



LÀ
LÀ

mimesis

ÍNDICE INDEX

Introdução Introduction	04
Sobre About	10
Madeira Toys	18
Second Face	40
Wooden Dolls	76
Curtas metragens Short films	104
Ficha Técnica Credits	118

Introdução

PATRÍCIA DIAS

Desde que abriu, em Dezembro de 2014, temos procurado comunicar os princípios gerais da nossa intervenção no conjunto edificado que perfaz, nos dias de hoje, o Armazém do Mercado bem como a filosofia que, enquanto projecto empresarial totalmente privado, guia a nossa actuação. Realçámos a reutilização e reabilitação de espaços que estavam votados ao abandono e a criação de um novo ponto de passagem ligando, pelo meio de um quarteirão, duas ruas tradicionais do nosso centro da cidade. Em simultâneo, tentámos apelar permanentemente ao espírito criativo e empreendedor dos madeirenses, criando oportunidades, disponibilizando espaços, apoiando jovens que se aventuram na sua primeira experiência artística ou empresarial e dinamizando eventos para todos

os públicos. Nessa medida, de total e franca abertura à sociedade que nos rodeia, a Universidade da Madeira tem sido um parceiro privilegiado em vários projectos. Em LÁ-LÁ mimesis, atingimos novo estágio de aprofundamento dessa relação, ao acumular todas as valências descritas acima com a relação com o Museu do Brinquedo, instituição que faz parte integrante do Armazém do Mercado desde a primeira hora. Julgamos estarem assim reunidas todas as condições para um mês de descoberta, interacção e novas experiências à volta do brinquedo e do seu design.

Aguardamos a vossa visita ao Armazém do Mercado!

Introduction

PATRÍCIA DIAS

Since the opening in December 2014, we tried to communicate the general principles of our intervention through the built structure that makes up today the Armazém do Mercado. As also the philosophy that, whilst being a private business project, guides our operation. We have emphasized the reuse and rehabilitation of spaces that were abandoned, so the creation of a new crossing point linking, through the middle of a block, two traditional streets of our downtown. Simultaneously, we have been trying to appeal permanently to the creative and enterprising spirit of the Madeirans, by creating opportunities, providing spaces, supporting young people who venture in their first artistic or business experience and dynamizing events for

all audiences. In this measure, of total and honest opening towards our society, we found the University of Madeira as a privileged partner for several projects. With LÁ-LÁ mimesis, we reached a new level relationship, accumulating all the valences described above thanks to the relation with the Toy Museum (Museu do Brinquedo), an institution that is part of Armazém do Mercado since the beginning. We believe all conditions have been met for a month full of discovery, interaction and new experiences with the toys and their design.

Enjoy the visit to Armazém do Mercado!

Introdução

VITOR MAGALHÃES

As exposições são janelas que se abrem para o exterior, permitindo revelar o potencial criativo de um processo de trabalho. Deste modo, aquilo que é mostrado abre-se a novas realidades, num diálogo amplificado pelos visitantes, por quem entra em contacto direto com os projetos, com as ideias, com as propostas e com quem as pensou/executou. Essa experiência — porque uma exposição é sempre um percurso experiencial — põe a descoberto diferentes contextos culturais, estabelece laços frutíferos com a memória coletiva, que se traduzirão, a cada instante, em novas ideias. Uma exposição não termina no momento da sua inauguração, ela continua num futuro também ele aberto a outras, (in)certamente produtivas, conceções.

Introduction

VITOR MAGALHÃES

Exhibitions are windows that open to the outside, revealing the creative potential of a work process. In this way, what is shown opens up to new realities, in a dialogue amplified by the visitors, by those who come into direct contact with the projects, ideas, proposals and with those who thought/executed them. This experience — because an exhibition is always an experiential journey — uncovers different cultural contexts, establishes fruitful links with collective memory, which will be translated, at every moment, into new ideas. An exhibition does not end at the moment of its inauguration, it continues in a future that is also open to other, (un)certainly productive, conceptions.

Vitor Magalhães / Coordinator
Departamento de Arte e Design -
Faculdade de Artes e Humanidades

Introdução

SHUJOY CHAKRABORTY

A educação de design não se confina apenas ao limites da sala de aula. O curso de design considera essencial a extensão da educação na comunidade. Numa geografia insular periférica, obter uma ligação robusta da dimensão teórica com a dimensão humana juntamente com a dimensão do projecto aplicado é muito importante. A missão do curso de design, que é de beneficiar e contribuir para a sociedade local, só pode ser alcançada através de um reforço constante e ampliação das ligações entre estas dimensões. Exposições como Lá-Lá mimesis são um momento de compromisso com os cidadãos da sociedade local para oferecer a sua reflexão e interagir com os estudantes e professores

do curso através do trabalho produzido. Tais momentos de reflexão e interacção colectiva servem sempre para nos recordar, na comunidade do curso, se estamos no caminho certo para a realização da nossa missão conjunta e como podemos melhorar ainda mais. Progresso, optimização e adaptação contínuas são necessárias para garantir um futuro próspero no curso de design. Lá-Lá mimesis é assim uma contribuição em direcção desse esforço.

Introduction

SHUJOY CHAKRABORTY

Design education is not just confined to the boundaries of the classroom. The design course considers essential, the extension of academia into the community. Being a peripheral insular geography, achieving a robust connection of the theoretical dimension with the human dimension and the applied project dimension is very important. The mission of the design course, that of benefitting and contributing towards the local society, can be only realized by constantly strengthening and amplifying the connections between these dimensions. Exhibitions such as the Lá-Lá mimesis are a moment of engagement with the citizens of the local society to offer their reflection and interact with the students and teachers of the cour-

se towards the work produced. Such moments of collective reflection and interaction always serve to remind us in the course community if we are on the right path towards realizing our collective mission and how we may improve even further. Constant improvement, optimization and adaption are necessary to guarantee a thriving future for the design course. Lá-Lá mimesis is thus a contribution towards that effort.

Shujoy Chakraborty / Director licenciatura em design - Departamento de Arte e Design

Sobre

SÉRGIO LEMOS

Lá-Lá mímesis é uma exposição de trabalhos desenvolvidos por alunos do curso de design da Universidade da Madeira (UMa) entre 2017- 2021 sobre o tema do jogo enquanto elemento lúdico e identitário na cultura contemporânea.

Ao longo de quatro anos lectivos, nas disciplinas de Projecto de Design 1 e Design 4 foram analisados problemas ligados à perda de identidade social e ecológica a nível regional, nas suas conexões e repercussões globais.

Em três projetos: Madeira Toys; Second face e Wood Dolls, os alunos foram desafiados a criar novos produtos destinados à autoprodução ou a co-criar com instituições, com quem identificaram necessidade e soluções para mitigar os problemas referidos.

Em Madeira Toys, o objectivo centrou-se na criação de brinquedos e jogos que usam referências culturais e ecológicas da Região Autónoma da Madeira (RAM). Produtos didáticos e eco-eficientes capazes de contribuir para a sensibilização do público sobre a necessidade de se preservar este património; em Second face, foram desenhadas “máscaras” que aumentam a proteção ou a integração do utilizador e, simultaneamente, o ajudam a expressar uma segunda identidade e em Wooden dolls, foram explorados aspectos identitários de um grupo ou comunidade, para desenhar uma família de cinco figuras em madeira, que representam personagens do imaginário global, nacional e regional, cuja memória importa preservar.

Nesta segunda edição da exposição Lá-Lá, os trabalhos são mostrados no Armazém do Mercado e no Campus da Penteada da UMa. Apresentação e demonstração de produtos no Armazém e uma Dome geodésica no Campus, para pôr em cena outros produtos, performances visuais e sonoras bem como um ciclo de curtas metragens realizadas por alunos de artes visuais. Lá-Lá mímesis mostra trabalhos de representação e de expressão do eu desta comunidade criativa, que nos questionam sobre a importância da identidade e sobre os desafios de autenticidade que as novas gerações de designers enfrentam num mundo global.

About

SÉRGIO LEMOS

Lá-Lá mímesis is an exhibition of works developed by students of the design course at the University of Madeira (UMa) between 2017-2021 on the theme of the game as a playful and identity element in contemporary culture.

The subjects of Design 1 and Design 4, spanning over four academic years, were used to analyse regional problems relating to the loss of social and ecological identity, in terms of their local connections and global repercussions. Co-create with institutions, with whom they identified the need for these products and ways to mitigate the aforementioned problems.

In Madeira Toys, the aim was to create toys and games that use cultural and ecological references from the Autonomous Region of Madeira (RAM). These were educational and

eco-efficient products capable of contributing to public awareness of the need to preserve this heritage; in Second Face, "masks" were designed that increase the protection or integration of the user and, simultaneously, help them to express a second identity; and in Wooden Dolls, identity aspects of a group or community were explored, to draw a family of five wooden figures, representing characters from the global, national and regional imagination, whose memory is important to preserve.

In this second edition of the exhibition called Lá-Lá mímesis, the works are shown at the Armazém do Mercado and at the Penteadá Campus of UMa. The Armazém presents and demonstrates products and the campus constructs a geodesic dome to stage other products,

visual and sound performances as well as a cycle of short films made by visual arts students.

Lá-Lá mímesis shows works of representation and expression of the self of this creative community, which questions us about the importance of identity and the challenges of authenticity that new generations of designers face in a globalised world.

Sérgio Lemos / professor Departamento de Arte e Design

Curtas metragens

PAU PASCUAL GALBIS

Em primeiro lugar, as produções elaboradas em Projeto em Artes Visuais I do 3º ano, são as intituladas: “Impius” (2018), curta produzida, fotografada, editada e som pelo Leo Matos Neves, direção e argumento de Leandro Silva, com a equipa de Pedro Góis e João Francisco Carmo; “Retaliação” (2017) é uma curta-metragem produzida, editada e fotografada pelo Sérgio Gomes, direção e argumento de André Marujo, com a equipa de Andreia Freitas e Michael Marques. Ambas as produções inspiram-se nas lendas e contos da ilha da Madeira, mais concretamente: A bruxa que estava dentro de um púcaro, do Porto Moniz e A curandeira do olhado, de São Jorge. Conforme destaca o psiquiatra e professor Allan B. Chinen, há uma relação benéfica entre a cultura popular e a saúde mental, e cita: “(...) dai à gente

um feito ou uma ideia, e instruirás as suas mentes, conta-lhes uma história e impressionarás a suas almas”. Assim pois, a importância de uma investigação etnográfica do povo madeirense é fundamental, recuperando tradições, costumes e rituais esquecidos da cultura atlântica macaronésica. É também, muito importante a interpretação dada pelos estudantes aos contos, mitos e lendas de maneira artística, afastada de estereótipos e convencionalismos da indústria. Além disso, e durante um semestre, os alunos de Projeto em Artes Visuais I, realizam um trabalho em equipa, laborioso e original. Todo o processo de pré-produção, produção e pós-produção da curta-metragem de ficção, -de índole fantástica-, é supervisionado e guiado pelo docente. Efetuam, entretanto, alguns exercícios de seguimento, como por

exemplo: a elaboração do guião literário, storyboard, cenografias, mise-en-scène, maquilhagem, vestiário e fotografias dos espaços para a rodagem. Posteriormente, executa-se a exibição de tais curtas, numa mostra específica no Auditório do Colégio dos Jesuítas da Universidade da Madeira ou em outro local, no Funchal.

A disciplina de Laboratório Digital de 2º ano, concentra-se em abordar tecnicamente a pós-produção gráfica, fotográfica e, especialmente, a audiovisual, aprofundando em competências, valores e conhecimentos sobre o modelo do vídeo musical de autor, com as suas características elementares, ritmos, estéticas e sincronia da imagem e som. Aqui, nesta secção, destacam-se as peças “Génesis” (2018) de Leo Matos Neves e “Candy-d” (2016) de Alexandrina Rodrigues. De facto, este último clip, foi excepcionalmente produzido na disciplina

de Processamento da Imagem, Fotografia e Vídeo Digital do curso de CCO. Por último, as matérias de 2º ano de Vídeo e Laboratório em Artes Visuais IV, são, principalmente, uma introdução básica à linguagem, técnica e narrativa audiovisual, e à animação. Enfatizam-se no exercício intitulado “Passos” (2020), de Paola Fernandes e Isabel Castro, junto com a curta híbrida -animação e ação real-, “Pipo” (2019), de Cláudia Nascimento. Em conclusão, estes são vídeos para representar parte do trabalho desenvolvido, em geral, durante a licenciatura em Artes Visuais pelos estudantes, próximos ao contexto audiovisual artístico contemporâneo. Portanto, consegue-se demonstrar, uma vez mais, a excelente qualidade, esforço e uma imaginação espetacular impressas nas curtas efetuadas pelos alunos. Muitos parabéns! e que sigam mais produções.

Short films

PAU PASCUAL GALBIS

Firstly, the productions produced in the 3rd year Visual Arts Project I are entitled: “Impius” (2018), a short film produced, photographed, edited and sound by Leo Matos Neves, directed by Leandro Silva, with the team of Pedro Góis and João Francisco Carmo. “Retaliação” (Reprisal, 2017) a short film produced, edited, and photographed by Sérgio Gomes, directed, and written by André Marujo, with the team of Andreia Freitas and Michael Marques. Both productions are inspired by the legends and tales of the island of Madeira, specifically, about: The witch who was inside a pot of Porto Moniz and The healer of the eye of São Jorge. On the other hand, and according to psychiatrist and professor Allan B. Chinen, highlights the beneficial relationship between popular culture and mental health, and quotes: “(...) give people a deed

or an idea, and you will instruct their minds, tell them a story and you will impress their souls.” Thus, the importance of an ethnographic investigation of the Madeiran people is fundamental, recovering forgotten traditions, customs, and rites of the Macaronesian Atlantic culture. As well, it is very important for students to interpret the stories, myths, and legends in an artistic way, away from stereotypes and industry conventions. In addition, and for one semester, students of Project in Visual Arts I, carry out a teamwork, laborious and original. During the entire pre-production, production, and post-production process of the fiction short film, -of a fantastic nature-, it is supervised and guided by the teacher. Carrying out, however, some follow-up exercises, such as: the elaboration of the literary script, storyboard, scenography, mise-en-

-scène, make-up, dressing room and photographs of the spaces for the shooting. Afterwards, short stories are shown, in a specific exhibition in the Auditorium of the Jesuit College of the University of Madeira or elsewhere in Funchal.

However, in the 2nd year Digital Laboratory course, it focuses on technically approaching graphic and photographic post-production, and especially the audio-visual. Deepening skills, values, and knowledge about the author’s music video model, with its elementary characteristics, rhythms, aesthetics and synchrony of image and sound. Here in this section, we highlight the play “Genesis” (2018) by Leo Matos Neves and “Candy-d” (2016) by Alexandrina Rodrigues. In fact, this last clip was exceptionally produced under the Image Processing. Photography and Digital Video from the CCO course. Finally, in the 2nd

year subjects, Video and Visual Arts Laboratory IV, they are mainly a basic introduction to audio-visual language, technique, and narrative, and to animation. Emphasizing the exercise entitled “Steps” (Pascos, 2020) by Paola Fernandes and Isabel Castro, along with the hybrid short -animation and real action-, from “Pipo” (2019), by Cláudia Nascimento. In conclusion, some videos to represent, part of the work in general developed during the degree in Visual Arts by the students, and close to the contemporary artistic audio-visual context. Therefore, demonstrating once again: an excellent quality, effort and a spectacular imagination carried out by the students. Congratulations! and that more productions follow.

Pau Pascual Galbiss / professor Departamento de Arte e Design

Madeira Toys

Neste projecto, os alunos foram desafiados a desenhar um brinquedo local e a desenvolver o seu protótipo tendo em conta aspectos produtivos adequados à autoprodução das novas comunidades criativas. Um conjunto significativo de brinquedos foi prototipado no ARDITI Ctp Lab, utilizando modernas e eficientes tecnologias, os restantes foram construídos tendo em conta processos tradicionais de baixa tecnologia.

Independentemente das questões produtivas, todos os produtos procuram contribuir para a sensibilização do público sobre a necessidade de preservação do património natural e cultural da Ilha da Madeira.

In this project students were challenged to design a local toy and develop their prototype taking into account productive aspects suitable for the self-production of new creative communities. A significant set of toys was prototyped at the ARDITI Ctp Lab, using modern and efficient technologies, the rest were built taking into account traditional low-tech processes. Regardless of production approach, all products sought to contribute to raising public awareness of the need to preserve Madeira's natural and cultural heritage.

Parceiros Partners

Armazém do Mercado & Museu do Brinquedo, Estação de Biologia Marinha do Funchal, Museu de Historia Natural do Funchal, Museu da Baleia da Madeira, ARDITI Ctp Lab

1ª Edição

A maioria dos produtos desenvolvidos nesta edição baseiam-se em referências da ecologia local. Por exemplo, o baloiço (1) Monachu que nos remete para a forma como este mamífero marinho (foca monge do Mediterrâneo) nada nas águas da Madeira e para a sua condição de espécie em perigo crítico. Outro exemplo são os mobiles (2) Bis birds e (3) Balance leaf, que representam respectivamente, aves autóctones ameaçadas e espécies representativas da flora madeirense. Já os jogos (4) Piscis pieces e (5) Tropifru, fazem referência a espécies da fauna marinha e a frutas tropicais cultivadas localmente.

Os restantes, são baseados em referências culturais, em particularidades e no folclore da região. Por exemplo, as máscaras (6) A lota, que elogiam a arte da pesca e nos remetem para a importância do mar na cultura deste lugar; o veículo (7) Handy e o souvenir (8) Spinning 3, pensados para o mercado turístico madeirense e os bonecos (9) Pelotes e (10) OUT, que abordam respectivamente as convenções corporais e o imaginário folclórico desta comunidade.

1st Edition

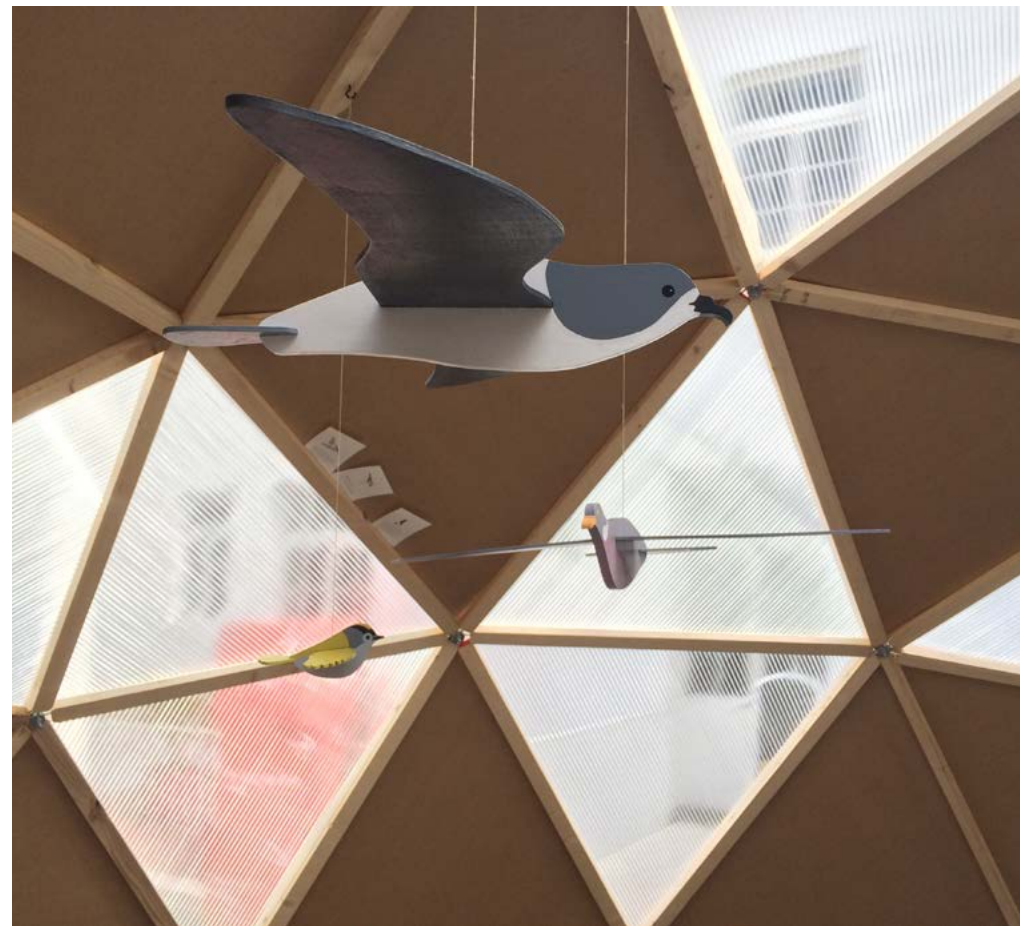
Most of the products developed in this edition are based on local ecology references. For example, the swing (1) Monachu, which reminds us of the way in which this marine mammal (the Mediterranean monk seal) swims in the waters of Madeira and its condition as a species in critical danger. Another example is the mobiles (2) Bis birds and (3) Balance leaf, which represent endangered native birds and species representative of the Madeiran flora respectively. The games (4) Piscis pieces and (5) Tropifru refer to species of marine fauna and tropical fruits grown locally.

The rest are based on cultural references, particularities and folklore of the region. For example, the masks (6) A Lota, praise the art of fishing and remind us of the importance of the sea in the culture of this place; the vehicle (7) Handy and the souvenir (8) Spinning 3, designed for the Madeiran tourist market and the dolls (9) Pelotes and (10) OUT, address body conventions and the folkloric imagery of this community respectively.

Ano Year 2017



(1) **Monachu** Carolina Freitas, Ricardo Ferraz



(2) **Bis birds** André Baeta, Joana Shone



(3) **Balance leaf** Betânia Castro, Clara Costa



(4) **Piscis pieces** Abel Freitas, Miguel Figueira



(5) **Tropifru** Ana Rodrigues, Sarah Oliveira, Tânia Andrade



(6) **A Iota** Laís Lopes, Lara Jumá



30

(7) **Handy** Joaquim Freitas, Ricardo Pisa, Ricardo Pita



(8) **Spinning 3** Gilberto Fernandes, Luís Capelinha

31



(9) **Pelotes** Carla Gouveia, Inês Fonseca



(10) **OUT** Carlota Bettencourt, Michelle Teixeira,

2ª Edição

Nesta edição, os projetos baseiam-se igualmente em referenciais identitários e da ecologia local. Destacamos (11) Plastic Sea, um produto desenvolvido para o serviço educativo da Estação de Biologia Marinha do Funchal, pensado para uma representação performática de algumas das espécies mais afectadas pela poluição nos mares da Madeira - o cachalote (*Physeter macrocephalus*), a tartaruga marinha (*Caretta caretta*) e o mero (*Epinephelus marginatus*) e os livros e jogos didáticos (12) Stamp e (13) Descobrir os pássaros da Madeira, que falam respectivamente da botânica e da avifauna locais.

2nd Edition

In this edition, the projects are equally based on local identity and ecology references. We highlight (11) Plastic Sea, a product developed for the educational service of the Funchal Marine Biology Station, designed to represent some of the species most affected by pollution in Madeira's seas - the sperm whale (*Physeter macrocephalus*), the sea turtle (*Caretta caretta*) and grouper (*Epinephelus marginatus*) and books and educational games (12) Stamp and (13) Discover the birds of Madeira, which speak of local flora and avifauna respectively.

Ano Year 2018



(11) **Plastic Sea** Edwin Mata, José Pisa



(12) **Stamp** Jessica Silva, Jéssica Barros



(13) **Descobrir os pássaros da Madeira** Beatriz Gomes, Gabriela Silva

Second Face

Este projecto teve como objectivo a criação de um produto para a identidade e protecção humana e foi desenvolvido em diferentes edições, contextos pedagógicos e operativos. Numa primeira fase pré-covide 19, envolveu alunos da licenciatura em design da UMa e alunos do mestrado de design de produto da ESAD. Numa segunda fase, que decorreu durante o confinamento, envolvendo um segundo grupo de alunos das licenciaturas em design e em artes visuais da UMa. Em ambas as edições, os alunos foram desafiados a projetar e a prototipar as soluções. O resultado são produtos identitários, que visam o fortalecimento técnico, social, ambiental e artístico do utilizador.

This project aims to create a product for human identity and protection and was developed in different editions, pedagogical and operational contexts. In the first pre-covid 19 phase, the project involved UMa design undergraduate students and ESAD product design master students. In the second phase, which occurred during the lockdown confinement, a second group of students from UMa's degrees in design and visual arts were involved. In both editions, students were challenged to design and prototype solutions. The result is identity products that aim towards the technical, social, environmental and artistic empowerment of the user.

Ano Year 2018 - 2020

Parceiros Partners
ESAD, ARDITI Ctp Lab

Técnicos

São exemplos de produtos técnicos: o (1) capacete para soldar que possui um sistema de viseira inovador; as máscaras de proteção solar para (2) pessoas com xerodermia pigmentosa (hipersensibilidade aos raios ultravioleta) e (3) pessoas de zonas particularmente afectadas pela diminuição da camada de ozono. Um outro conjunto de máscaras, visa uma proteção viral e contra a poluição, através de designs minimalistas sem conotações técnicas que mimetizam (4) uma jóia e (5) um lenço.

Technical

Examples of technical products are: (1) welding helmet that has an innovative visor system; sun protection masks for (2) people with xeroderma pigmentosa (hypersensitivity to ultraviolet rays) and (3) people from areas particularly affected by the depletion of the ozone layer. Another set of masks aims at viral protection and against pollution, through minimalist designs without technical connotations that mimic (4) a jewel and (5) a scarf.



(1) **Capacete para soldar** Sara Abreu



(2) **Xerodermia pigmentosa** Laura Rebolo



(3) **Diminuição da camada de ozono** Marta Calisto



(4) **Uma jóia** Ricardo Ramos



(5) **Um lenço** Diana Clemente

Social

Um outro conjunto foi desenvolvido com objetivos pedagógicos e lúdicos, visando explicitamente a criação de uma performance ou uma interação social. Uma parte significativa destes trabalhos procura expressar valores éticos de igualdade social e étnica: são os casos do (6) cabeçudo com três faces que representam etnias e as máscaras destinadas a promover a igualdade das comunidades (7) LGBT, (8) islâmica e (9) africana. Outro exemplo são as máscaras que procuram alertar para problemas relacionados com a integração social dos (10) jovens e da (11) comunidade venezuelana na RAM. Ainda dentro deste tema, foi desenvolvido um conjunto de quatro (12) máscaras digitais com fins pedagógicos para aplicação na área da saúde e que representam doenças do foro psiquiátrico.

Social

Another set was developed with pedagogical and playful objectives, explicitly aiming at the creation of a performance or social interaction. A significant part of these works seeks to express ethical values of social and ethnic equality: these are the cases of (6) a mask with three faces that represent ethnicities and the masks designed to promote the equality of communities (7) LGBT, (8) Islamic and (9) African. Another example is the masks that seek to alert to problems related to the social integration of (10) young people and the (11) Venezuelan community in RAM. Also within this theme, a set of four (12) digital masks was developed for educational purposes for application in the health area and representing psychiatric illnesses.



(6) **Cabeçudo com três faces** Raquel Gonçalves



(7) **LGBT** Sofia Caires



(8) **Islâmica** Bianca Bettencourt



(9) **Africana** Mafalda Bompastor



(10) **Integração dos jovens** Margarida Gomes



(11) **Comunidade venezuelana na RAM** Betania Faria



(12) Máscaras digitais Gilberto Reis

Ambiental

Outro grupo de trabalhos procura sensibilizar para questões ambientais emergentes: é o caso do (13) cabeçudo bis-bis, que alerta para a condição de espécie ameaçada desta ave típica da floresta Laurissilva e as máscaras que são manifestos (14) anti-poluição e (15) anti-consumo. Um outro conjunto de trabalhos é centrado na exploração de técnicas e de materiais tradicionais locais: a máscara (16) Mr. Musa, construída a partir de fibras provenientes do cultivo da banana, a máscara (17) caleidoscópio, que multiplica a identidade do utilizador e que foi construída em vime e as máscaras feitas em Bordado da Madeira que visam performances de (18) fashion design e de (19) fotografia artística.

Environmental

Yet another group of works seeks to raise awareness of emerging environmental issues: this is the case of the (13) bis-bis mask, which alerts to the condition of this typical bird of the Laurissilva forest as an endangered species and the masks that are evident (14) anti-pollution and (15) anti-consumption. Within this group, a set of works is centered on the exploration of local traditional techniques and materials: the mask (16) Mr. Musa, built from banana fibers cultivation, the mask (17) kaleidoscope, which multiplies the identity of the user and which was built in wicker and the masks made in Bordado da Madeira (embroidery) aimed at performances of (18) fashion design and (19) artistic photography.



(13) **Cabeçudo bis-bis** Diana Santos



(14) **Anti-poluição** Rita Abreu



(15) **Anti-consumo** Felipe Ennes



(16) **Mr. Musa** Tiago Teixeira



(17) **Caleidoscópio** Francesca Mauri



(18) **Fashion design** Eva Freitas



(19) **Fotografia artística** Laura Silva

Artístico

Um outro conjunto de trabalhos, procura explorar aspectos identitários referentes à cultura local e à performance artística global: é o caso dos cabeçudos em papier machê construídos para uma (20) sessão de poesia experimental, representando o escritor madeirense Herberto Helder e outro feito para (21) materializar ilustrações artísticas da autora. Finalmente, os trabalhos de performance artística, baseadas em (22) projecção de flores e (23) pintura corporal inspirado no imaginário Lynchiano.

Artistic

The artistic set of works seeks to explore aspects of identity related to local culture and global artistic performance: such as papier machê mask built for a (20) experimental poetry session, representing Madeiran writer Herberto Helder and another made for (21) materialize the author's artistic illustrations and finally, the work of (22) artistic performances, based on (22) projection of flowers and (23) body painting inspired by Lynchian imagination.



(20) **Sessão de poesia experimental** Jonathan Gil



(21) **Materializar ilustrações artísticas** Carla Alves



(22) **Projeção de flores** Micaela Marques



(23) **Pintura corporal** Isabel Castro

Wooden Dolls

Neste projecto, os alunos foram desafiados a desenvolver um produto capaz de veicular aspectos culturais identitários associados a um grupo ou comunidade.

Uma família de cinco figuras de madeira torneada representando personagens do imaginário local e global relevantes e cuja memória importa preservar.

Outros aspectos considerados no design desses produtos foram as questões tecnológicas da prototipagem e dos processos produtivos. Os protótipos foram realizados com a colaboração de uma oficina de tornearia local, especializada na criação de objectos de revolução, que contribuiu operacionalmente e com conhecimento

sobre processos construtivos e matérias-primas adequadas.

Neste processo colaboraram ainda o Lab de prototipagem rápida do ARDITI Ctp Lab e empresas gráficas locais com vista à replicação e comercialização futura destas famílias de figuras.

A apresentação pública destes autênticos figurões será feita no Armazém do Mercado e na galeria Restock no Funchal.

Wooden Dolls

The Wooden Dolls project challenged students to develop a product that communicates cultural identity aspects associated with a group or community. A family of five woodturning figures representing relevant local and global characters whose memory is important to preserve. Other aspects considered in the design of these products were the technological issues of prototyping and production processes. The prototypes were made with the collaboration of a local turning workshop, specialized in creating revolved objects, which contributed operationally and with knowledge about construction processes and suitable raw materials. The ARDITI Ctp

Lab's Rapid Prototyping Lab and local graphic design companies also collaborated in this process bringing the expertise of replication and future commercialization of these figures.

The public presentation of these eminent personalities will take place at Armazém do Mercado and at the Restock gallery in Funchal.

Ano Year 2021

Parceiros Partners

ARDITI Ctp Lab, tornearia mestre Paulo Silva, Galeria Restock

Bonecas da língua portuguesa

Esta família de figuras femininas é representativa de culturas e nacionalidades com ligações históricas, linguísticas e identitárias a Portugal. Esta família de mulheres nos seus trajes tradicionais - a portuguesa, a macaense, a timorese, a moçambicana e a são-tomense - pode crescer e representar outros lugares onde se fala o Português.

Portuguese language dolls

This family of female figures is representative of cultures and nationalities with historical, linguistic and identity links to Portugal. This family of women in their traditional costumes - Portuguese, Macanese, Timorese, Mozambican and São Tome - can grow and represent other places where Portuguese is spoken.

Alexandra Jardim, Nicole Nunes





Família Polar

Esta família de figuras representa paisagens, fauna e comunidades humanas das regiões polares - o esquimó e o seu iglo, o urso polar, a morsa e o pinguim. O problema ambiental da diminuição das calotas polares devido ao aquecimento global e aspectos identitários, como a resiliência dessas comunidades, podem ser extrapolados ao contexto regional.

Polar family

This family of figures represents landscapes, fauna and human communities in the polar regions - the Eskimo, the igloo, the polar bear, the walrus and the penguin. The environmental problem of the reduction of ice caps due to global warming and identity aspects, such as the resilience of these communities, can be extrapolated to the regional context.

Carlos Bettencourt, Sara Moniz

Escritores Portugueses

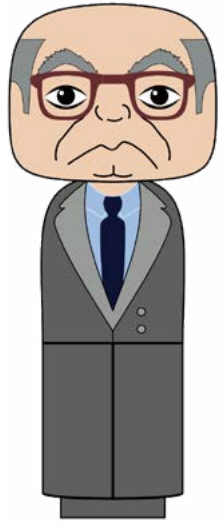
Esta família de figuras representa a literatura e alguns dos escritores portugueses mais relevantes - Luís de Camões, Eça de Queirós, Fernando Pessoa, Sophia de Mello Breyner Andresen e José Saramago. A identidade desta família pode ser extrapolada a outros protagonistas do contexto nacional e regional.

Portuguese writers

This family of figures represents literature and some of the most relevant Portuguese writers - Luís de Camões, Eça de Queirós, Fernando Pessoa, Sophia de Mello Breyner Andresen and José Saramago. The identity of this family can be extrapolated to other protagonists in the Portuguese national and regional context.

Júlia Sousa, Laura Vieira







Bonecos míticos **Mythic dolls**

Esta família de figuras é representativa do imaginário e do folclore da cultura global - o dragão, o unicórnio, a Phoenix, o gnomo e a sereia. A identidade deste imaginário mitológico pode ser extrapolada ao contexto regional.

This family of figures is representative of the imagery and folklore of global culture - the dragon, the unicorn, the phoenix, the gnome and the mermaid. The identity of this mythological imaginary can be extrapolated to the regional context.

Carolina Lomelino, Luísa Batista



Mestres do design **Masters of design**

Esta família de figuras representa a identidade de alguns dos maiores mestres do design - William Morris, Hector Guimard, Marcel Breuer, Dieter Rams e Ettore Sottsass.

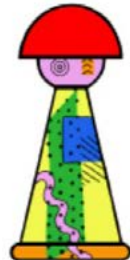
A identidade destes designers, com grande importância para a cultura global do design, pode ser extrapolada ao contexto nacional.

This family of figures represents the identity of some of the greatest design masters - William Morris, Hector Guimard, Marcel Breuer, Dieter Rams and Ettore Sottsass.

The identity of these designers, with great importance for the global design culture, can be extrapolated to the national context.

Leena Vieira, Lisandra Henriques







Fundos marinhos

Esta família de figuras representa a magia dos fundos marinhos. A identidade deste imaginário e seus microorganismos, pode ser extrapolada à ecologia local.

Deep sea

This family of figures represents the magic of the seabed. The identity of this imaginary and its microorganisms can be extrapolated to the local ecology.

Laura Silva

Miscelânea

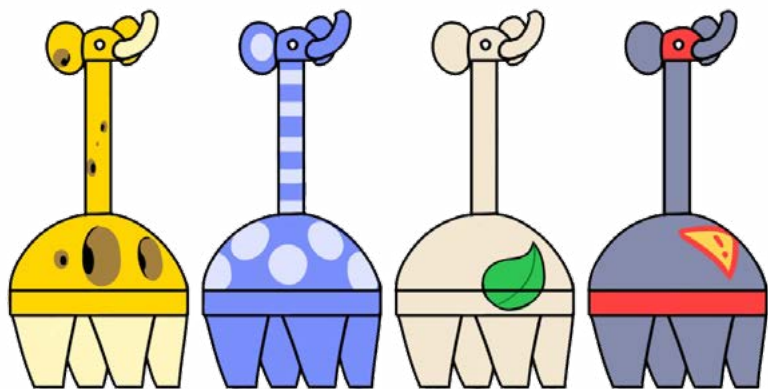
Esta família de figuras representa uma amálgama de personagens e identidades sem relação aparente - (1) o aguadeiro que faz a gestão das águas nas típicas levadas madeirenses, (2) uma figura criada a partir de um desenho infantil e (3) um boneco que reúne características de diferentes animais bem conhecidos.

Miscellany

This family of figures represents an amalgamation of characters and identities with no apparent relationship - (1) the water carrier who manages the water in the typical Madeira levadas, (2) a figure created from a children's drawing and (3) a doll that brings together characteristics of different well-known animals.

(1) Alexandra Freitas, Silvia Jardim, (2) Daniel Nascimento, Rita Gomes, (3) Francisco Fernandes, Vanessa Rodrigues







Árvores laurissilva

Esta família de figuras representa a magia das árvores e de outras plantas características da floresta Laurissilva - o Loureiro, o Til, a Barba do Velho, o Pau Branco e a Gingeira Brava. A representação desta ecologia típica da região da Macaronésia pode contribuir para a promoção da identidade da RAM.

Laurel trees

This family of figures represents the magic of trees and other plants characteristic of the Laurissilva forest - the Loureiro, the Til, the Barba do Velho, the Pau Branco and the Gingeira Brava. The representation of this typical ecology of the Macaronesia region can contribute to the promotion of the RAM's identity.

Joana Fernandes, Melina Teixeira

Curtas metragens

O programa de vídeos, Artes Visuais, que aparece na exposição: Lá-Lá Mimesis, trata-se de curtas-metragens produzidas nas disciplinas de Vídeo, Projeto em Artes Visuais I, Laboratório Digital e Laboratório em Artes Visuais IV, lecionadas pelo professor doutor Pau Pascual Galbis, da Licenciatura em Artes Visuais da Universidade da Madeira.

Short films

The video program, Visual Arts that appears in the exhibition: Lá-Lá Mimesis, is about short films produced in the disciplines of Video, Visual Arts Project I, Digital Laboratory, and Visual Arts Laboratory IV, taught by Professor Pau Pascual Galbis, from the Degree in Visual Arts at the University of Madeira.

Retaliação 2018 9:44 min.

Curta-metragem de ficção sobre uma interpretação da lenda madeirense "A curandeira do olhado" de São Jorge.

Fiction short film about an interpretation of the Madeiran legend "A curandeira do olhado" in São Jorge.

Sinopse

Jasmim (Pedro Góis), sofre de alguns distúrbios mentais, durante uma caminhada cruzou-se com um cigano (Carlos Sousa), após esse encontro tudo mudou na sua vida. Começando por suceder uma série de azares, em que procura várias soluções até que vai a um curandeiro (Ismael Jardim) para tentar curar o mau olhado.

Synopsis

Jasmim (Pedro Góis), suffers from some mental disorders, during a

walk he came across a gypsy (Carlos Sousa), after that meeting everything changed in his life. Starting with a series of misfortunes, in which he looks for several solutions until he goes to a healer (Ismael Jardim) to try to cure the evil eye.

Produção, Fotografia e Edição: Sérgio Gomes

Direção e argumento: André Marujo
Atores: Pedro Góis, Carlos Sousa, Ismael Jardim

Ajudante de direção e caracterização: Andreia Freitas

Ajudante de iluminação: Michael Marques

Som: André Marujo

Iluminação: Sérgio Gomes



Retaliação, 2018 Sérgio Gomes

Impius 2019

9:41 min.

Curta-metragem de ficção sobre uma interpretação da lenda madeirense “A bruxa que estava dentro de um púcaro” do Porto Moniz.

Fiction short film about an interpretation of the Madeiran legend “A bruxa que estava dentro de um púcaro” in Porto Moniz.

Sinopse

A história baseia-se num ladrão que rouba um cálice amaldiçoado que pertence a uma bruxa. No final o ladrão paga as consequências.

Synopsis

The story is based on a thief who steals a cursed cup that belongs to a witch. In the end the thief pays the consequences.

Produção, Fotografia, Edição e Som:
Leonardo Matos Neves

Direção e argumento: Leandro Silva
Equipa de Arte: Pedro Góis e João Francisco Carmo

Atores: Pedro Góis, Tatiana Pita, June Goirigolzarri, Oriana Spínola e Paulo Gonçalo

Maquilhadora: June Goirigolzarri



Impius, 2019 Leo Matos

Génesis 2018

3 min.

Vídeo musical de autor

Author music video

Direção, Produção, Fotografia e Edição:
Leonardo Matos Neves
Ajudante de produção: Leandro Silva
Música: Trap to the future
Atores: Pedro Góis, Tatiana Pita e
Leandro Silva



Génesis, 2018 Leo Matos

Pipo 2020

Curta-metragem de ficção com animação (stop-motion).

Fiction short film with animation (stop-motion).

Sinopse

A história desenvolve-se em torno de uma má relação entre pai e filho, devido à ausência da mãe.

Synopsis

The story develops around a bad relationship between father and son, due to the absence of the mother.

3 min.

Direção, Produção, Argumento, Fotografia, Animação, Edição e Som:
Cláudia Nascimento

Atores: Pedro Nascimento e José Nascimento

Música: Suicide note – Jurrivh



Pipo 2020 Cláudia Nascimento

Passos 2020

2 min.

Exercício videográfico narrativo

Narrative videographic exercise

Sinopse

Uma rapariga que não consegue estudar por causa do barulho em casa, vai para a rua onde começa a ser perseguida por um homem...

Synopsis

A girl who can't study because of the noise at home, goes to the street where she starts to be chased by a man...

Direção, Produção, Argumento, Fotografia, Som e Edição: Paola Fernandes
Direção e Produção: Isabel Castro
Atores: Isabel Castro, José Carlos e Paola Fernandes



Passos 2020 Isabel Castro, Paola Fernandes

Candy-d 2016

2:02 min.

Vídeo musical de autor de orientação acadêmica, sem fins lucrativos

Non-profit, academically oriented author music video

Direção e produção: Alexandrina Rodrigues

Atrizes: Beatriz Gordon, Sara Vieira e Alexandrina Rodrigues

Tributo artístico a Brooke Candy.



Candy-d, 2016 Alexandrina Rodrigues

Ficha Técnica Credits

Título Title

LÁ-LÁ mimésis - Catálogo

ISBN

978-989-8805-73-7

Edição Edition

Departamento de Arte e Design da Universidade da Madeira e Direção do Armazém do Mercado

Universidade da Madeira

Caminho da Penteada 9020-105 Funchal
Tel: 291 705 000
www.uma.pt

Armazém do Mercado

Rua Hospital Velho 28, 9060-027 Funchal
Tel: 291 640 640
www.armazemdomercado.com

Curador Curator

Sérgio Lemos

Curtas metragens Short films

Pau Pascual Galbis

Design e comunicação Design and communication

Alexandra Freitas, Joana Fernandes, Bernardo Arraiol, Alexandra Jardim, Carlos Bettencourt, Nicole Castro, Luisa Moreira, Jéssica Agostinho, Daniel Nascimento, Júlia Sousa, Julie Stevens, Laura Vieira, Laura Silva, Leena Vieira, Leonor Friedrich, Lisandra Henriques, Francisco Fernandes, Beatriz Pinto, Marta Angelo, Melina Teixeira, Paulo Rodrigues, Pedro Pestana, Rodolfo Caires, Sara Moniz, Sílvia Jardim, Vanessa Rodrigues, Veronique Paron

Fotografia photography

Bianca Bettencourt, Carla Alves, Diana Clemente, Eva Freitas, Felipe Ennes, Isabel Castro, Isabel Nobrega, Laura Silva, Leena Vieira, Mafalda Bompastor, Marta Calisto, Micaela Marques, Ricardo Ramos, Rita Abreu, Sara Abreu, Sérgio Lemos

Parceiro da exposição Exhibition partner

Galeria Restock, Museu do Brinquedo, ARDITI, ESAD

Prototipagem Prototyping

ARDITI Ctp Lab, Tornearia mestre Paulo Silva

Patrocínio Sponsor

apm, Casa Santo António

Ano Year

2022

website

lalamimesis.wixsite.com/website

Edição Edition



Parceiros Partners



Patrocínio Sponsor



The background features three large, overlapping, organic shapes. A light pink shape is on the left side, a dark red shape is at the top right, and a large yellow shape is at the bottom right. The text '2022' is centered within the yellow shape.

2022