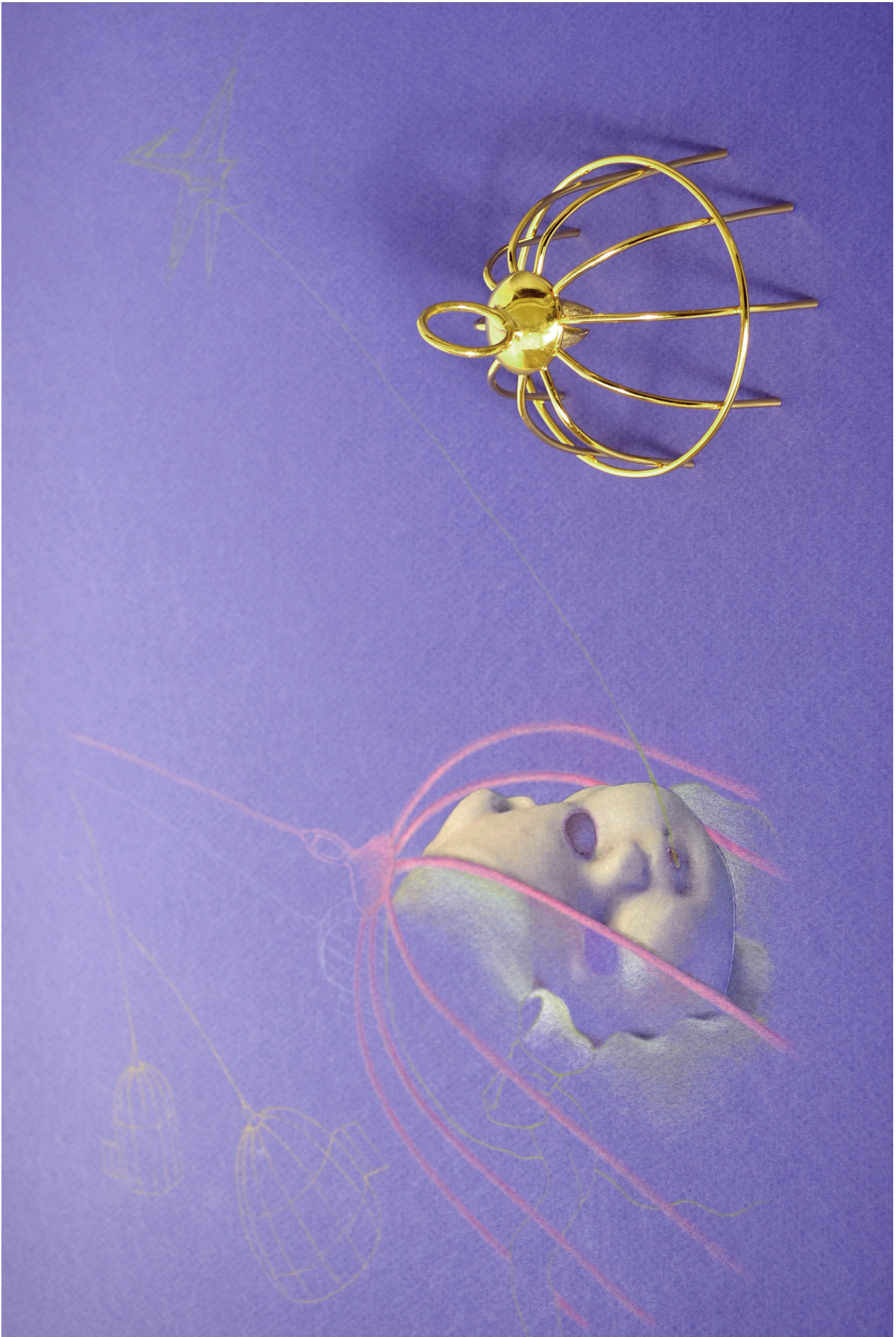




SOMEWHERE NOT HERE

AVIÁRIO









COMPLETE ME

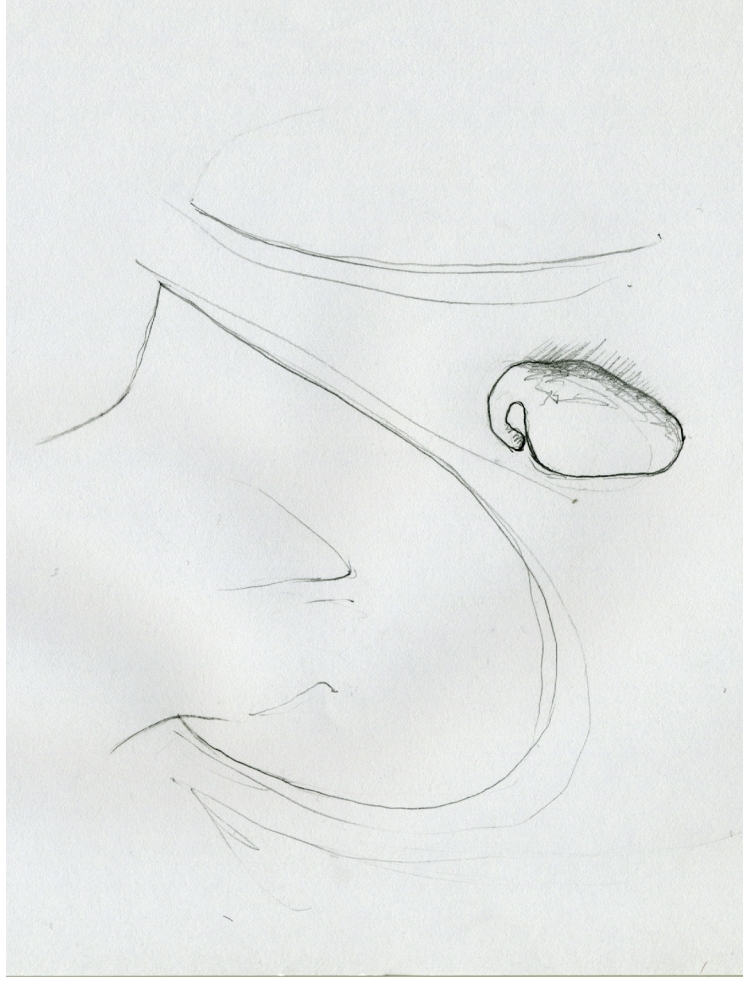
FÓSSEIS

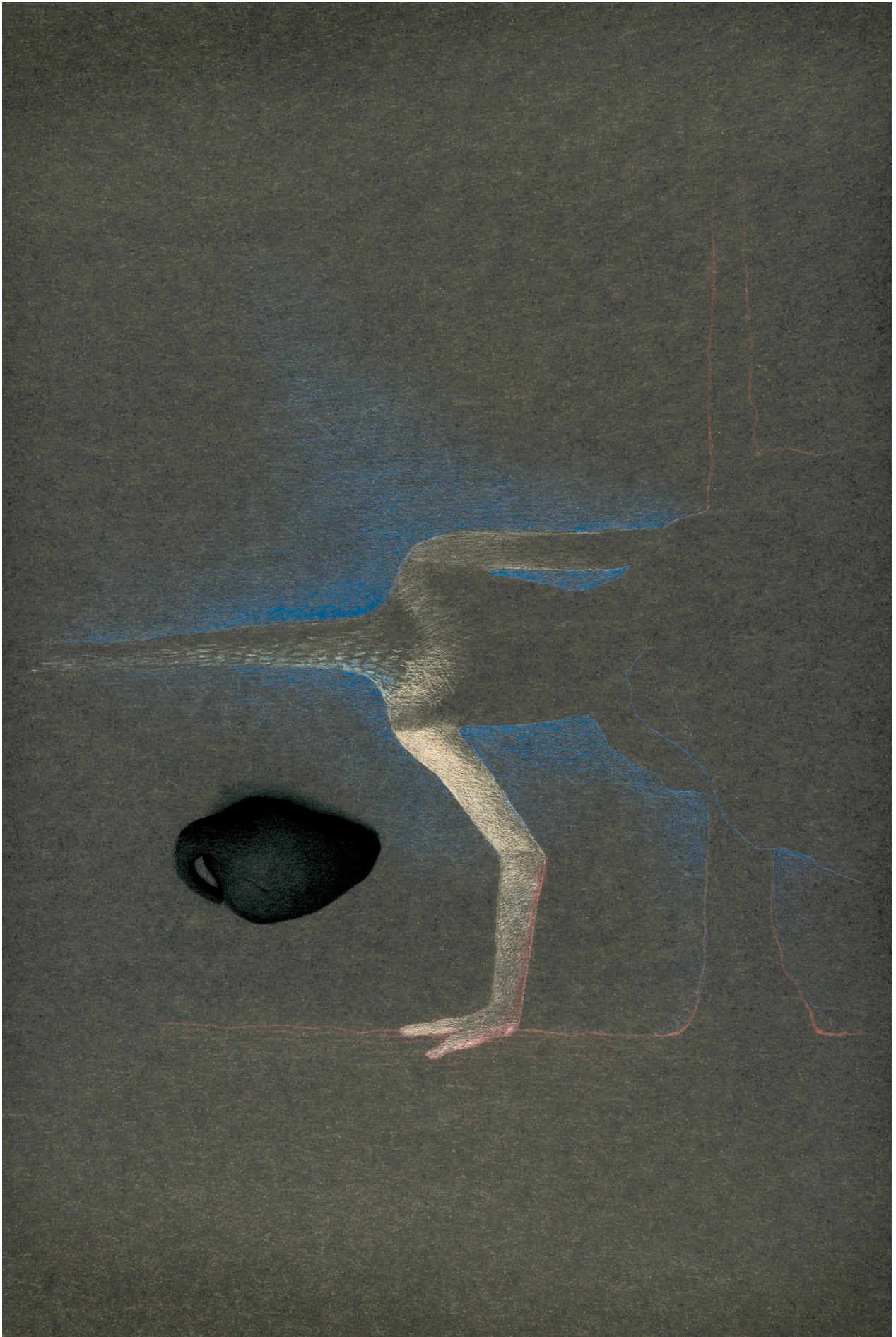




THE SADDEST SONG

CISNE







ANEXO 2



Aurea Praga  
'Waisted' 2012  
Anel/ilustração

