

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS - BACHARELADO

MARIEZA ROSSO SALVADOR

ARTESANATO X DESIGN: A BUSCA DA IDENTIDADE

CRICIÚMA, JUNHO DE 2011

MARIEZA ROSSO SALVADOR

ARTESANATO X DESIGN: A BUSCA DA IDENTIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Bacharel no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador: Prof. MSc. João Luis Silva Rieth

CRICIÚMA, JUNHO DE 2011

MARIEZA ROSSO SALVADOR

ARTESANATO X DESIGN: A BUSCA DA IDENTIDADE

Trabalho de Conclusão do Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do grau de Bacharel, no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de qualitativa exploratória.

Criciúma, 29 de junho de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Prof. MSc. João Luis Silva Rieth – (UNESC) – Orientador

Prof^a. Esp. Maria Marlene Milaneze Just – (UNESC)

Prof. Esp. Edileuza Aparecida Bittencourt – (E.E.B M^a José Hulse Peixoto)

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus e a Nossa Senhora, que me ajudaram a realizar meu sonho e me dando forças para não desistir.

À minha querida família que me deu apoio nos momentos que mais precisei, especialmente para minha mãe que sempre esteve presente em todas as etapas de meu curso e me ajudou nas revisões gramaticais.

Ao meu pai que sempre me deu forças para continuar, e me emprestou o carro nas horas de apuros na ida à Unesc para buscar os pequenos livros.

Agradeço ao meu noivo Diego pela compreensão nas ausências constantes e sua parceria durante o período de pesquisa e escrita do texto.

Ao casal de amigos Mario e Maiara que me ajudaram no momento da obra, registrando através das fotos os momentos do processo de montagem.

Aos meus tios, Jefe e Márcia, que também contribuíram no momento em que precisei.

Agradeço também ao professor Rieth, que aceitou meu convite para me orientar e teve paciência e disposição para auxiliar na produção escrita.

Ao curso de Artes Visuais que abriu as portas para o conhecimento, e ao departamento que teve paciência de me aturar nesses anos.

E a todos os professores do curso, que de uma maneira ou de outra me apoiaram e me deram carinho quando precisei.

Em especial à professora Jussara, que não está mais em nosso meio, com as brincadeiras e histórias que tinha sempre para nos contar, mas que estará sempre em nossos corações. Abraços para os guris e as gurias, como tinha carinho de nos chamar.

Imaginação é o começo da criação; nós imaginamos o que desejamos, somos o que imaginamos, e criamos o que somos. (Autor desconhecido)

RESUMO

A presente pesquisa se propõe a refletir sobre o artesanato e o design, na busca de sua identidade. Para tanto, estuda o artesanato e seus vários aspectos e definições e Design. Compreender os vários aspectos na elaboração de produtos e estudar suas características, conceitos, aplicações e classificação que compõem os conceitos de design e artesanato em sua totalidade, para definir qual sua identidade no contexto da arte. Dessa forma, pretende-se também contribuir para o entendimento do artesanato como participante social, explorar seu caráter significativo, sua relevância no meio comunitário e o próprio conceito do artesanato em relação ao artesão como elementos indissociáveis de sua própria cultura.

Palavras - chave: Design. Artesanato. Arte. Identidade.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Irmãos Campana.....	32
Figuras 2 e 3 – Imagens da Produção de Simone Milak Natal.....	44
Figuras 4 e 5 – Imagens da Produção de Simone Milak Natal.....	44
Figuras 6 e 7 – Imagens da Produção de Simone Milak Natal.....	44
Figuras 8 e 9 – Imagens da Produção de José Nez.....	47
Figuras 10 e 11 – Imagens da Produção de José de Nez.....	47
Figuras 12 e 13 – Imagens da Produção de José de Nez.....	48
Figuras 14 e 15 – Imagens da Produção de José de Nez.....	48
Figura 16 – Imagem de Cachepôs.....	54
Figura 17 – Processo de Produção.....	56
Figura 18 – Processo de Produção.....	56
Figura 19 – Processo de Produção.....	56
Figura 20 – Processo de Produção.....	57
Figura 21 – Processo de Produção.....	57
Figura 22 – Processo de Produção.....	58
Figura 23 – Processo de Produção.....	58
Figura 24 – Processo de Produção.....	59
Figura 25 – Experimentação.....	60
Figura 26 – Desenho de construção	62
Figura 27 – Solução (cachepô e nó de pinho).....	63
Figura 28 – Solução (decoreação e utilidade).....	63
Figura 29 – Autora e a obra.....	66

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 DEFINIÇÕES.....	11
2.1 Arte	11
2.2 Artesanato	13
2.3 Arte aplicada	14
2.4 Identidade	15
2.5 Iconografia	16
2.6 Semiótica	16
2.7 Cultura Popular.....	16
2.8 Trabalhos Manuais	19
2.9 Design	21
3 ARTESANATO: CONTEXTO HISTÓRICO, MATERIAS E IDENTIDADE.....	23
3.1 Artesanato e as materiais primas.....	25
3.2 Os dois perfis do artesão	27
3.3 Identidade do Artesanato	27
4 DESIGN: HISTÓRIA E IDENTIDADE.....	30
4.1 Identidade do design.....	33
4.1.1 Design do produto	35
4.1.2 Design gráfico	35
4.1.3 Design de Moda	36
4.1.4 Design de ambiente.....	36
4.1.5 Design de embalagens	36
4.2 O movimento das Artes e Ofícios na Inglaterra com Willian Morris	37
5 REFLEXÃO COMPARATIVA DE ARTESANATO E DESIGN.....	39

6 PESQUISA DE CAMPO.....	41
6.1 Conclusões da Pesquisa de Campo.....	48
7 METODOLOGIA DE PESQUISA E O DESENVOLVIMENTO DA OBRA...	50
8 PROJETO – CRIANDO UM CACHEPÔ DE VIDRO.....	52
8.1 Problema	53
8.2 Definição de Problema.....	53
8.3 Componentes do Problema	53
8.4 Coleta de Dados.....	54
8.5 Produtos Semelhantes	54
8.6 Análise de Dados.....	55
8.7 Criatividade	55
8.8 Materiais e Tecnologia	55
8.9 Experimentação	59
8.10 Modelo	60
8.11 Verificação	61
8.12 Desenho de Construção.....	61
8.13 Solução	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS.....	67

1 INTRODUÇÃO

Ao iniciar no curso de Artes Visuais Bacharelado tinha o desejo de conhecer e ampliar os vários aspectos que envolvem o estudo da arte, mas, também ansiosa sobre o decorrer que estava por vir nas próximas fases, se iria gostar ou se arrepender da escolha.

Ao aprofundar os estudos nos conceitos de arte compreendi a sua importância no desenvolvimento intelectual do ser humano. E sua contribuição para o ser humano expressar emoções, sua história e sua cultura através de alguns valores estéticos, como beleza, harmonia, equilíbrio. A arte pode ser representada através de várias formas, em especial na música, na escultura, na pintura, no cinema, na dança, entre outras. Com a compreensão do conceito, o prazer do próprio conhecimento foi sendo ampliado.

Neste trabalho percebi a importância da valorização de conceito de produto. Para complementar os conhecimentos adquiridos sobre o tema foi realizado a abordagem de pesquisa desenvolvida dentro de uma perspectiva qualitativa, pois levam em conta os aspectos culturais do povo e a sua sabedoria, onde as experiências individuais e significados sociais são trazidos de maneira descritiva.

Esta forma de pesquisa foi necessária para conhecer o espaço do artesão e toda a especificidade que envolve a produção da obra, as etapas, matérias primas e todo espaço e condições estruturais que conceituam o artesanato. Para esta atividade irei aprofundar minha pesquisa na sua história, trajetória e nas cores de suas obras, as possíveis fontes de inspiração e selecionar referenciais, incluindo formas de estruturas para construção da minha própria obra de artesanato.

Para elaborar o trabalho foi dividido em capítulos. O primeiro capítulo apresenta as definições que envolvem a arte, a cultura, o artesanato e seus olhares, e finalizando, o design.

No segundo capítulo o conceito de artesanato, com seu contexto histórico, materiais e identidade. A história do artesanato se confunde com o início

da história do homem que surge a partir de sua necessidade de sobrevivência e da utilização de objetos que o pudessem auxiliar nos afazeres de seu dia a dia.

No terceiro capítulo apresenta o design, conceitos e identidade. O design de produtos em si estabelece, de forma crescente, e aborda a etapa de criação, citando fontes referenciais e discutindo pontos importantes neste contexto, verificando a possibilidade do design integrar a arte como fonte de inspiração para constituição de sua profissão.

No quarto capítulo realiza a reflexão comparativa do artesanato e design, afirmando seus conceitos específicos e características próprias da identidade cultural e suas diferenças que o constituíram como profissão.

O capítulo cinco apresenta a pesquisa de campo e no capítulo seis a metodologia de pesquisa e o desenvolvimento da obra são apresentados os objetivos desta pesquisa, os interesses pelo tema e a estrutura metodológica, descrevendo as etapas. No capítulo seis detalha os segmentos da pesquisa e conceitua abordagem e linhas de pesquisa.

E encaminhando para a construção da própria obra, o capítulo sete apresenta o Projeto: construindo um cachepô de vidro, com todas as etapas de confecção e também de figuras ilustrativas. E o capítulo oito, realiza as considerações finais diante do texto apresentado.

2 DEFINIÇÕES

O estudo da arte envolve muitos aspectos, a fronteira entre o erudito e o culto, o ingênuo e o popular, estão envolvidos no movimento contemporâneo. Neste capítulo estaremos apresentando as definições que envolvem a arte, a cultura, o artesanato e seus olhares, e finalizando, o design.

2.1 Arte

A arte é muito importante no desenvolvimento intelectual do ser humano. É uma forma de expressar emoções, sua história e sua cultura através de alguns valores estéticos, como beleza, harmonia, equilíbrio. A arte pode ser representada através de várias formas, em especial na música, na escultura, na pintura, no cinema, na dança, entre outras.

São quatro as linguagens da arte, artes visuais, teatro, dança e música. Segundo Chauí (2002, p. 323), “Arte é trabalho do pensamento, entender arte como conhecimento implica refletir sobre alguns aspectos dos processos de criação, como as representações da relação do homem com o mundo”.

A arte é uma maneira de expressar-se, ela nos traz sensações, onde o ser humano é capaz de expressar seus sentimentos e até os sentimentos que o artista transmite nas obras.

“A arte é um rio cujas águas profundas irrigam a humanidade com um saber, outro que não o estritamente intelectual, e que diz respeito à interioridade de cada ser”. (Ana Mei Barbosa)

As linguagens da arte nos envolvem em nosso dia-a-dia, mesmo não percebendo, ela nos transmite sentimentos que são capazes de mudar nossa auto-estima.

A arte enquanto linguagem, interpretação e representação do mundo é parte deste movimento. Enquanto forma privilegiada dos processos de representação humana, é instrumento essencial para o desenvolvimento da consciência, pois propicia ao homem contato consigo mesmo e com o universo. Por isso, a Arte é uma forma de o homem entender o contexto ao seu redor e relacionar-se com ele. O conhecimento do meio é básico para a sobrevivência, e rerepresentá-lo faz parte do próprio processo pelo qual o ser humano amplia o seu saber. (BUORO, 1998, p. 20).

A arte proporciona uma gama de sentimentos diversificados que as múltiplas linguagens favorecem, fazendo-nos experimentar diferentes sensações e realidades, pois o olhar é constantemente provocado por meio das linguagens da arte.

Para Coli (2002, p. 11) “[...] estatuto da arte não parte de uma definição abstrata, lógica ou teórica, do conceito, mas de atribuições feitas por instrumentos de nossa cultura, dignificando os objetos sobre os quais ela recai”.

Mas quem conseguiu ou conseguiria conceituá-la?

Para Coli (2002, p.07) “Dizer o que seja arte é coisa difícil [...]. Tantas e tão diferentes são as concepções sobre a natureza da arte”.

Compactuando com Coli, (1995, p10. 11)

Para decidir o que é ou não arte, nossa cultura possui instrumentos específicos. Um deles, essencial, é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhecemos competência e autoridade. Esse discurso é o que proferem o crítico, o historiador da arte, o perito, o conservador de museu. São eles que conferem o estatuto de arte a um objeto.

A arte acompanha a sociedade e seus problemas sociais, por este motivo o que ontem era arte atualmente não deixa de ser arte, mas não condiz com a expectativa do momento social e não pode ser aceito como arte senão como cópia. Portanto podemos afirmar que arte é inovar, criar, transformar construir e desconstruir. Pesquisar e estar atento ao momento atual é uma das características de um artista

Conforme Ximenes (2000, p. 87) A arte é “Capacidade humana de aplicação prática de idéias”.

Segundo Bosi (2000, p. 13) “A arte é um fazer. A arte é um conjunto de atos pelos quais se muda a forma, se transforma a matéria oferecida pela natureza e pela cultura [...]”.

2.2 Artesanato

O Artesanato é essencialmente a produção de um artesão que produz objetos pertencentes a sua cultura popular. O artesanato é a transformação de uma matéria prima de forma manual refletindo a relação do artesão com o meio em que vive.

Podemos compreender como artesanato toda atividade produtiva de objetos e artefatos realizados manualmente, ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, apuro técnico, engenho e arte. (BARROSO. 2000. p3)

Nem tudo o que é feito com as mãos é artesanato. O homem produz uma infinidade de produtos que não podemos definir como artesanato. Segundo Barroso,

[...] uma atividade manual é em geral uma ocupação secundária, utilizando-se o tempo disponível ou ocioso, com o objetivo principal de complementar a renda familiar, enquanto o artesanato é atividade principal de quem o produz. [...] exige destreza e habilidade, porém prescinde de uma capacidade artística e criativa capaz de intervir e alterar cada nova peça executada. (BARROSO. 2000. p4)

O artesanato é essencialmente um trabalho individual “embora a produção de alguns objetos possa exigir a intervenção de várias pessoas durante sua confecção” (BARROSO. 2000. p 3). Para Vogel,

O termo “artesão” se tornou cada vez mais especializado para definir trabalho manual que, embora habilidoso, não se propõe a propósitos intelectuais ou criativos. Foi, pois a estética moderna que circunscreveu o artesanato. A ciência também se separou das artes que deixaram de ser liberais para se tornarem belas. (VOGEL. 2010. p13)

O artesanato pode ser diferenciado por categorias de finalidades, sendo estas: utilitárias, substitui utensílios de valor mais elevado e supre a necessidade da população de menos valor aquisitivo. Conceitual, objetos cuja finalidade é de

externar contemplação por isso se aproxima das artes populares. Decorativo, serve para enfeitar; sua principal motivação é a busca da beleza utilizada no ambiente de convívio. Litúrgico, utilizados em práticas religiosas. Lúdicos, relacionados a práticas folclóricas e tradicionais são em geral para entretenimento. Ex: brinquedos populares e instrumentos musicais.

O artesanato surgiu no ocidente com o aparecimento das atividades urbanas necessárias à vida e a coletividade. Segundo Barroso, (2000. Pag. 7)

O aparecimento de atividades urbanas necessárias à vida em coletividade, tais como os padeiros, ferreiros, carpinteiros, marceneiros, tecelão, seleiros, arquitetos, entre outros. Somente a partir do século XVIII é que surgiram as primeiras corporações de ofícios com regras e regulamentos rígidos, definindo os limites e atribuições do trabalho artesanal, conseguindo algumas destas entidades notável reconhecimento.

A industrialização fez com que o artesanato entrasse em um processo lento de decadência e marginalização social. Além de uma produção em larga escala e com preços mais acessíveis os produtos industrializados tem maior abrangência. Restou ao artesanato um produto melhor acabado, exclusivo direcionado a uma faixa de consumidores mais exigentes de produtos únicos e personalizados. No Brasil, os produtos artesanais de predominância indígena se incorporam às técnicas trazidas por imigrantes, criando uma grande diversidade.

No início do artesanato os mestres eram aqueles que dominavam as técnicas e os aprendizes seguiam as orientações dos mestres. O compromisso do artesão é consigo mesmo e não com o mercado, são considerados pelos críticos de autodidatas.

2.3 Arte aplicada

Arte aplicada ou utilitária é o termo usado para determinar um tipo de arte que seja útil. O contrário do conceito de "arte pela arte", ou seja, não apenas uma forma de expressão artística, conceito essencial às artes atualmente. Arte aplicada também costuma ser considerado um termo antiquado para definir as atividades e profissões ligadas ao design.

Essa dicotomia entre artes e artes aplicadas tem sido considerada por alguns como uma das distorções na classificação das atividades "artísticas", fruto de preconceitos sobre os pré-requisitos e status de um artista. A origem desse fenômeno está na separação profissional entre artista e artesão e, mais tarde no século XIX, com a divisão entre artista e designer.

2.4 Identidade

O conceito de Identidade segundo dicionário, o que faz que uma coisa seja da mesma natureza que outra. Conjunto de caracteres próprios e exclusivos de uma pessoa (nome, idade, sexo, estado civil, filiação etc.): verificar a identidade de alguém. Identidade pessoal, consciência que alguém tem de si mesmo.

Hoje, muito se fala no resgate de culturas e identidades, ou do esquecimento delas. HALL (2005) fala sobre uma mudança na sociedade ao expressar que um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados.

“A identificação étnica refere-se ao uso que umas pessoas faz de termos raciais, nacionais ou religiosos para se identificar e, desse modo, relacionar-se aos outros”. (GLASER, 1958 *apud* OLIVEIRA, 1976, p. 3).

Assim, entende-se que identidade é algo formado ao longo do tempo, “ela permanece sempre incompleta, está sempre ‘em processo’, sempre ‘sendo formada’”. (HALL, 2005).

2.5 Iconografia

Vocábulo usado para designar o significado simbólico de imagens ou formas representadas em obras de arte. Também nomeia uma disciplina da História da Arte, dedicada a identificar, descrever, classificar e interpretar a temática das artes figurativas. Até fins do século XVI, a iconografia referia-se especialmente ao significado simbólico de imagens inseridas num contexto religioso. Atualmente o termo refere-se ao estudo da história e da significação de qualquer grupo temático. (LOPES, 1992)

2.6 Semiótica

A Semiótica é originada do grego e literalmente "a ótica dos sinais", é a ciência geral dos signos e da semiose que estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas sógnicos, isto é, sistemas de significação. Ambos os termos são derivados da palavra grega *ὄσημα* (sēmeion), que significa "signo", havendo, desde a antiguidade, uma disciplina médica chamada de "semiologia". Foi usada pela primeira vez em Inglês por Henry Stubbes (1670), em um sentido muito preciso, para indicar o ramo da ciência médica dedicado ao estudo da interpretação de sinais.

2.7 Cultura Popular

Cultura popular é a cultura do povo é o resultado de uma interação contínua entre pessoas de determinadas regiões. A cultura popular nasceu da adaptação do homem ao ambiente onde vive e abrange inúmeras áreas de conhecimento: crenças, artes, moral, linguagem, idéias, hábitos, tradições, usos e costumes, artesanato, folclore, etc.

Não temos um conceito bem definido de Cultura Popular, seu significado é heterogêneo, remetendo a um amplo aspecto de concepção. Pode-se atribuir à

cultura popular o conceito de saber, como também a função de resistência a dominação de classes. Saber refere-se, ao conhecimento como técnico de trabalho e procedimentos de cura, já a resistência à dominação de classes ocorre com os diversos modos de expressão artística, como a literatura oral, a música, o teatro e a poesia. Nesse caso os eventos são pensados no futuro.

A palavra cultura é registrada como saber, estudo, elegância, e esmero, nos leva a pensar nos domínios da filosofia, das ciências e das belas-artes. Nas sociedades estratificadas em classes esses campos da cultura são, na verdade, atividades especializadas que tem como objetivo a produção de um conhecimento que parte das universidades e das academias. Ser culto, nesse sentido, é ter bom gosto, razão ou saber, ter conhecimento e estar informado.

Para Bortolotto (1992, p. 01) “Conhecer os fatos que envolvem nossos antepassados, suas lutas, sonhos, valores e esperanças, não é apenas tentar compreender sua história, é, principalmente, descobrir mais sobre nós mesmos.”

Somos herdeiros da história, tudo quanto recebemos de nossos antepassados é nossa herança, será nosso patrimônio, por vezes alterados, mas, único. As heranças hereditárias se tornarão mais evidentes na medida que formos amadurecendo como seres humanos, a ponto de apropriar-se das mesmas e assumirmos nossa identidade cultural. Cada ser traz consigo marcas de sua história adquiridas no decorrer da vida e é de extrema importância a valorização da identidade pessoal e cultural, porque esta representa nossa origem e trajetória de vida, o nosso patrimônio artístico-cultural.

Para Tylor (apud Laraia 2004, p.25) “cultura é todo complexo que inclui conhecimento, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”.

Vianna (2008, p. 119) “[...] cultura os sistemas de significados, os valores, crenças, práticas e costumes; ética, estética, conhecimentos e técnicas, modos de viver e visões de mundo que orientam e dão sentido as existências individuais em coletividades humanas.”

Segundo Fávero (1983) a cultura é o processo histórico pelo qual o homem, em relação ativa com o mundo e com os outros homens, transforma a natureza e se transforma a si mesmo, construindo um mundo qualitativamente novo de significações, valores e obras humanas e realizando-se como homem neste mundo humano.

As mais variadas culturas espalhadas pelo mundo nos causam curiosidade e vontade de conhecê-las de modo a inundar-se nas próprias. Mas, vale lembrar que somos seres onde cada pessoa será e terá a sua cultura independente onde ou como habita.

“Não há grupo humano estável que além de ter a sua vida social, a sua sociedade, não tenha também a sua memória, a sua história, a sua cultura”. (Silva, 2008, p.34) Cada pessoa individualmente possui sua identidade formada no processo de vivência social. A identidade meio pela qual nos conhecemos e distinguimos de outro povo, maneira de demonstração de características importantes. Conjunto dos repertórios de ação, língua e de cultura que permitem a uma pessoa reconhecer sua ligação a certo grupo social e identificar-se com ele. Valor único e vulnerável a transformações. Vale ressaltar que as identidades são definidas por meio das relações sociais, sendo assim está à disposição da transformação constante.

A identidade é um conceito transitivo que implica uma concomitante relação de semelhança e diferença. Em termos sociais, a identidade (entendida como a maneira por meio da qual me vejo e sou visto pelos outros) nunca é uma construção individual, ao contrário, é um conceito que precisa do outro para ser referendado, ou seja, só adquire sentido a partir da interação. Na identidade, as dimensões pessoais e coletivas estão interligadas. (Oliveira, 2007, p. 740).

Para Oliveira (2007, p. 75) “As identidades têm histórias, e como tudo que é histórico, sofrem transformações constantes [...]”.

Para Gabriel (2008, p. 76) “A identidade cultural se relaciona a aspectos de nossas identidades que surgem do ”pertencimento” a culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas e, sobre tudo, nacionais [...]”.

Toda sociedade, povo ou comunidade tem valores, padrões de comportamento, formas de viver, características culturais que identificam, os tornam semelhantes entre si e diferentes dos outros. Chamamos a isso de identidade cultural [...]. (ATAÍDES, 1997, p.10)

A relação existente entre identidade cultural e memória persiste paralelamente. É de extrema importância o papel da memória coletiva nessa relação cultural como meio de propagar a cultura. Uma vez perdida a memória de um determinado povo onde ficará a identidade coletiva?

A memória é, então, um elemento essencial da identidade. A falta ou a perda da memória coletiva nos povos e nas nações provoca perturbações graves na identidade coletiva. A memória coletiva e histórica é, assim, importante para o sentimento nacional, para a consciência de classe, para a preservação da cultura e da identidade de um povo [...]. (ATAÍDES, 1997, p. 14)

2.8 Trabalhos Manuais

Segundo o dicionário Priberam da língua portuguesa a palavra manual vem do latim *manualis*, significa tudo que é relativo a mão, feito com a mão, que se pode mover à mão, que se pode facilmente trazer na mão, em que se trabalha com as mãos, que diz respeito a trabalho de mãos, que se transporta facilmente.

Podemos então afirmar que tudo o que é feito com as mãos é trabalho manual, mas quem trabalha com habilidades manuais precisa usar seu intelecto para realizar suas atividades. Um índio que se utiliza de sua cultura e dos trabalhos manuais para sua sobrevivência pode não saber ler ou escrever, mas sobrevive sem dificuldades na selva, um intelectual não conseguiria mesmo tendo lido todos os livros de sobrevivência em selva. Percebemos que o desenvolvimento de cada

habilidade está diretamente ligado a uma determinada cultura, realidade e localização.

A habilidade manual caminha junto com a experiência uma necessita da outra para a realização de um trabalho ou de um projeto. Um índio sabe calcular a seu modo as dimensões da oca, a quantidade da madeira e da palha que irá utilizar a velocidade da presa, o tipo de erva que pode ser utilizado na medicina local da tribo, etc. O índio em suas habilidades manuais faz uso da arte no seu dia a dia, segundo Boas,

Uma comunidade indígena surge, vai ao seu apogeu e desaparece utilizando nada mais do que cerca de cem objetos, os quais, perfeitamente adequados às suas funções, são essencialmente utilitários. Porém, embora utilitários, todos esses objetos se constituem em manifestação estética. Uma panela de barro só é panela quando totalmente pintada. Se não for pintada não é panela. Do mesmo modo, a dimensão estética está sempre presente, ao lado da dimensão funcional, em todos os objetos, desde uma simples cestinha até um arco, uma flecha, uma máscara ou uma pequena peça de cerâmica. Não se imagina a função desvinculada do belo. O índio é um verdadeiro esteta e expressa sua arte em tudo o que concebe e cria. (BOAS, 2006.p.133)

Como vemos o índio deixou um legado histórico de suas habilidades e de sua arte, suas habilidades manuais fazem parte de nossa cultura.

Num grande centro urbano o trabalho intelectual é necessário para a realização do trabalho manual, tudo precisa ser antes definido, planejado em todos os pormenores para que o processo manual seja utilizado. Mas ambos andam juntos numa mesma direção. O designer mesmo com todo o seu conhecimento intelectual precisa utilizar as mãos para que o seu trabalho se realize.

O artesanato é obrigatoriamente um trabalho Manual, pois, é realizado manualmente, porém nem todo trabalho manual é artesanato, pois, em vários locais e profissionais desenvolvem sua produção de forma manual, são exemplos destes: pedreiros, padeiros e marceneiros. Os marceneiros em vários momentos são profissionais da marcenaria e em outros se tornam artesão. São artesãos no momento em que constroem uma peça única e com objetivos de artes, os quais expressão emoções, tem valores estéticos, como beleza, harmonia e equilíbrio.

2.9 Design

Uma vez que o Design faz parte do nosso cotidiano e convive constantemente na sociedade, ele desempenha um papel de transmissor e formador de opiniões, já que está presente em produtos (visuais ou objetos), desempenhando seu papel de “Comunicador”, estabelecendo relações sociais e marcando a atuação das pessoas na sociedade.

O design não se preocupa somente com a aparência das coisas, mas também se refere à produção de bens de consumo preocupando-se com sua função e sua forma, Forty reitera este conceito quando afirma que:

A qualidade especial da palavra Design é que ela transmite ambos os sentidos, e a conjunção deles em uma única palavra expressa o fato de que são Inseparáveis: a aparência das coisas é, no sentido mais amplo, uma consequência das condições de sua produção. (FORTY, p. 12 apud BURDEK 2006)

O pintor, arquiteto e autor de textos sobre arte do século XVII Giorgio Vasari, é um dos primeiros em seus escritos e caráter. Autônomo das obras de artes: a sua existência, ele intitulava “disegno”, o que salvou tradução, apenas desenho ou esboço. “Disegno” significa em todos os tempos a idéia artística. Na época havia a diferença entre “disegno e interno”, o conceito para uma obra de arte(o esboço, o projeto ou plano) é o “disegno externo”, a obra de arte completa(desenho, quadro, plástica). Vasari elevou o desenho, o “disegno”, a pai de três artes: pintura, plástica e a arquitetura. (BURDEK, 2006)

A qualidade especial da palavra Design é que ela transmite ambos os sentidos, e a conjunção deles em uma única palavra expressa o fato de que são inseparáveis: a aparência das coisas é, no sentido mais amplo, uma consequência das condições de sua produção. (FORTY, p. 12 apud BURDEK 2006)

A diversidade de definições e de descrições não se valida por vontade dos pós- modernos, mas, sim por um necessário e justificável pluralismo. Na virada do século XX e para o XXI sugere que em vez de uma nova definição ou descrição

do design fossem nomeados alguns problemas que o design deverá sempre atender (BURDEK, 1999).

Como por exemplo:

- Visualizar progressos tecnológicos,
- Priorizar a utilização e o fácil manejo de produtos (não importa se “hardware” ou “software”) ,
- Tornar transparente o contexto da produção do consumo e da reutilização,
- Promover serviços e a comunicação, mas também quando necessário exercer com energia a tarefa de evitar produtos sem sentido.

A função do Design passou por vários rumos ao longo da história até ele se configurar da forma que se conhece hoje, trazendo consigo características de escolas, movimentos, estilos e Designers que contribuíram para sua construção histórica. Transformando-a e valorizando o seu espaço no mercado, constitui-se em uma profissão rentável e importante no meio industrial.

3 ARTESANATO: CONTEXTO HISTÓRICO, MATERIAIS E IDENTIDADE

A história do artesanato se confunde com o início da história do homem que surge a partir de sua necessidade de sobrevivência e da utilização de objetos que o pudessem auxiliar nos afazeres de seu dia a dia. Mas o artesanato tem sua utilidade e inutilidade sendo que os enfeites que o homem utilizava seja no corpo ou em um utensílio não tinha utilidade senão estético. E assim, sem intenção, o homem faz uso do artesanato que partia de práticas culturais ligados ao sensível.

Ao utilizar novas formas e incrustar novos elementos ao seu objeto, na necessidade de torná-lo mais belo, o homem deu início a arte, nesta mistura de elementos entre utilidade e beleza. Misturou elementos de informações, histórias e costumes. Para Jansen (1998. p10), “Tal como um embrião passa sensivelmente pelas mesmas fases da evolução humana através dos tempos, também o artista, no começo, reinventa os primórdios da arte.” Segundo Ostrower, [...] “o homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenado, dando forma, criando”. (1978, p.10).

Criar significa poder compreender, e integrar o entendimento em novo nível de consciência. Significa poder condensar o novo entendimento em termos de linguagem. Significa introduzir novas ordenações, formas. Assim, a criação depende tanto das convicções internas da pessoa, de suas motivações, quanto de sua capacidade de usar a linguagem no nível mais expressivo que puder alcançar. (OSTROWER, 1995, p.252).

Sendo o artesanato de natureza funcional, a dificuldade então, se encontra no relacionar à arte e da utilidade sendo que, a partir do momento que o objeto segue uma estética, Segundo Pareyson (2001, p.54) nessa dualidade discorrem dois modos incompatíveis: beleza e utilidade “Como também há quem só encontre beleza relacionando-a, a alguma funcionalidade.”

Os primeiros artesãos surgiram quando o homem aprendeu a polir a pedra, a fabricar a cerâmica e a tecer fibras animais e vegetais. No Brasil, o

artesanato também surgiu neste período. Os índios foram os mais antigos artesãos. Eles utilizavam a arte da pintura, usando pigmentos naturais, a cestaria e a cerâmica, sem esquecer a arte plumária como os cocares, tangas e outras peças de vestuário feitas com penas e plumas de aves.

O homo erectus que vagava pelas planícies da terra na pré-história, com seus utensílios de pedra, deu lentamente dois enormes passos: o domínio do fogo, há cerca de 500 mil anos, e a aquisição da linguagem. Esses fatores propiciaram um rápido desenvolvimento. Com o fogo, ele se protegia dos predadores e do frio, e ainda melhorava sua alimentação e fabricação dos utensílios. [...] Com o desenvolvimento da fala, o convívio e a troca de experiência ganharam nova dimensão. Ouve-se e conta-se história: há um aprendizado a partir da palavra, da observação, da troca de impressões. A terra endurecida em volta do fogo sugere a cerâmica; rabiscos no chão, traçando estratégias de caça, se transformam em desenhos. (COELHO, Paulo Tarso S. P. 1998. p 33)

Sendo reflexo de sua vida social o artesanato como objeto de troca passou a fazer parte de negócio entre as tribos e assim o homem sente então a necessidade de produzir mais e melhor suas peças.

Como hábeis artesãos, o homem produz diversos tipos de artefatos para atender suas necessidades cotidianas e rituais, utilizando-os até mesmo como uma alternativa de renda. De suas mãos surgem trançados que formam cestos, bolsas, e esteiras, moldam a cerâmica que dá origem as painéis e esculturas, entalham a madeira da qual nascem armas, instrumentos musicais, máscaras e esculturas. Além das plumas e adornos de materiais diversos como cocos, sementes, ossos, conchas que, são transformados em verdadeiras obras de arte.

Utiliza-se e todos os recursos de que dispõem para realizar seus trabalhos: Gravam em ossos, chifres, pedras e paredes esculpem estatuetas de baixos relevos em marfim, pedras, ossos, paredes. Com as mãos moldam em barro animais perfeitamente representados [...] (COELHO. 1998. p 34)

Com o crescimento das cidades o trabalho artesanal foi se tornando manufatureiro transformando a produção social da agricultura para indústria em atividades artesanais manufatureiras como a fiação e a tecelagem transformaram a produção social, da agricultura para a indústria.

Nenhuma máquina pode substituir o artista, porque nele, a concepção e a execução andam de mãos dadas e mostram-se tão dependentes que é impossível separá-los. (JANSON, 1998. P.13)

O artesão era livre em seu processo de trabalho, aprendia e desenvolvia seus conhecimentos e habilidades. O trabalho artesanal não era apenas uma atividade útil, trazia em si uma profunda satisfação, pois os artesãos aperfeiçoavam seu talento. O artesanato com fins comerciais representou a concentração de uma especialização e divisão de trabalho, multiplicando o rendimento e aumentando a produção. Torna-se importante neste momento a estética. Atualmente artesanato esta presente na disputa por seu lugar como arte não apenas artesanato. Vemos esta tendência nos vestidos da alta costura onde são incluídas peças artesanais tais como (fuxico, rendas de bilros, etc.) e nas obras de arte contemporâneas onde o artesanato tem contribuído de forma significativa.

3.1 Artesanato e as matérias primas

As matérias utilizadas pelo artesão podem definir seu ofício. As principais matérias primas utilizadas no artesanato brasileiro são: o barro, couro, (animal ou sintético) fibras vegetais, fios (algodão, linho, seda.), madeira (essências nativas, madeiras reflorestadas), metais (alpaca, alumínio, bronze, cobre, ferro, latão, prata...), pedra (granito, mármore, pedra sabão...) vidro e outros como borracha, ossos, chifres, coco, sementes, etc. O Brasil é rico em matérias primas para o artesanato. (BARROSO, 2001)

O barro, mais comum material utilizado: terracota, faianças e a porcelana. As etapas do processo são: extração da matéria prima, limpeza, homogeneização, pré-formatação, moldagem, pintura e a queima.

O artesanato em couro pode ser encontrado em todo o país em milhares de produtos. Cru, seco ou curtido. Os principais ofícios de quem trabalha o couro são o coureiro que produz calçados, bolsas, acessórios de uso individual, malas, estofados, móveis e utensílios domésticos e o seleiro que fabrica arreios, selas gibões, perneiras, acessórios, roupas e chapéus.

Não são utilizados somente os couros de gado, mas de caprinos e em menor escala de répteis.

As fibras vegetais são uma herança indígena presente em todas as regiões do Brasil onde predominam as confecções de peças utilitárias. Dividem-se em cestarias, (bolsas balaios, samburás, peneiras, abanos e chapéus), tapetes e esteiras, móveis e objetos de decoração.

Os fios utilizados no artesanato são a lã e o algodão. Os produtos feitos com fios são tecelagem, rendas, labirintos ou crivo, bordados e bonecas de brinquedos. A madeira é a matéria prima mais utilizada no artesanato brasileiro. Pode-se dividir em quatro grupos de produtos; santeria e esculturas, movelaria e objetos de decoração, luteria e construções, e carpintaria naval.

O artesanato em metal, principalmente o utilitário, ocorre em todo o território nacional. Os metais mais utilizados são alumínio fundido, bronze, cobre ferro e a prata. Está dividido em categorias de ofícios, tais como: o couteleiro (facas, facões, e punhais), o espingardeiro, o ferramenteiro, ferreiro, funileiro (candeeiros, lamparinas, funis, regadores etc.), serralheiro, joalheiro ou ourives. (BARROSO, 2001)

No Brasil existe uma grande diversidade de pedras, mas a pedra mais utilizada é a pedra sabão por ser mais fácil de manusear. As de menor valor são utilizadas para objetos de uso pessoal e as pedras do tipo mármore e granito são produzidas peças para residências e construções.

O vidro como matéria prima de artesanato é utilizado para o fabrico de peças de utensílios e decoração mais elitista.

Na verdade todo o material disponível para o artesanato é retirado da natureza e dependem da criatividade do artesão e do acabamento dado as peças, para que seu produto seja aceito.

3.2 Os dois perfis do artesão

O artesão profissional e o artesão amador diferem em seu modo de fazer e ser. O artesão profissional tem orgulho do que faz se preocupa em ensinar o que aprendeu, deixando seu legado. É o que deixa sua experiência passando de pai para filho a arte e o conhecimento que possui. O amador faz sua arte de modo casual sem compromisso apenas como uma atividade complementar de renda.

O artesão quando elege o modelo que o satisfaz, enquanto solução e forma inicial de um processo de multiplicação fazendo cópias da matriz original, obedecendo a um padrão de trabalho que é a afirmação de sua capacidade de expressão.

A palavra artesanato por muitas vezes era atribuída a uma atividade “menor”. Como afirma Leon (2005) “às vezes confundida com o fazer manual, é atribuída àqueles que aprendem rudimentos de uma profissão ‘simples’ como a marcenaria”. (p.64). Essa atribuição ao artesão já era presente desde o Renascimento, onde os artistas eram os criadores, responsáveis pelo trabalho intelectual, e os artesãos eram os auxiliares na execução do trabalho, responsáveis pelas tarefas menores. Percebe-se que a figura do artista era diretamente relacionada ao papel do idealizador, enquanto o artesão ao papel do trabalho manual. (apud BARROSO, 2001)

3.3 Identidade do Artesanato

O artesanato apresenta diversas técnicas, sobre artesanato de biscuit, cerâmica plástica, bonecas de pano, técnicas de tricô, crochê, decoupage, artesanato em madeira, pintura country, artesanato com garrafas pet, feltragem, moldes de tricô, arte com vidro, arte com miçangas, e outras formas de trabalhos.

É uma manifestação local, seus recursos são profundamente vinculados ao meio, micro esfera produtiva de indivíduos ou de pequenos grupos, revelando-o

em suas formas e materiais. O princípio de sua força comunicacional na contemporaneidade é este: a busca pela sensibilidade localizada e única, particular.

O artesanato não pode ser definido apenas pela forma manual de execução, embora essa seja sua primeira característica (aquilo que lhe dá caráter), seu fundamental fato definidor. Se for o fazer manual o que primeiramente concede a identidade artesanal, é aí também que reside a primeira ruptura que o separa da arte, especialmente se esta for definida pelo modelo privilegiado do aporte conceitual. Segundo seus princípios, o primeiro, o artesanato, nasce do fazer e a segunda, a arte, do pensar.

Tal posicionamento deixa ambos incompletos, forçando uma mirada parcial dos fenômenos, pois nem a arte se desune da execução, nem o artesanato do pensamento. Devemos lembrar que a distinção entre arte e artesanato é relativamente recente: ela constitui suas bases no Renascimento, quando a arte se propõe "*cosa mentale*" como Da Vinci dizia a respeito da pintura. Até então a arte era um desígnio ao artesanato de excelência, uma forma depurada em um conjunto de práticas estéticas, todas elas artesanais. Ao ser designado menor, o artesanato perde sua relação com a arte e, pouco a pouco, começa a ser entendido como coisa à parte.

O artesanato é um tipo de produção, em que o trabalhador desenvolve o seu conhecimento em diferenciados tipos de técnicas que caracterizam muitas vezes exclusividade, identidades socioculturais de diferentes comunidades.

O artesanato resulta de saberes acumulados por gerações em diversas comunidades organizadas por todo o país. Os artesãos são herdeiros de técnicas e conhecedores dos recursos naturais existentes em suas regiões com isso é preservada a identidade cultural do artesanato valorizando as tradições regionais, a habilidade dos artesãos e as relações existentes nos grupos. Seus objetos traduzem seus valores e visão de mundo e, desse modo, criam e reinventam uma das formas mais singulares de representação da identidade cultural.

Os instrumentos do artesão não são, nesse caso, meras extensões da mão. Foram constituídas a partir da ação humana sobre os materiais, numa sorte de inspiração técnica. Assim se criam os instrumentos específicos de cada técnica, e um martelo é instrumentalmente diferente no ofício de sapateiro e no ofício de escultor. A apropriação dos materiais disponíveis em cada ambiente também ilustra a dinâmica das práticas da cultura.

Para desenvolver produtos artesanais de referência cultural é necessário valer-se de elementos de seu lugar de origem, seja pelo uso de elementos simbólicos que façam menção às origens de seus produtores ou de seus antepassados ou pelos materiais utilizados. Portanto, a identidade cultural é caracterizada por costumes, ritos, mitos, cores que remetem à paisagem local, pelas imagens prediletas, pela fauna e flora, pelos tipos humanos retratados e seus costumes mais singulares, que contribuem para distinguir um determinado grupo social dos demais. O outro aspecto que caracteriza uma determinada cultura relaciona-se ao uso de matérias-primas disponíveis na região e de técnicas de produção que foram passadas de geração em geração. Esses são os atributos mais valorizados por este mercado.

4 DESIGN: HISTÓRIA E IDENTIDADE

Embora não tivesse o nome usado atualmente, o designer sempre esteve presente na hora da criação, pois o que o distingue é a originalidade. O novo sistema industrial transforma as relações sociais e o homem começa a buscar conhecimento e a se especializar no trabalho. Toda a evolução do homem possui um grande potencial que pode ser cada vez mais lapidado através de sua valorização, das suas virtudes, dos seus conhecimentos.

Por volta do século XVI os objetos decorativos começam a ter pela primeira vez um valor de status atribuídos a eles. Os adereços, tapeçarias, porcelanas, e artefatos de decoração começam a interessar a monarquia e a nobreza com objetos de luxo, através da aplicação de ouro em livros e porcelanas, que demonstrava prestígio e posição social, são agora procurados para demonstrar status. O Desenho de peças exclusivas passa a ter um valor e faz a diferença entre os produtos “comuns” industrializados. Os artistas passam a assinar suas peças e graças a esse novo movimento do design, foi criado um mercado que abrangia mais do que somente artistas. Esse período foi muito importante para a evolução das artes gráficas, influenciando designers dos dias atuais. Segundo (Janson 1998) “A arte é um objeto estético, feito para ser visto e apreciado pelo seu valor intrínseco.”

Os ricos do sec. XIX queriam mostrar um padrão de vida diferente e o designer e os artesãos faziam esta diferença. No sentido de organizar suas casas criavam peças funcionais que eram verdadeiras obras de arte. Com o passar do tempo toda a sociedade passou a ter acesso a este novo olhar em relação aos móveis não tinham nenhuma intenção de uso e praticidade, as peças eram elaboradas com conceito e funcionalidade, modificando as relações sócio-econômicas e estabelecendo a função do design para a sociedade.

Devido a Revolução Industrial, houve uma intensa massificação dos produtos e o designer já não cumpria seu papel de originar-se de uma idéia criativa, e se moldou à idéia de reprodução em massa. Alguns estudiosos da época defendiam a idéia de que o designer deveria direcionar seus esforços servindo a

sociedade de objetos que estivessem além de sua função, preocupando-se mais com a estética, e que proporcionassem prazer a quem os observasse.

Estas regras são as da criação do espaço, um espaço realmente novo, pois o mundo das máquinas, do trabalho e das distâncias encurtadas, o mundo das cidades e das aglomerações exige que o humano reformule suas condições de desejo e de fala, antes determinadas pela religião, pela ideologia aristocrática e pela perspectiva. (CAPELLER. 1998. p97)

A história do design foi uma junção de fatores que ocorreram com a industrialização. Em cada lugar em que se desenvolveu contribuiu cada qual com sua marca cultural imprimindo uma personalidade diferente aos profissionais ligados a esta área. No Brasil por volta dos anos 50 com as escolas técnicas os profissionais da área eram formados como Desenhistas Técnicos.

Muitas são as discussões em relação ao profissional de projeto, discute-se a existência do designer, preocupado com valores sociais, com expressões lingüísticas e considerações estéticas, cujos valores estão voltados para a melhoria técnica e econômica do produto, dominando os aspectos da produção e da tecnologia.

Pesquisar, planejar, executar processo de criação de um designer que pelo fato de ser distinto da arte e do artesanato não quer dizer que não possa fazer uso destes em sua concepção.

Um excelente exemplo está presente nos trabalhos dos Irmãos Campana, Humberto Campana e Fernando Campana. Seus projetos, muitas vezes são considerados obras de arte, sua técnica em geral é artesanal, mas seu modo de pensar e de planejar é de design. Hoje possuem um reconhecimento internacional por seus trabalhos de Design-Arte. Onde, a partir de elementos do cotidiano ou simplesmente produtos sem nenhum valor, são transformados em peças de caráter extremamente artísticos, com uma linguagem única e de uso possível.



Figura 1 – Irmãos Campana
[www.campanas.com.br]

Planejar é se antecipar é pensar nos possíveis problemas e encontrar antecipadamente soluções para esses. Mas design se refere à profissão da pessoa que projeta; esta palavra pertence à língua inglesa e normalmente não se traduz. Design é, portanto, um esforço criativo através do qual se projetam todo tipo de coisas, incluindo utensílios, vestimentas, peças gráficas, livros, máquinas, ambientes e (recentemente) também interfaces de programas. (MUNARI, 1984)

O design gráfico é uma forma de comunicação visual. É o processo de estruturar e dar forma à informação visual, trabalhando freqüentemente à relação de imagem e texto. Podendo ser aplicada a vários meios de comunicação, sejam eles impressos, digitais, audiovisuais, entre outros.

Mas seja como for, o designer faz a diferença em todo o setor empresarial e industrial. Desde a idéia do produto até a colocação do mesmo, no mercado vemos a função estética do projetista. Este nicho foi preenchido de tal forma que uma empresa com um bom profissional da área, atualmente, pode liderar o ranking dos negócios com uma boa idéia de seu designer. A importância da moda como elemento promotor de vendas, foi um fator vital para que o design se firmasse dentro do capitalismo.

Surgiu com o desenvolvimento do artesanato e a necessidade da realeza em ter peças originais de esmero e valor. Com a industrialização houve a necessidade de um projetista que planejasse com antecedência cada peça a ser

produzida na indústria, surgindo então à profissão que no Brasil chamava-se desenhista técnico, que na verdade, era o designer. Atualmente, esta profissão cresceu de forma assustadora e temos inclusive diferenciação na palavra quando se trata de web.

Web designer é o profissional competente para a elaboração do projeto estético e funcional de um web site. Para o desenvolvimento de web sites, esse profissional deve ter a compreensão da aplicação em mídia eletrônica de disciplinas como: Teoria das cores, Tipografia, Arquitetura de informação, Semiótica, Usabilidade, e Conhecimento de Linguagens de Estruturação e Formatação de Documentos hiper textuais como XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) e CSS (Cascade Style Sheet). Para a aplicação desse conhecimento, de forma geral, a web designer recorre a softwares de tratamento e edição de imagens, desenho e codificadores.

O web design pode ser visto como uma extensão da prática do designer, onde o foco do projeto é a criação de web sites e documentos disponíveis no ambiente da web. O web design tende à multidisciplinaridade, uma vez que a construção de páginas web requer subsídios de diversas áreas técnicas, além do design propriamente dito. Áreas como a arquitetura da informação, programação, usabilidade, acessibilidade entre outros. A preocupação fundamental da web designer é agregar os conceitos de usabilidade com o planejamento da interface, garantindo que o usuário final atinja seus objetivos de forma agradável e intuitiva.

4.1 Identidade do design

O design de produtos em si estabelece, de forma crescente, o aspecto central de todas as decisões corporativas, pelo fato que depende dele a percepção de usuário, quando confrontado com o produto. Wolfgang Sarasin chamou a atenção muito cedo (1980) para o fato de que o desenvolvimento de uma forte Identidade Corporativa em muitos casos se dá a partir do desenvolvimento de um perfil de identidade do produto. Como a construção de identidade de uma empresa se

percebe primeiramente de fora, ao item correspondente a aspecto do design de produtos, é necessário, um olhar específico. (BURDEK, 2006)

Atualmente no mundo globalizado a imagem é um produto poderoso na mídia e fora dela. A imagem de uma empresa está relacionada a sua marca e ao produto por ela oferecido. Um designer pode transformar um produto em uma marca de valor inestimável e as empresas estão cada vez mais conscientes de que suas marcas devem ser capitalizadas pelo valor que agregam à sua cultura, tornando-se um suporte ativo às estratégias de gestão do negócio.

A identidade da marca acaba se alojando na mente dos consumidores e ali criando expectativas de respostas satisfatórias aos seus anseios de consumo, desse modo, a percepção de uma marca de qualidade se faz na mente do consumidor.

Possuir um produto de marca famosa para muitos é um sonho e esta marca cria uma identidade própria podendo dar status a uma pessoa que o possui. O valor de uma marca que é a identidade de um produto vem de sua habilidade em ganhar um significado exclusivo, destacado e positivo na mente dos clientes. “Para todos os tipos de clientes, afinal, existem dois tipos de marcas: as que justificam seu preço, e as que não o justificam. Marcas são conseqüências diretas da estratégia de segmentação de mercado e diferenciação de produto”. (KAPFERER, 1992, p. 16).

Como um símbolo que revela o perfil dos produtos ou do serviço, a marca tem função hábil na comercialização se transformando num estímulo à repetição facilitando o ato de nova aquisição, com mais facilidade em um tempo menor.

Isto é também um importante pano de fundo para uma ofensiva em design nos anos 90. Inúmeras empresas européias incrementaram expressivamente suas atividade de design, transformando-as em instrumentos estratégicos, o que fica evidente na Indústria Automobilística. (BURDEK, 2006).

Os objetos projetados pelos designers não tem significado artístico, somente as funções que devem desempenhar. São aquilo que são e não o suporte

de uma mensagem. O designer pode alargar o mercado inventando novos objetos para novas necessidades reais. Pode criar objetos justos, ao preço justo para uma real necessidade. (MUNARI, 1984)

Importante assinalar que o conjunto das bases conceituais do objeto, exposto, exposto mais a frente, se aplica indistintamente para qualquer nível configuracional, tecnológico e de fabricação do objeto. Aplica-se, portanto, a qualquer produto simples ou sistêmico, seja de baixa, média ou de alta complexidade, pertencente às áreas do design do produto, gráfico, moda e de ambiente. E, como regra geral, fabricados ou confeccionados em empresas industriais. (GOMES FILHO, 2006)

4.1.1 Design do produto

Como no caso emblemático, podemos citar como produtos sistemáticos – veículos de modo geral – produzidos por empresas montadoras: GM, VW, Ford, Fiat e outros. Os automóveis, por exemplo, possuem na sua configuração, além dos numerosos componentes fabricados na própria montadora, outros produtos já prontos – constituídos por conjuntos e peças individuais – que são produzidos por diversas outras empresas fornecedoras e agregados ao veículo. (GOMES FILHO, 2006)

4.1.2 Design gráfico

Quase todos os substratos de comunicação visual são também objetos físicos tridimensionais, desde um produto simples como uma folha de papel ou de material plástico as placas, faixas e outros produtos sistêmicos, como: painéis de informação eletrônicos, totens, elementos esculturais, suportes e estruturas metálicas, que são constituídos por diversos elementos. (GOMES FILHO, 2006)

4.1.3 Design de moda

A mesma coisa, a aplicação de grafismos e informações diversas em produtos simples e sistêmicos, como em lenços, camisetas, bonés, uniformes, ternos, vestidos, roupas promocionais de eventos e outros. (GOMES FILHO, 2006)

Em paralelo ao desenvolvimento da metodologia do design foram desenvolvidas reflexões como desenvolver uma teoria do design que pudesse ser formulada em relação a esta disciplina. Tendo a metodologia do design uma meta clara, a de esclarecer o processo de projeto e fornecer as ferramentas necessárias para sua otimização.

Vestidos sofisticados de alta costura, fraques, uniformes profissionais, etc. Também são produtos sistêmicos diferentes de produtos simples como meias, lenços e camisetas. (GOMES FILHO, 2006)

4.1.4 Design de ambientes

O design de ambientes, como já conceituado, enquadra-se predominantemente no conceito de design compositivo. O que significa que, qualquer que seja o tipo de planejamento, projeto ou de tratamento para a organização do interior de um ambiente, o designer vai trabalhar predominante com a escolha e a especificação de produtos – sejam eles funcionais, informacionais, de arte ou decorativos. (GOMES FILHO, 2006)

4.1.5 Design de embalagens

São desde produtos simples, como um envelope de carta selado, até os produtos sistêmicos constituídos, por exemplo, pelos grandes painéis eletrônicos –

sendo que nesse caso o design gráfico é parte integrante e intrínseca desses produtos. (GOMES FILHO, 2006)

Para a compreensão do processo histórico que impulsionou o trabalho do design é necessário conhecer o movimento das artes e ofícios na Inglaterra com William Morris.

4.2 O Movimento das artes e ofícios na Inglaterra com William Morris

Arts & Crafts (do inglês artes e ofícios, embora seja mais comum manter a expressão original) foi um movimento estético surgido na Inglaterra, na segunda metade do século XIX. Defendia o artesanato criativo como alternativa à mecanização e à produção em massa e pregava o fim da distinção entre o artesão e o artista. Fez frente aos avanços da indústria e pretendia imprimir em móveis e objetos o traço do artesão-artista, que mais tarde seria conhecido como designer. Foi influenciado pelas ideias do romântico John Ruskin e liderado pelo socialista e medievalista William Morris.

William Morris teve uma profunda influência nas artes visuais e no desenho industrial dos fins do século XIX. Sobre o desenho tipográfico, Morris propagava: “Letters should be designed by artists, not by engineers”. Tradução: fontes deveriam ser projetadas por artistas e não por engenheiros.

Com o seu paradigma saudosista da Idade Média, Morris quis reafirmar a primazia da qualidade do trabalho manual sobre a máquina industrial da era do Imperialismo.

Morris associou a produção mecânica ao sistema capitalista e, por conseguinte, pensava que a revolução socialista deteria a mecanização do trabalho e substituiria os grandes aglomerados urbanos por pequenas comunidades, onde os objetos de utilidade seriam produzidos por processos artesanais.

Condenou o sistema econômico de seu tempo e refugiou-se na contemplação da Idade Média, quando “cada homem que fabricava um objeto fazia ao mesmo tempo uma obra de arte e um instrumento útil.”

Morris teve que somar forças com os anarquistas, por perceber, provavelmente, nestes o vigor utópico tomado dos marxistas por uma práxis materialista aprisionadora das liberdades do homem.

William Morris experimentou por vezes a sensação de estar órfão, para poder manter-se coerente com suas convicções no novo espírito utópico. Misturando às suas inquietações e qualidades literárias, de rara sensibilidade, o desejo de contribuir efetivamente com as mudanças sociais de sua época.

Fruto de seu tempo e não prisioneiro deste, Morris singrou com sua obra utópica os tempestuosos debates e as perplexidades de um tempo carente de identidade. Foi testemunha da difusa estética socialista, polimorfa e fugaz, algumas vezes, e extremamente dogmática por outras. Encarnou de forma emblemática a necessidade do indivíduo no projeto coletivo, reafirmando o papel da paixão do homem na dinâmica das massas.

Durou relativamente pouco tempo, mas influenciou o movimento francês da *art nouveau* e é considerado por diversos historiadores como uma das raízes do modernismo no design gráfico, desenho industrial e arquitetura.

De acordo com Tomás Maldonado, o Arts & Crafts foi uma importante influência para o surgimento posterior da Bauhaus, que assim como os ingleses do século XIX, também acreditavam que o ensino e a produção do design deveria ser estruturado em pequenas comunidades de artesãos-artistas, sob a orientação de um ou mais mestres. A Bauhaus desejou, assim, uma produção de objetos feito por poucos e adquirido por poucos, nos quais a assinatura do artesão tem um valor simbólico fundamental. De forma ampla, a Bauhaus herda a reação gerada no movimento de Morris contra a produtividade anônima dos objetos da revolução industrial.

5 REFLEXÃO COMPARATIVA DE ARTESANTO E DESIGN

O artesão é um artista, autor de peças raras, únicas, feitas com as próprias mãos. Trabalha de modo muito pessoal, procurando exprimir, numa linguagem específica, caracterizada visualmente por um estilo próprio, as sensações que nascem nele segundo estímulos que recebe do mundo em que vive.

No mundo atual o conceito de artesanato o renega a um lugar reservado ao mercado de futilidades ou ao turismo quando na verdade, a cultura artesanal é muito maior. (MUNARI, 1984)

Este distanciamento do artesanato com a arte, foi colocando o artesanato, mas não o artesão, em lugar comum como os afazeres de donas de casa que precisam aumentar a renda doméstica.

O designer e o artesanato diferem e muito. O artesanato é manual, sempre esteve voltado para a produção em pequena escala tem muitas variações mas, mesmo com a produção em larga escala dos produtos industrializados, o artesanato é um sobrevivente de outros tempos e não é apenas pelo tradicionalismo. O artesanato está se superando com objetos únicos, feitos por artesãos com formação técnica. O designer voltado para a inovação é generalista, é mais requintado e voltado para a produção seriada e uniforme. A abordagem do artesanato difere também na criação e realização. Este elo foi rompido pela indústria. (MUNARI, 1984)

O designer é um projetista dotado de sentido estético, que trabalha para a comunidade. O seu trabalho não é pessoal, mas de grupo: o designer organiza um grupo de trabalho, segundo o problema que deve resolver. Procura produzir da melhor maneira mesmo os objetos mais comuns e de grande consumo.

O trabalho do designer não é executado manualmente como o do artesão, com exceção do modelo, e o “feito a mão” não tem sentido no seu trabalho, que não tem a ver com uma qualidade artesanal. Enquanto o artesão, se tiver de projetar um objeto de uso, o faz no seu modo, o designer não tem estilo nenhum e a forma final

dos seus objetos é o resultado lógico de um projeto que se propõe resolver da melhor maneira todos os componentes de um problema: escolhe as matérias mais convenientes, as técnicas mais justas, experimenta as possibilidades de ambas, tem em conta a componente psicológica, o custo e cada função em particular. Ele procura projetar objetos que além de servirem nas suas funções também um aspecto coerente segundo uma escolha, a qual dará origem àquilo que definimos como a estética da lógica. (MUNARI, 1984)

Segundo os princípios do bom design, o consumidor anônimo deveria sentir a presença de um trabalhador que tenha além de estética, não devido ao estilo pessoal de alguém, mas, nascida do próprio problema.

6 PESQUISA DE CAMPO

Para desenvolver o projeto, foi elaborada uma entrevista com dois artesãos da Região, com o objetivo de enriquecer a pesquisa, conhecendo o local de trabalho, sua realidade profissional e sua forma de desenvolver as peças pesquisadas.

Esta parte da pesquisa contribui para o conhecimento prático do trabalho do artesão, estar no local onde são produzidas as peças de artesanato, transforma nosso olhar, amplia o conhecimento da transformação da matéria prima em uma forma diferente, e ao mesmo tempo em que traduz a história e a personalidade do seu criador. Colocando na peça características pessoais e únicas, que faz a diferença das peças produzidas em larga escala.

Entrevistas

Nome: Simone Milak Natal

Idade: 31 anos

Local de origem: Criciúma

1-Existe uma pesquisa em termos de referências culturais?

Resposta: Sim, dependendo da proposta a ser desenvolvida.

2-Como é o processo de criação dos produtos?

Resposta: Sempre busco criar produtos funcionais, é claro que aliados a estética.

3-Como é pesquisado o mercado dos seus produtos?

Resposta: A partir da idéia, produzo algumas peças e lanço no mercado. Então vou analisando aceitação do público. Se houver necessidade de melhorar este produto vou fazendo, até sentir que esta legal.

4-Qual a importância que o material assume ao criar o produto?

Resposta: É essencial.

5-Existe alguma garantia de que o produto vai vender?

Resposta: Não. Intuitivamente começo com algumas peças e dependendo da aceitação do produto dou continuidade no trabalho ou não, as vezes é necessário fazer melhorias o adequando conforme a exigência do mercado.

6-De onde nasce a inspiração ou idéia do produto?

Resposta: Geralmente busco esta inspiração em “coisas” que remetem algo bom, que desperta sensações boas. E a partir destas referencias busco unir a função e a estética.

7-Existe um tempo médio de vida do produto?

Resposta: A cerâmica tem uma grande durabilidade, pois se percebemos ela acompanha o homem desde a pré- história e inclusive estas produções cerâmicas antigas foram muito úteis para se estudar as civilizações. É claro que quando se agrega outro material como madeira, corda etc, estes materiais já não tem a mesma durabilidade, eles se deterioram com o passar dos anos.

8-Qual a variação do preço do produto?

Resposta: Os preços que pratico nos produtos que estão na minha produção atual podem variar de R\$ 15,00 a 80,00 reais.

9-Com quem aprendeu tal atividade?

Resposta: Inicialmente aprendi e me apaixonei pela cerâmica no ateliê da profª Jussara Guimarães e depois fui aperfeiçoando com cursos, com a própria pratica etc.

10-Possuem uma sistemática de lançamento de novos produtos?

Resposta: Geralmente os produtos são lançados conforme a solicitação do mercado.

11-Existe algum suporte técnico que auxilia na produção?

Resposta: Utilizo forno elétrico para as queimas. Já modelagem e pintura são feitas manualmente.

12-Há concorrências?

Resposta: Posso afirmar que não, pois a cerâmica nos permite trabalhar com diversas possibilidades

13-Como funciona uma associação de artesãos?

Resposta: Na nossa associação (Associação Artes & Ofícios) cada associado se compromete com uma mensalidade. O valor arrecadado com as mensalidades e com comissão das vendas é utilizado para o funcionamento do ponto comercial, para melhorias no mesmo, visitas técnicas a outras feiras etc... Se busca beneficiar todos os associados igualmente.

14-Qual o resultado do trabalho?

Resposta: É muito satisfatório como pesquisa, como desafio. Como aceitação do público também, no entanto sei que ainda tenho muito caminho para percorrer e para conquistar.

15-Onde são vendidos?

Resposta: No ponto comercial da Associação Artes & Ofícios no Criciúma Shopping, na internet, feiras a nível estadual e municipal.



Figura 2 e 3 – Imagens da produção de Simone Milak Natal
[Acervo pessoal da pesquisadora]



Figura 4 e 5 – Imagens da produção de Simone Milak Natal
[Acervo pessoal da pesquisadora]



Figura 6 e 7 – Imagens da produção de Simone Milak Natal
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Nome: José de Nez

Idade: 46

Local de origem: Siderópolis

1-Existe uma pesquisa em termos de referências culturais?

Resposta: Nossa Cidade de Siderópolis , possui várias madeireiras, influenciando no trabalho.

2-Como é o processo de criação dos produtos?

Resposta: Ele explicou que seus pais trabalhavam no cultivo da madeira e beneficiaram também através das famosas serrarias na qual existia motor, Correa e serra. O produto bruto (tronco) a tora de madeira, disso surgiria tabuas, tocos e sarrafos, etc. Eu, crescendo neste meio, fui me interessando pela profissão e desenvolvendo muitas técnicas, pois, sempre gostei de mexer em pregos, martelar objetos. Observei como eu me sentia satisfeito e realizado, criando cachepôs, que além de bonitos e rentáveis.

3-Como é pesquisado o mercado dos seus produtos?

Resposta: Existem outros artesãos fazendo cachepôs, porém com madeira e com mesma técnica, somente nos fazemos.

4-Qual a importância que o material assume ao criar o produto?

Resposta: Aprecio e gosto muito dos trabalhos com madeiras.O produto fica mais bonito e rústico. Também trabalho com madeiras em demolição, que esta bastante em alta. E muito aceitável no mercado.

5-Existe alguma garantia de que o produto vai vender?

Resposta: Garantia não tem. Porém sempre tenho bastante encomendas, exponho e deixo para vender na loja Arte e Ofícios e também para floricultura .

6-De onde nasce a inspiração ou idéia do produto?

Resposta: O gosto e inspiração foram passados de pai para filho e aperfeiçoados conforme as tendências.

7-Existe um tempo médio de vida do produto?

Resposta: Não, apesar de a madeira ser resistente, precisamos ter alguns cuidados para não expor na chuva e umidade.

8-Qual a variação do preço do produto?

Resposta: Varia muito conforme o tamanho, forma e tipo de pintura. No momento o valor mínimo é de R\$ 20,00 á 40,00 reais o quadrado, e o redondo é no valor de R\$ 50,00 a 60 reais.

9-Com quem aprendeu tal atividade?

Resposta: Como já falei, foi tradicionalmente pelos meus pais, a idéia dos cachepôs foram minhas.

10-Possuem uma sistemática de lançamento de novos produtos?

Resposta: Fico atento das tendências, através de revistas e pedido de lojas especializadas.

11-Existe algum suporte técnico que auxilia na produção?

Resposta: Sim, máquinas de corte e para lixar e pregador de pressão.

12-Há concorrências?

Resposta: Várias pessoas que trabalham em marcenarias tentaram copiar, porém com pouca qualidade, e o cliente quer além de beleza, qualidade.

13-Como funciona uma associação de artesãos?

Resposta: Colocam suas obras para vender na loja que é específica para vender os trabalhos produzidos pelos artesãos. Após ser realizada a venda do produto e que o artesão recebe o pagamento. Como se fosse em consignado.

14-Qual o resultado do trabalho?

Resposta: Gratificante, Gosto do que faço, pois, ainda tenho renda para sobreviver.

15-Onde são vendidos?

Resposta: Na loja Arte e Ofícios e Floriculturas e outras lojas de decoração.



Figura 8 e 9 – Imagens da produção de José de Nez
[Acervo pessoal da pesquisadora]



Figura 10 e 11 – Imagens da produção de José de Nez
[Acervo pessoal da pesquisadora]



Figura 12 e 13 – Imagens da produção de José de Nez
[Acervo pessoal da pesquisadora]



Figura 14 e 15 – Imagens da produção de José de Nez
[Acervo pessoal da pesquisadora]

6.1 Conclusões da Pesquisa de Campo:

Ao conhecer o espaço do artesão, encontramos um grande espaço de madeiras de diversas formas e texturas. Inclusive possui materiais de demolição de construções.

Ao encontrar este espaço, percebemos um número variado de máquinas e acessórios para desenvolver os cachepôs. Um espaço repleto de detalhes, como lixas, tintas, ferramentas das mais diversas formas, porém tudo é de forma simples e rústica. E neste espaço que o artesão desenvolve suas peças de forma prática e

rápida, sempre de forma única, pois, as peças são feitas individualmente, normalmente sem repetir as formas e os tamanhos.

O detalhe desta visita ao espaço de trabalho do artesão foi a sua rapidez e praticidade no desenvolvimento do produto. A sua produção na linha dos cachepôs é desenvolvida principalmente nos tamanhos, pequeno, médio e grande. As peças mais vendidas são médias.

Outro fato que chama a atenção é a forma que o artesanato agrupa os membros da família, pois, o seu filho também já está iniciando a aprendizagem da realização do produto. Começando desde cedo nos caminhos do artesanato.

E ao analisarmos a fala das entrevistas percebemos que as opiniões dos artesãos são parecidas, e que ambos têm uma grande afinidade com o produto que realizam, pois, sentem-se próximos de sua própria obra. Ambos trabalham para lojas, principalmente floriculturas, e também expõem no espaço Arte e Ofícios do Shopping de Criciúma, espaço este que atende os artesãos, são colocadas as peças de forma consignada e o artesão recebe o que for vendido, oportunizando a todos um espaço específico para atender os produtos dos artesãos da região.

Na associação dos artesãos, cada associado se compromete com uma mensalidade. O valor arrecadado com as mensalidades e com comissão das vendas é utilizado para o funcionamento do ponto comercial, para melhorias do mesmo, visitas técnicas a outras feiras etc... Se busca beneficiar todos os associados igualmente.

Na opinião dos artesãos eles procuram sua inspiração em “coisas” que remetem algo bom, que desperta sensações boas. E a partir destas referências buscam unir a função e a estética.

Procuram também desenvolver um produto com grande durabilidade, pois estas produções cerâmicas antigas foram muito úteis para se estudar as civilizações.

7 METODOLOGIA DE PESQUISA E O DESENVOLVIMENTO DA OBRA

Quanto à forma de abordagem, a pesquisa atual foi desenvolvida dentro de uma perspectiva qualitativa, pois levou em conta os aspectos culturais do povo e a sua sabedoria, onde as experiências individuais e significados sociais são trazidos de maneira descritiva.

A pesquisa foi realizada com dois artesãos dos municípios de Criciúma e Siderópolis, que desenvolvem as suas atividades com argila e madeira. Seus trabalhos são desenvolvidos de forma manual, utilizando matérias primas da região.

Ao pesquisar, observei e achei interessante a forma do artesão desenvolver o cachepô. Para desenvolver o projeto foi necessário conhecer o desenvolvimento do produto, passo a passo, para então construir a minha própria peça.

Foi utilizado para o projeto um procedimento técnico caracterizado por pesquisa bibliográfica, onde o desenvolvimento foi baseado nos materiais já produzidos sobre o assunto, pesquisados em livros, para fundamentar a construção da teoria.

Construir uma pesquisa na disciplina de arte é necessário levar em consideração as políticas para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais, o projeto também abordou a produção artística individual como resultado.

Este trabalho também foi embasado no estudo teórico, e seu objeto principal de inspiração foi o produto produzido artesanalmente por artesãos de nossa cidade e região.

O processo de coleta de imagens, entrevistas e estudo bibliográfico se estendeu durante o processo de pesquisa, e foi concluído antes do início do processo de criação da obra, já que elas foram necessárias para tal objetivo. As

pesquisas de imagens e informações necessárias serão coletadas dentre as mais variadas fontes, como livros, revistas, internet, acervos pessoais e principalmente na pesquisa junto aos artesãos.

Na realização da pesquisa teórica, é necessária a aplicação de métodos para a realização do estudo, e este aprendizado foi aplicado na pesquisa para a realização da peça escolhida. Citamos a fala de Munari (1984) para complementar a importância da pesquisa para a obra.

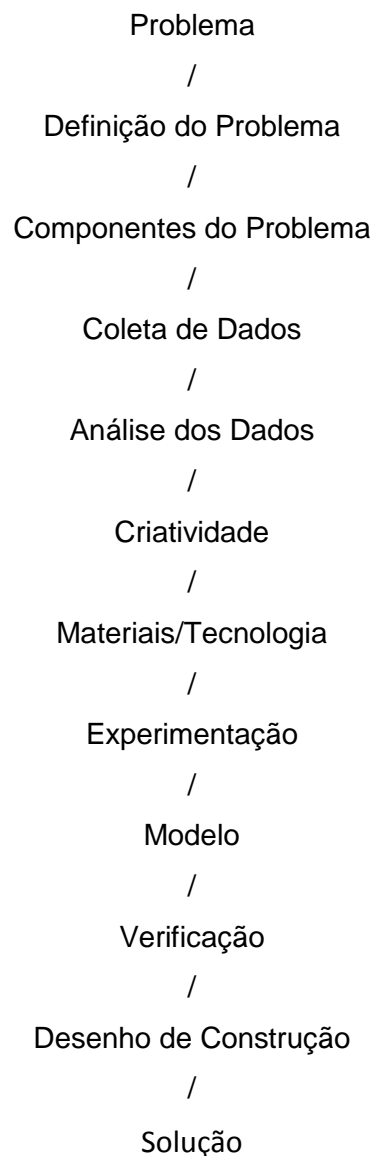
Também no campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função. (p. 10).

O objeto escolhido para desenvolver o projeto de artesanato, foi a produção do cachepô, e para a realização é necessária a metodologia de projeto, que envolve questões práticas referentes ao ofício de artesão, passando por um estudo de formas e materiais para chegar à finalização do produto.

8 PROJETO - CRIANDO UM CACHEPÔ DE VIDRO

Quando falamos em metodologia, nos referimos a um conjunto de etapas e métodos para a realização de um projeto, Munari (1998) diz que “o problema do design resulta de uma necessidade” (p.29), e que “a solução de tais problemas melhora a qualidade de vida”. (p. 30).

Para realizar o projeto em questão, adotou-se a metodologia projetual proposta por Bruno Munari, onde ele estabelece as seguintes fases para a realização do projeto:



(Imagem do livro, Das coisas nascem coisas. MUNARI, Bruno.)

8.1 Problema

Todo o projeto pressupõe a solução para um problema. Se não houver solução não é um problema.

Para o projeto em questão, tem-se como problema, projetar cachepô de vidro feito à mão.

8.2 Definição do problema

A parte em que o problema é melhor delimitado, concebendo informações como uso e função, que norteará o trabalho do designer.

O problema se configura da seguinte forma: projetar um cachepô, onde o consumidor deverá usá-lo no hall de entrada de sua casa, edifício ou empresa. Será um objeto de decoração com vaso de planta, ou porta objetos valorizando a transparência. Terá um tamanho um pouco maior, comparando com os existentes no mercado.

8.3 Componentes do problema

Levantar questões que auxiliarão durante todo o processo, levando em consideração o problema em questão, o presente projeto apresenta os seguintes subproblemas, que configuram o produto de forma estrutural, ergonômica, funcional e material:

- Que tamanho terá o cachepô?
- Que tipo de material utilizar?
- Quais acabamentos serão utilizados?
- Como será produzido o material?
- Como será distribuído e exposto no ponto de venda?

- Que faixa de preço terá o produto?
- O que o produto pretende comunicar?

8.4 Coleta de dados

Verificação de produtos semelhantes existentes no mercado. Iniciando uma coleta de dados para iniciar o projeto. Verificam-se também os dados para a resolução de cada subproblema existente no projeto.

Foram pesquisados os cachepôs já existentes no mercado e como são vendidos, tamanhos e formatos.

8.5 Produtos semelhantes

Ao pesquisar produtos semelhantes existentes no mercado, vimos que não tem muitas variedades do produto. São produzidos industrialmente, vendidos em lojas de decoração ou floriculturas.



Figura 16 – Imagem de cachepôs
[www.cristalgarden.net]

8.6 Análise dos dados

Os dados recolhidos são estudados para resolver os subproblemas apresentados anteriormente. Pode oferecer sugestões do que não pode fazer ou até ajudar a melhorar os próximos projetos.

Os dados pesquisados revelaram o uso de rodinhas para fácil manuseio, desta forma para o projeto do cachepô optou-se por este recurso.

8.7 Criatividade

Com dados suficientes para iniciar o projeto, desde o princípio do trabalho, a criatividade e idéias começam a criar corpo. Construir um objeto de vidro para a decoração de ambientes formais baseados na metodologia de Munari, e construído artesanalmente por minhas próprias mãos.

8.8 Materiais/Tecnologia

Os materiais utilizados para o desenvolvimento do cachepô foram lâminas de vidro, medindo 60,5 centímetros de altura lateral, por 50 centímetros de largura lateral, e cola de silicone para fechar as laterais, e para finalizar o trabalho foram colocadas quatro rodinhas giratórias de silicone, para facilitar o manuseio e não danificação do ambiente.



Figura 17 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Início da obra, após já estar com as 05 lâminas de vidro, começando a colocar o silicone transparente para fechar as extremidades.



Figura 18 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Começando a dar corpo para o Cachepô, encaixando uma lâmina de vidro na outra.



Figura 19 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Já realizando os encaminhamentos para colocar a ultima lâmina de vidro, sendo necessário neste momento a colaboração de terceiros.



Figura 20 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Começando a parte de limpeza do excesso de silicone e organização do material da obra.



Figura 21 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Realizando a finalização, colocando mais silicone para que as peças fiquem mais firmes.



Figura 22 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

O Cachepô já em sua forma final, porém, ainda faltando a finalização, com a colocação das rodinhas giratórias.



Figura 23 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

Processo de colocação das rodinhas.



Figura 24 – Processo de produção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

E por fim, o cachepô pronto para a finalização da apresentação.

8.9 Experimentação

O projetista nesta etapa irá testar os materiais e técnicas disponíveis para o seu projeto. É neste momento que, ao realizar os testes, podem-se descobrir novos usos para determinado material ou instrumento além dos convencionais.

Neste projeto foram utilizadas as técnicas manuais para a produção da peça, pois, este objeto foi realizado de forma artesanal.

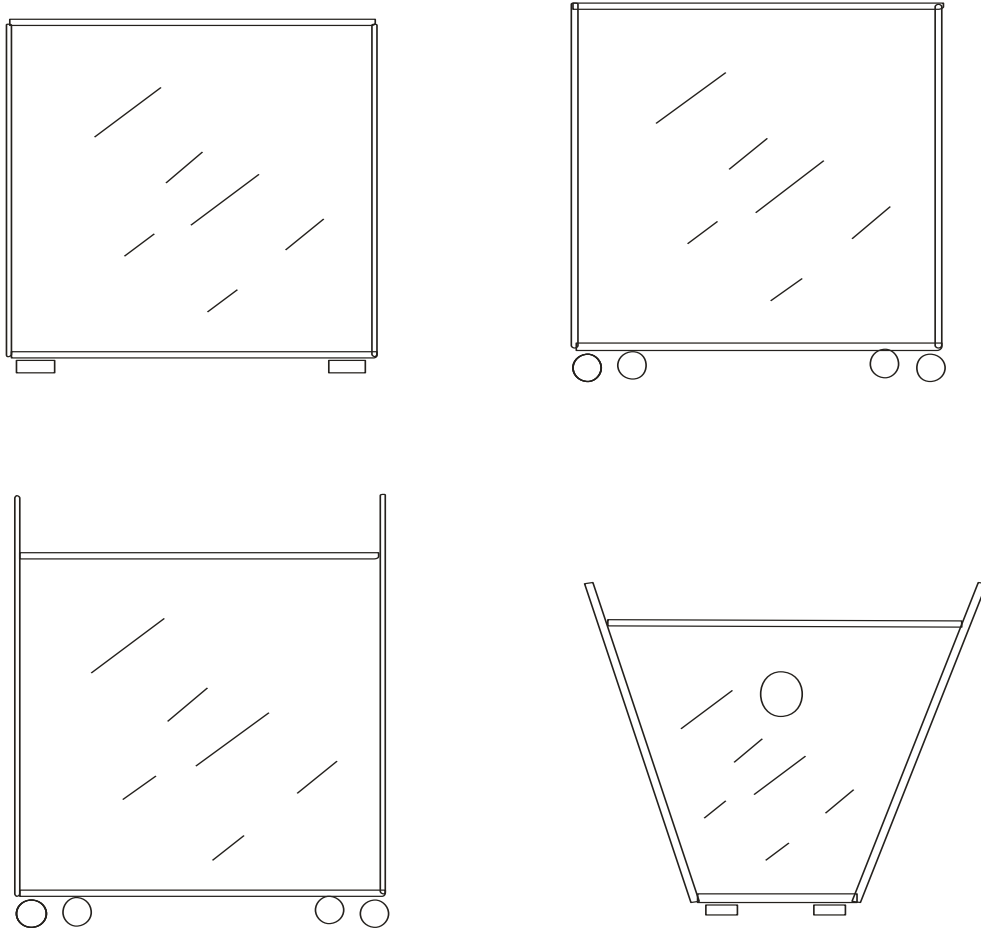


Figura 25 – Processo de experimentação
[Acervo pessoal da pesquisadora]

8.10 Modelo

Esta etapa é necessária para testar os materiais e características do produto, como formato adequado, estrutura, cores, e a finalização com os detalhes específicos de cada obra.

Portanto, inicia-se a elaboração de um *mock-up* em escala real, sem a preocupação de utilizar os materiais originais. Este *mock-up* servirá para testar a relação do produto com o usuário, tentando resolver questões de manuseio, transporte e outros.

No projeto para o cachepô, devido ao domínio dos materiais e processo produtivo, não foi desenvolvido um modelo, mas um protótipo, com os materiais definitivos.

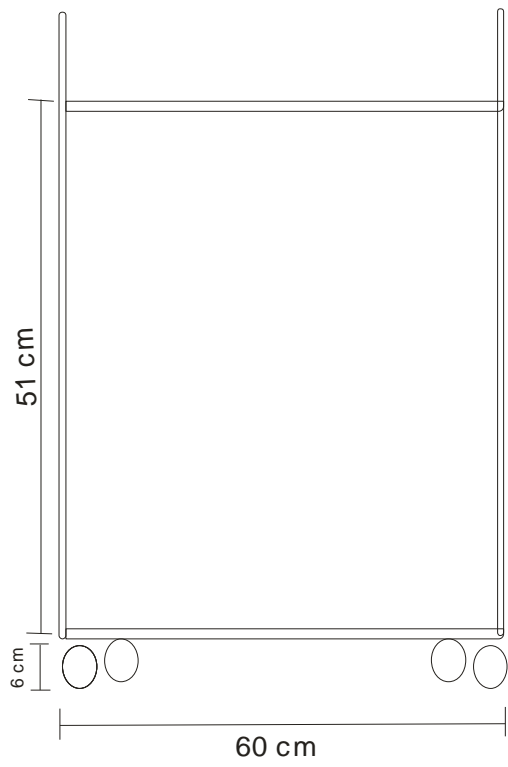
8.11 Verificação

Com o modelo construído, verificou-se se todos os elementos que compõem o produto, sendo que o material essencial e que compõe a peça é o vidro, foi preciso verificar se estavam de acordo com necessidades que a peça propõe, com os materiais coletados e com a proposta do produto.

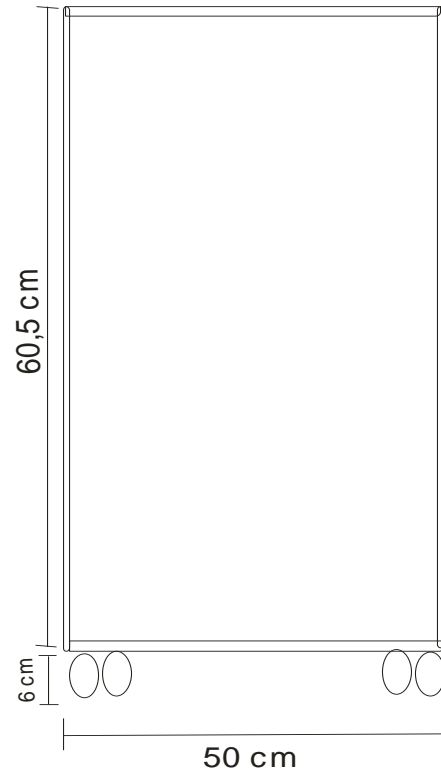
Após esta etapa, damos continuidade ao fazendo um controle do modelo, pode-se verificar se é necessário fazer modificações no projeto ou não. A partir daí, com todos os dados coletados e testados, tem-se informações suficientes para iniciar o desenho do produto.

8.12 Desenho de construção

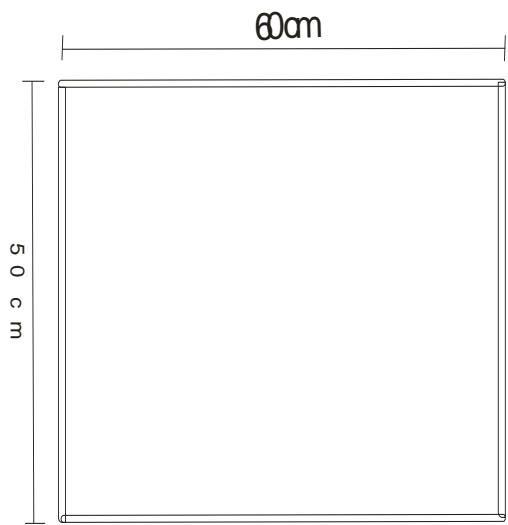
Esta é a etapa onde o projeto é detalhado através de um desenho técnico incluindo todas as informações necessárias para a produção e o entendimento do projeto como, no caso do projeto em questão, as medidas dos vidros, a proporção das rodas giratórias em relação a estrutura da peça elaborada.



Vista de frente



Vista de lado



Vista de cima

Figura 26 – Desenho de construção
[Acervo pessoal da pesquisadora]

8.13 Solução



Figura 27 – Cachepô e nó de pinho
[Acervo pessoal da pesquisadora]



Figura 28 – Decoração e utilidade ao lado de lareiras
[Acervo pessoal da pesquisadora]

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na sociedade onde estamos inseridos, num contexto industrializado e de consumo, é visível a presença do Design na produção dos mais diversos bens que consumimos: no lápis em que usamos para rascunhar, na caneta que usamos para escrever, na roupa que vestimos e até mesmo na máquina utilizada para tramar um tecido. Tudo foi planejado e produzido através do Design.

Mas, nosso olhar está sobre o Artesanato que é essencialmente a produção de um artesão que produz objetos pertencentes à sua cultura popular. O artesanato é a transformação de uma matéria prima de forma manual refletindo a relação do artesão com o meio em que vive. Nem tudo o que é feito com as mãos é artesanato. O homem produz uma infinidade de produtos que não podemos definir como artesanato. O artesanato é essencialmente um trabalho individual embora a produção de alguns objetos possa exigir a intervenção de várias pessoas durante sua confecção.

Ao desenvolver a pesquisa compreendemos que o design proporciona a integração de segmentos e tecnologias, relevantes a função, sempre tomando precauções quanto ao conceito e valorização do produto, pois, em se tratando de um produto com certa exclusividade é importante ressaltar sua forma de produção e seu referencial, integrando arte, e produção manual na metodologia do design. E que ao mesmo tempo o artesanato está diferenciado do processo de produção do design, pois, este tem a preocupação com o acolhimento e aceitação de seu produto, o artesão pensa em sua obra como única e com a expressão da arte, como o belo, valorizando a sua obra no ambiente em que estará colocado. Mas, ainda assim, ele também utiliza os conceitos do design para elaborar os processos de confecção de sua obra.

Portanto, design e artesanato estão separados em suas profissões, seus conceitos e seus espaços, mas, retomam para sua essência para organizar e realizar novas obras, e também retomam o seu primeiro conceito que é a arte.

Dependem deste para captar o olhar do espectador e encantar o próprio olhar que o tornará consumidor da obra.

Para finalizar, foi necessário conhecer, experimentar e construir o artesanato com o artesão, João de Nez, na construção de um cachepô de madeira, foi uma tarefa prazerosa e complexa, foram cerca de muitas horas de trabalho e pesquisa de campo, e após, elaborar o projeto e desenvolvimento da minha peça, que foi um cachepô de vidro. Para sentir o contexto do artesanato e do artesão foram realizadas entrevistas, fotos e visitas aos artesãos, fato que enriqueceu meus conceitos sobre o espaço do artesão. Sua trajetória histórica e cultura contribuem para que o artesanato tenha sua simbologia própria, que o diferencia da produção em larga escala. Este olhar in loco resgatou a magia da construção individual de uma obra.

No primeiro momento, foi feita a pesquisa sobre a sua origem e função. A função primária é servir de recipiente para plantas, mas, existe a alternativa de usar como porta objetos de usos variados. Exemplo: porta-livro, porta-CD, poderia servir como uma construção de arte, para exposição de diferentes objetos. Esse objeto não interfere na composição de outros objetos de uso doméstico. É possível explorar a transparência dos materiais.

O uso do nó de pinho ao lado de lareiras, foi uma opção de explorar a transparência do vidro, servindo como um objeto de decoração e ao mesmo tempo de utilidade.

Esta pesquisa não está concluída, mas, foi o passo para elaboração e reelaboração dos diversos conceitos envolvidos. O conceito maior é o da própria construção da obra, o aprendizado do processo artesanal e da obra pronta, que traz das matérias primas uma peça nova e única.



Figura - 29
[Autora e a obra]

REFERÊNCIAS

ARANTES, Antonio Augusto. **O Que É Cultura Popular. São Paulo.** Editora Brasiliense. 1980.

ARGAN, Giulio Carlo; **Arte moderna**, São Paulo: Cia das Letras, 1992

ATAIDES, Jésus Marco de; MACHADO, Laís Aparecida; SOUZA, Marcos André Torres de. **Cuidando do Patrimônio Cultural.** Goiânia: UCG, 1997.

BARROS, Luiz Antonio dos Santos. **Design e artesanato: as trocas possíveis.** 2006.

BARROSO, Eduardo Neto. **O que é artesanato.** (Apostila). Primeiro módulo, 2001. Rio de Janeiro: Editora Record, 2000. 107p

BARROSO, Eduardo Neto. **O que é artesanato.** (Apostila). Segundo módulo, 2001. Rio de Janeiro: Editora Record.

BENÉVOLO, Leonardo; História da arquitetura moderna, São Paulo: Perspectiva, 2004.

BOAS, Orlando Villas. **Histórias e Causos.** São Paulo: FTD, 2006.

BORTOLOTTI, Zulmar Hélio. **História de Nova Veneza.** Nova Veneza: Prefeitura Municipal, 1992.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte.** 7ª. ed. São Paulo: Ática, 2000.

BUORO, Anamélia Bueno. **O olhar em construção: uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola.** Editora Cortez 1998, São Paulo.

BURDEK, Bernard E. **História, teoria e prática do design de produtos/Bernhard E. Burdek;** Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

CHAUÍ, Marilena de Sousa. **Convite à filosofia.** 12. ed. São Paulo: Ática, 2002.

CIPINIUK, Alberto. Design e artesanato: aproximações, métodos e justificativas. In: COELHO, Paulo Tarso S. P. 1998.

COLI, Jorge. **O que é arte**. 15ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 2002.

COLI, Jorge. **O que é arte**. 15ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: E. Blücher, 2000.

FÁVERO, Osmar (org). **Cultura popular e educação popular: memória dos anos 60**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

GABRIEL, Eleonora. Linguagens artísticas da cultura popular. In: SILVA, René de March da Costa Silva (org). **Cultura Popular e Educação: salto para o futuro**. TV Escola/SEED/MEC.

GOMES FILHO, João, **Design de Objeto: bases conceituais** / São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro:DP&A, 2005.

JANSON, H.W (Horst Woldemar) **History of Art**. Gráfica Coimbra LTDA. Portugal. 1998.

KAPFERER, Jean-Noel. **Strategic brand management**. 2ª ed. New York: Free Press, 1992.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2004.

LOPES DA SILVA, Aracy e FARIAS, Agenor T.P. **Pintura corporal e sociedade: os "partidos" xerente**. In: VIDAL, Lux org.). Grafismo indígena: Estudos de Antropologia estética. São Paulo, Fapesp, 1992.

MALDONADO, Tomás; Design industrial, Lisboa: Edições 70, 2006.

MATTOS , Tarcisio – **Feito a mãos: o artesanato de Santa Catarina**, Florianópolis: Tempo Editorial, 2010.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.); DESLANDES, Suely Ferreira; **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 26. ed. Petrópolis, RJ: Vozes,2007.

MMINUZZI, Reinilda de Fátima Berguenmayer; **A formação do designer de superfície na UFSM x A atuação do designer em empresa cerâmica de SC no contexto da gestão do design**. 2001. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

MORRIS, William. *Noticias de nenhuma parte*. Barcelona, Ed. Hacer. s.d.1984.

MUNARI, Bruno. **Artista e Designer**. Portugal. Editora Presença. 1984.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

OLIVEIRA, Rejane de. **Globalismo e imigração: espaço de dinamização cultural das identidades argentinas**. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de Oliveira (org). **Arte, Educação e Cultura**. 1ª Ed. Santa Maria. UFSM, 2007.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. 2 ed. Rio de Janeiro, 1995.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1978.196 p.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. Trad. Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEVSNER, Nikolaus. **Origens da arquitetura moderna e do design**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ROMEU. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 26. ed. Petrópolis, RJ: Vozes,2007.

Salto para o futuro: **Educação do olhar**/Secretaria de Educação a Distância. Maria Helena Silveira; Ronaldo Rosas Reis; Paulo Tarso S.P. Coelho; Sonia Freire;

SILVA, Maria. O que vamos aprender hoje? In: SILVA, René March da Costa Silva (org). **Cultura Popular e Educação**: Salto para o futuro. TV Escola/SEED/MEC. Valdete Pinheiro Santos; Leon Capeller. Brasília: SEED. Coronário Editor Gráfica. 1998.

VIANA, Letícia. Patrimônio imaterial: novas leis para preservar...o quê? In: SILVA, René March da Costa (org). **Cultura Popular e Educação**: Salto para o futuro. TV Escola/SEED/MEC.

WOODCOCK, George. O Anarquismo. Lisboa. Ed. Meridiano, 1971.

XIMENES, Sérgio. **Minidicionário da língua portuguesa**. Sérgio Ximenes. 2 ed. reform. São Paulo: Ediouro, 2000.

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/>> acessado em 4 de maio de 2011

<<http://www.itaucultural.org.br>> acessado em 5 maio de 2011

<<http://www.12manage.com>> acesso em 30 de Abril de 2011 às 16:34.