

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO – DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN - PPGD

ESTUDO PANORÂMICO DAS REFERÊNCIAS ARTESANAIS NO DESIGN DE
MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO NO BRASIL

RECIFE
2016

YASMIN MARIANI DE MOURA E CAMPOS FERNANDES

**ESTUDO PANORÂMICO DAS REFERÊNCIAS ARTESANAIS NO DESIGN DE
MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO NO BRASIL**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco.

Linha de Pesquisa: DESIGN, TECNOLOGIA E CULTURA

Orientadora: PROFA. DRA. VIRGINIA PEREIRA CAVALCANTI.

RECIFE

2016

Catálogo na fonte
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

F363e Fernandes, Yasmin Mariani de Moura e Campos
Estudo panorâmico das referências artesanais no design de mobiliário contemporâneo no Brasil / Yasmin Mariani de Moura e Campos Fernandes.
– Recife, 2016.
255 f.: il., fig.

Orientadora: Virgínia Pereira Cavalcanti.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Design, 2017.

Inclui referências, anexos e apêndice.

1. Artesanato. 2. Design autoral. 3. Mobiliário. 4. Design contemporâneo.
I. Cavalcanti, Virgínia Pereira (Orientadora). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2017-53)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

Yasmin Mariani de Moura e Campos Fernandes

“Estudo Panorâmico das referências artesanais no Design de mobiliário
contemporâneo no Brasil.”

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a
presidência do primeiro, considera o(a) candidato(a) **Yasmin Mariani de
Moura e Campos Fernandes** APROVADA.

Recife, 29 de julho de 2016.

Prof^a. Virgínia Pereira Cavalcanti (UFPE)

Prof^a. Kátia Medeiros de Araújo (UFPE)

Prof^a. Ana Maria Queiroz de Andrade (UFPE)

RESUMO

A interação entre o design e o artesanato vem progressivamente ganhando espaço no meio acadêmico e nas esferas públicas e privadas. Tal relação é amplamente documentada quanto às contribuições do design para a atividade artesanal, quando as referências artesanais que influenciam o design são abordadas em menor frequência. Deste modo, a pesquisa pretende trazer uma representação deste aspecto através de um estudo panorâmico das referências artesanais no design contemporâneo brasileiro, retratado especificamente no mobiliário fruto de design autoral e destinado ao ambiente doméstico. O levantamento dos artefatos e de seus respectivos designers resultou em uma amostragem que, após análise, proporcionou a categorização de seus elementos, permitindo assim uma organização destas referências para melhor visualização de suas temáticas. Os resultados obtidos mostram a importância dos materiais, do aprimoramento do fazer manual, da memória afetiva do designer com o artesanal e da experimentação projetual que levam ao artesanal como recurso do design.

Palavras-chave

Artesanato. Design autoral. Mobiliário. Design contemporâneo.

ABSTRACT

The interaction between design and craftsmanship has been gradually gaining ground in the academic field and in the public and private sector. This relationship is well documented when it concerns the contributions of design for the artisanal activity, as the craft references influencing the design are less frequently reported. Thus, the research aims to bring a representation of this aspect through a panoramic study of the artisanal references in the Brazilian contemporary design, depicted specifically in authorial furniture design, designated for the domestic environment. The collection of artifacts and their respective designers resulted in a sample that, after analysis, provided the categorization of its elements, enabling an organization of these references aiming a better thematic visualization. The results show the importance of the materials, the improvement of the handmade skills, the designer's affective memory about the handcrafts and the project experimentation that lead to the craft as a design feature.

Keywords

Craftsmanship. Authorial design. Furniture design. Contemporary design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Cadeira Vermelha, Os Campana	20
Figuras 02 e 03: Mestres marceneiros na Idade Média	24
Figura 04: Mestre Vitalino trabalhando em companhia dos filhos, 1948	27
Figura 05: Grelhas de ferro, Mercado de Água dos Meninos, 1960	30
Figura 06: Ex-votos de umburana, Monte Santo – Bahia	30
Figura 07: Lamparina com corpo de bulbo de lâmpada elétrica	35
Figuras 08, 09, 10 e 11: Produção de lixeiras com pneumáticos em Campina Grande	36
Figura 12: Banco Trama, Rodrigo Almeida	39
Figura 13: Mesa Frivo, André Cruz	39
Figura 14: Banco Bode véio, Rodrigo Ambrósio	39
Figura 15: Produção de utilitários das Paneleiras das Goiabeiras	45
Figura 16: Escultura	45
Figura 17: Gravuras com pirógrafo em couro	46
Figura 18: Chinelo de couro	46
Figura 19: Produção de uma viola de cocho	46
Figura 20: Piões de madeira	46
Figura 21: Secagem do Sisal em Valente, Bahia	47
Figura 22: Cestaria indígena Kaingang	47
Figura 23: Tecelagem em Muquém	47
Figura 24: Rede de Poço Verde	47
Figura 25: Renda de bilro	48
Figura 26: Feitura da renda irlandesa	48
Figura 27: Cena de família de Adolfo Augusto Pinto (1891)	50
Figura 28: Cadeira de balanço (1948), Lina Bo Bardi	52
Figura 29: Espreguiçadeira (1950), Zanine Caldas	52
Figura 30: Mesa Noguchi (1944), Isamu Noguchi	52
Figura 31: Carrinho de chá (1928), Gregori Warchavchik	53
Figura 32: Cadeira Wassily (1925), Marcel Brauer	53
Figura 33: Banco Ressaquinha (1988), Maurício Azeredo	54
Figura 34: Poltrona Sand (1981), Fúlvio Nanni	56
Figuras 35 e 36: móveis da exposição Desconfortáveis (1989)	57
Figura 37: Cadeira Vermelha, Campanas	59
Figura 38: Produção da Cadeira Vermelha	59
Figura 39: Espreguiçadeira Paulistana, Flávia Pagotti	59
Figura 40: Cadeira Mulher (1990), Pedro Useche	60
Figura 41: Cadeira Barroca (1992), Edith Diesendruk	60
Figura 42: Sistema Modular ,Ovo Design (2007)	61
Figura 43: Poltrona Mandacaru, Baba Vacaro (2005)	61
Figura 44: Mesa de apoio Ligeiro (2006), Studio Nada se Leva	62
Figura 45: Poltrona Bodocongó (2010), Sérgio J. Matos	63
Figura 46: Bate-papo (ano) Flávia Pagotti	63

Figura 47: Armário José (2011), Maurício Arruda	63
Figura 48: Mesa Cone (1996), Nildo Campolongo	64
Figura 49: Cadeira ICZERO1(2009), de Guto Índio da Costa	65
Figura 50: Anelídios Balanço (2007), Eulália Anselmo para a Prima Store	66
Figura 51: Objeto de sentar TrançaBalança (2012)	66
Figura 52: Banco Kraft (2008), Domingos Tótoro	66
Figuras 53, 54 e 55: secadores Tomahawk, de Jean-Baptiste Fastrex	71
Figura 56: espremedor de alho	75
Figura 57: tesoura ergonômica para canhotos, Maped	75
Figura 58: triciclo Pelicano Chicco	76
Figura 59: Anel de noivado Tiffany & Co.	76
Figura 60: Pontos agrupados	81
Figura 61: Pontos agrupados e sobrepostos	81
Figura 62: Linha	82
Figura 63: Linhas como trajetória de um ponto	82
Figura 64: As três formas básicas	82
Figura 65: combinações e variações das três formas básicas	83
Figura 66: Lemon bag, Kate Spade	83
Figura 67: Anel Skyscraper	84
Figura 68: Chrysler building	84
Figura 69: Sapato Melissa + Zaha Hadid	84
Figura 70: Luminária Pool, Generate	85
Figura 71: Círculo cromático	86
Figura 72: Diamond lamp, concreto e lâmina de noqueira	87
Figura 73: Câmeras instantâneas instax, Fuji	87
Figura 74: O clássico isqueiro Spectrum™, Zippo	87
Figuras 75 e 76: Banco R540 do Fetiche Design Studio	88
Figura 77: Infusor de chá Te ò, Alessi	89
Figura 78: Hidra com Hércules e Apolo, vaso grego com pintur negra	91
Figuras 79 e 80: Wisteria e Dragonfly table lamps, Tiffany Studios	92
Figura 81: Studded Kiss, Kat Von D beauty	93
Figuras 82 e 83: Produtos Missoni e seu padrão característico	93
Figura 84: Cesto em fibra de tucum	95
Figura 85: Artesã e sua peça	95
Figuras 86 e 87: Cadeira e poltrona Tropicália	97
Figuras 88 e 89: Bayekou, coleção M'Afrique e produção de sofá Divani	97
Figuras 90 e 91: Sandália no desfile Cavaleira e Espedito Seleiro produzindo	98
Figuras 92 e 93: Cadeira Cangaço e Espedito Seleiro com Humberto e Fernando Campana	98
Figuras 94 e 95: Tênis Xô boi e luminária Carcará, Rddrigo Almeida	99
Figura 96: Tigela Rock N' Bowl, de Renata Moura	99
Figura 97: detalhe de pontos de crochê	99
Figuras 98 e 99: Moringa e prato de cerâmica, Olhai o Brasil	100
Figura 100: Linha Brasil, Marcelo Rosembaum para Oxford	100
Figura 101: Detallhes das peças da coleção Turista Aprendiz	101
Figuras 102 e 103: Biojóias sereias da Penha, Ronaldo Fraga	102

Figura 104: Colar Mandala	102
Figura 105: Colar Sereia	102
Figura 106: Embalagem cápsula de PET	103
Figura 107: Destaque dos elementos no gráfico síntese.....	115
Figura 108: Cadeira Renda	120
Figura 109: Mesa Tramas	122
Figura 110: Mesa Bordado	124
Figura 111: Banco Zoe	126
Figura 112: Banco Solo	129
Figura 113: Mesa hastes	131
Figura 114: TrançaBalança	133
Figuras 115 e 116: Possibilidades de uso do objeto de sentar TrançaBalança	134
Figura 117: Poltrona Abraço de Flor	136
Figura 118: Cadeira Argolas	138
Figura 119: Banco Araucária	141
Figura 120: Banco Mocho Cuera	143
Figura 121: Banco Rastafari	145
Figuras 122 e 123: Rastafári jamaicano e dreadlocks com anéis	146
Figura 124: Banco Novelo	148
Figura 125: Banqueta com flores	151
Figura 126: Banco Redondo	153
Figura 127: Cadeira Vó Judith	155
Figura 128: Mesa Fractal	158
Figura 129: Poltrona Balacobaco	160
Figura 130: Poltrona Multidão	163
Figura 131: Poltrona Cangaço	165
Figura 132: Cadeira Vermelha	168
Figura 133: Banco Sela	171
Figura 132: Cadeira Três Pés	173
Figura 133: Banquinho Pirralhos	176
Figura 135: Inês Schertel em seu ateliê	192
Figura 136: Inês com sua criação de ovelhas	192
Figura 137: Inês em produção na trib nômade do Quirguistão	193
Figura 138: Inês em tenda feita de lã	193
Figura 139: Lã cardada e pronta para ser moldada	194
Figura 140: Banquinho Araucária	194
Figura 141: Ricardo Graham produzindo em sua oficina	194
Figura 142: Detalhes do banco Pirralhos	195
Figura 143: Detalhe do encaixe rabo de andorinha	195
Figura 143: Detalhe do encaixe rabo de andorinha	195
Figura 145: Banco Pirralhos	196
Figura 146: Banco Sela	196
Figura 147: Assento do banco Sela sendo esculpido	196
Figura 148: Domingos Tótora e sua matéria prima	198
Figura 149: Transporte do papelão	199

Figura 150: Manipulação da massa	199
Figura 151: Modelagem da massa	199
Figura 152: Secagem das peças	199
Figura 153: Polimento dos assentos do banco Solo	199
Figura 154: Montagem final da Poltrona Leiras	199
Figura 155: Produção do Gente de Fibra	201
Figura 156: Jacqueline Chiabay em seu ateliê	201
Figura 157: Jacqueline e artesãs em produção	202
Figura 158: Novelos de fio de couro	202
Figura 159: Produção utilizando o tricô	202
Figura 160: Variações entre peças do mesmo modelo	203
Figura 161: Cadeira Anelídeos	305
Figura 162: Cadeira Argolas, inspiradas nos arreios gaúchos	206
Figura 163: objeto de sentar TrançaBalança	206
Figura 164: Sofá Vimeiro, Eulália Anselmo para a Prima Store	207
Figura 165: Eulália e a produção do Puff Velo Bello	207
Figura 166: Artesã utilizando o tear	207
Figura 167: Cadeira da coleção Indústria da vovó	208
Figura 168: Mesa da coleção Indústria da vovó	208
Figura 169: Mesa da coleção Fractal	209
Figura 170: Bianca Barbato e sua Cadeira Renda	210
Figura 171: Cadeira Renda e sua sombra projetada	211
Figura 172: Detalhe Mesa Tramas	211
Figura 173: Bordado desfeito	212
Figura 174: Detalhe tampo da mesa Bordados	212
Figura 175: Poltrona Anêmona	213
Figura 176: Produção manual da cadeira Vermelha	214
Figura 177: Montagem da cadeira Multidão	214
Figura 178: Bonecos de Esperança	214
Figura 179: Os Campana e Espedito	215
Figura 180: Detalhe da produção	215
Gráfico 1: Gráfico síntese	22
Quadro 1: Resumo das estratégias metodológicas	22
Quadro 2: Progressão da amostragem	107
Tabela 1: Sistemas de produção	26
Tabela 2: características da produção artesanal	43
Tabela 3: Classificação em função da matéria-prima	44
Tabela 4: Materialização da identidade no design	96
Tabela 5: Processos produtivos	111
Tabela 6: Tabela da síntese analítica para a categorização	190

Esquema 1: Esquema dos fatores do projeto	73
Esquema 2: O processo de percepção	78
Esquema 3: Classificação dos materiais	90
Esquema 4: Elementos referentes ao processo produtivo	112
Esquema 5: Elementos referentes à forma	113
Esquema 6: Elementos referentes à obtenção de cor	114
Esquema 7: Elementos referentes ao material	115
Esquema 8: Síntese interpretativa Bianca Barbato	179
Esquema 9: Síntese interpretativa Domingos Tótora	180
Esquema 10: Síntese interpretativa Eulália Anselmo	181
Esquema 11: Síntese interpretativa Inês Schertel	182
Esquema 12: Síntese interpretativa Jacqueline Chiabay	183
Esquema 13: Síntese interpretativa Nicole Tomazi	184
Esquema 14: Síntese interpretativa Os Campana	185
Esquema 15: Síntese interpretativa Ricardo Graham	186

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
1.1	OBJETIVOS.....	18
1.1.1	OBJETIVO GERAL	18
1.1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
1.2	OBJETO DE ESTUDO.....	18
1.3	RECORTES DA PESQUISA.....	18
1.4	METODOLOGIA GERAL	20
1.5	ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS	22
2	CONSIDERAÇÕES SOBRE O ARTESANATO.....	23
2.1	BREVE PERSPECTIVA HISTÓRICA DO ARTESANATO.....	23
2.2	O PRÉ-ARTESANATO DE LINA BO BARDI	27
2.3	ALOÍSIO MAGALHÃES: O ARTESANATO COMO PRÉ-DESIGN ..	31
2.4	A QUESTÃO DA TERMINOLOGIA.....	37
2.5	CARACTERIZANDO O ARTESANATO.....	40
2.5.1	Classificação.....	40
2.5.2	Processo produtivo	42
2.5.3	Matéria-prima.....	43
2.5.4	Tipologias.....	45
3	A QUESTÃO DO MOBILIÁRIO.....	49
3.1	O MÓVEL NO ESPAÇO DOMÉSTICO.....	49
3.2	O MÓVEL NO BRASIL.....	51
3.3	O MÓVEL CONTEMPORÂNEO	58
3.3.1	A pluralidade dos projetos.....	61
3.4	O DESIGN AUTORAL E A AUTOPRODUÇÃO	64

4	PERSPECTIVAS DO DESIGN	67
4.1	DO MANUAL AO INDUSTRIAL	69
4.2	DESIGN E PROJETO DE PRODUTO	72
4.2.1	Processo produtivo	73
4.3	FUNÇÃO DOS PRODUTOS.....	74
4.3.1	Função Prática.....	76
4.3.2	Função estética.....	77
4.3.3	Função simbólica	78
4.4	CONFIGURAÇÃO ESTÉTICO-FORMAL.....	79
4.4.1	Forma.....	80
4.4.2	Cor	85
4.4.3	Materiais	88
4.4.4	Superfície.....	91
4.5	DESIGN PARA A MELHORIA TÉCNICA DO ARTESANATO	94
4.6	O ARTESANATO COMO REFERÊNCIA PARA O DESIGN.....	96
5	METODOLOGIA DA PESQUISA	104
5.1	ANÁLISE.....	108
5.2	DEFINIÇÃO DO INSTRUMENTO DE ANÁLISE.....	108
5.2.1	PROCESSO PRODUTIVO	110
5.2.2	CONFIGURAÇÃO FORMAL.....	112
5.2.3	Gráfico Síntese	115
5.2.4	Questionário.....	116
5.2.5	Ficha de análise.....	116
5.3	CATEGORIZAÇÃO.....	119
6	ANÁLISE DOS ARTEFATOS.....	120
6.1	SÍNTESE INTERPRETATIVA.....	179
6.1.1	Bianca Barbato	179

6.1.2	Domingos Tótora	181
6.1.3	Eulália Anselmo	182
6.1.4	Inês Schertel	183
6.1.5	Jacqueline Chiabay.....	184
6.1.6	Nicole Tomazi	185
6.1.7	Os Campana.....	186
6.1.8	Ricardo Graham (o Ebanista)	187
7	CATEGORIZAÇÃO	192
7.1	CATEGORIA 1: FEITURA MANUAL: MÃOS DE MESTRE	192
7.1.1	Inês Schertel	193
7.1.2	Ricardo Graham – o Ebanista.....	195
7.2	CATEGORIA 2: REAPROVEITAMENTO MATERIAL.....	198
7.2.1	Domingos Tótora	199
7.2.2	Jacqueline Chiabay.....	202
7.3	CATEGORIA 3: MEMÓRIA AFETIVA ARTESANAL.....	205
7.3.1	Eulália Anselmo	205
7.3.2	Nicole Tomazi	208
7.4	CATEGORIA 4: EXPERIMENTAÇÃO ARTESANAL	210
7.4.1	Bianca Barbato	211
7.4.2	Os Campana.....	213
8	CONCLUSÕES.....	217
	REFERÊNCIAS.....	221
	ANEXOS	226
	APÊNDICE.....	244

1 INTRODUÇÃO

A relação entre design e artesanato vem progressivamente ganhando destaque no meio acadêmico e nos setores público e privado. Iniciativas que fomentam a atividade artesanal com a contribuição do design destacam seu potencial como gerador de renda e ocupação enquanto setor econômico, e frequentemente trabalham com a preservação e manutenção das culturas locais. A relação desta perspectiva é amplamente documentada, o que acontece com menor frequência quanto às contribuições do artesanato para o design, fator que motiva o interesse desta pesquisa.

A escolha do tema veio de um questionamento da autora enquanto refletia sobre o que aprendia com os artesãos com quem trabalhava em pesquisa durante a graduação. As contribuições do conhecimento formal dos designers atuando na comunidade eram óbvias, mas e quanto à absorção do designer imerso no ambiente artesanal, como ela reflete no trabalho do designer?

Deste modo, a presente pesquisa busca analisar as referências artesanais no design contemporâneo do Brasil, mais especificamente no design de mobiliário, voltada para a sua configuração (projeto), materialidade formal e técnicas produtivas.

O artesanato¹ e o design, grosso modo, possuem a mesma finalidade: a de idealizar e dar vida a um artefato. Ao artesanato é dada a condição primordial de possuir o caráter manual, ou seja, mesmo que com o uso de ferramentas, a “mão” do homem é imprescindível. E quanto ao design? Por ter surgido durante o processo de industrialização, por muito tempo o design era definido por sua atuação na indústria. A ele também era atribuída a condição de conceber produtos passíveis de reprodução em larga escala. A definição atual de design adotada pelo ICSID o desassocia dessas condições:

“Design é uma atividade criativa cujo propósito é estabelecer um conjunto multifacetado de qualidades nos objetos, processos, serviços e sistemas na

¹ Ao utilizar o termo artesanato, questão discutida com maior profundidade no capítulo 2 (subtópico 2.4, p. 31), a intenção aqui é fazer uma comparação com o design de forma objetiva, uma vez que esta pesquisa aborda a questão do artesanal como um todo, envolvendo o artesanato, os trabalhos manuais e a arte popular.

totalidade do seu ciclo de vida. Deste modo, o design é o fator central da inovação e da humanização das tecnologias e um fator crucial do intercâmbio econômico e cultural” ICSID (2013).

Tal definição admite a produção de um produto fora da indústria, e a ela não se impõe limite quanto à reprodutibilidade em larga escala. Pode-se concluir, então, que o designer também pode atuar, de certo modo, como um artesão. Portanto, foram buscados artefatos e seus respectivos designers aos quais fosse atribuído o caráter artesanal.

É difícil separar a história do design com a do artesanato. Na Idade Média, não havia a divisão do trabalho intelectual e do trabalho manual na produção de objetos de uso como acontece na contemporaneidade, os artesãos eram responsáveis pela feitura de todos os objetos que o homem consumia. O saber da prática era transmitido entre as gerações, e a qualidade estética do produto dependia do talento do artesão. Um pouco mais tarde, com o surgimento da atividade do projeto, os “Mestres da Forma” (considerados os antepassados dos designers) especializam-se em atividades científicas e artísticas, e é neste período que começa a separação do acadêmico e do trabalho manual.

Com o seu surgimento na Revolução industrial, o design afastou-se consideravelmente do artesanato. “A história da origem do design no Brasil também segue similar trajeto de distanciamento e, em alguns momentos até de negação” (SANTANA, 2012). Como explica Bomfim (1998), os fatores políticos, econômicos e sociais da época em que surgiu no Brasil, que favoreciam a área tecnológica e que priorizavam as atividades que promovessem o progresso, fizeram com que designers evidenciassem a questão técnica e adotassem a postura do funcionalismo², importando ideais de outras nações.

Borges (2011, p. 203) afirma que existem vários indicativos de que o artesanato vem conquistando espaço na sociedade contemporânea, e que “esse crescimento se lastreia não mais meramente na capacidade dos objetos de atender à sua função, mas na sua dimensão simbólica”. E continua: “Nessa ressignificação, o que passa a contar é a capacidade dos objetos de aportar ao

² Resultante do Movimento Moderno, pregava a máxima “a forma segue a função”, cuja autoria é atribuída ao arquiteto norte-americano Louis Sullivan (1856-1934) (BÜRDEK, 2006).

usuário valores que vêm sendo mais reconhecidos recentemente, tais como calor humano, singularidade e pertencimento.” E tais valores contribuem para que se possa entender a imagem que o país tem de si e que deseja projetar.

Em relatório³ do Programa Brasileiro de Design, datado de 2002 e que buscava traçar estratégias para agregar valor aos produtos nacionais durante o período de uma década, é apontada como oportunidade uma “demanda externa por produtos diferenciados – materiais genuínos, referências culturais, produtos de matéria prima certificada, conhecimentos tradicionais e utilização sustentável da biodiversidade”. Tal demanda muito se assemelha às características encontradas nos produtos artesanais.

Percebe-se que juntamente com os produtos de última geração que o homem contemporâneo não abre mão, há espaço para produtos artesanais, e o setor mobiliário se destaca na experimentação dessas referências e ganha expressividade no cenário nacional e internacional. Borges (2013) coloca que o que conta a favor dos móveis é a rapidez com que eles podem ser executados a partir de seu projeto em comparação com outros produtos industriais que demandam tempo e investimento financeiro alto, como é o caso de certos produtos plásticos, e todo o processo de feitura do molde e peças para se chegar ao protótipo.

“O segmento moveleiro permite doses de experimentação proibitivas nos setores dependentes de altos investimentos, o que redundava numa maior liberdade projetual, e em consequência, torna os móveis numa expressão privilegiada do seu tempo. Não é à toa que, quando se fala em design, o senso comum estabeleça uma associação imediata com móveis” (BORGES, 2010, p. 8).

Ela explica que esse “fascínio” que muitos designers têm pelo móvel parte justamente da facilidade de execução das peças sem a obrigação do retorno de um grande volume de vendas para cobrir o investimento no seu desenvolvimento, e que não existem muitas barreiras entre a idealização e o resultado final da peça.

³ Caminhos do Design brasileiro: estratégias para agregar valor ao produto nacional. Disponível em: http://www.designbrasil.org.br/wp-content/uploads/2013/12/caminhos_do_design.pdf. Acesso em ago. 2015.

A pesquisa traz no início da parte teórica um capítulo que trata do artesanato (capítulo 2), a intenção é contextualizar a atividade para que seja possível entender a sua relação enquanto atividade produtora de artefatos, de como foi seu percurso até os dias atuais e permitir uma comparação com o design enquanto atividade que também produz artefatos. Também cabe ao capítulo trazer elementos que caracterizem a atividade, os meios produtivos e elementos necessários para que sejam identificados na configuração formal e processo produtivo do objeto de estudo⁴.

O capítulo seguinte trata do mobiliário, busca contextualizar o mobiliário contemporâneo. Descreve sinteticamente a trajetória do móvel no Brasil até os dias atuais, tratando da ruptura com os estilos estabelecidos pela Europa até sua reconfiguração como artefato brasileiro, o que possibilita a visualização da relação do móvel com a produção – e inserção de elementos que remetam ao – artesanal.

O capítulo 4, referente ao design, procura contextualizar a atividade e servir de base para a definição dos critérios de análise, uma vez que os artefatos analisados são objetos de design. Também busca fazer uma breve exposição das possibilidades de relação entre o artesanato e o design.

O capítulo 5, intitulado Metodologia da pesquisa descreve o percurso da pesquisa e as técnicas utilizadas para atingir os resultados buscados.

O capítulo 6 comporta a análise dos artefatos levantados, que irá subsidiar a etapa conseguinte, a categorização (capítulo 7). A categorização é o processo dentro da análise de conteúdo que visa organizar as informações por meio de classificação e de seus elementos.

Por fim, a conclusão (Capítulo 8), que traz os resultados obtidos com a pesquisa e seus desdobramentos.

⁴ Ver subtópico 1.2, p.12

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 OBJETIVO GERAL

Analisar as referências artesanais no design autoral do mobiliário contemporâneo brasileiro, especialmente em relação aos elementos de configuração e às técnicas de produção.

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Contextualizar o design contemporâneo de mobiliário no Brasil de caráter autoral com projeto direcionado aos setores domésticos, social e íntimo, que tenham recebido influência de referências artesanais em sua configuração e/ou processo produtivo; a partir de levantamento e delimitação de suas dimensões teóricas: design, artesanato e mobiliário;
- b) Mapear e analisar o design dos artefatos de mobiliário no Brasil que receberam referências artesanais durante o seu processo de configuração (projeto) e na sua materialidade formal e técnicas de produção, por meio de definição de amostragem e critérios de análise;
- c) Categorizar o design do mobiliário contemporâneo brasileiro a partir da relação entre artefato e designer, estabelecendo similaridades e distinções entre as soluções projetuais analisadas e indicando o padrão de influência das referências artesanais;

1.2 OBJETO DE ESTUDO

Design autoral de mobiliário contemporâneo no Brasil projetado e produzido entre as décadas de 1990 e 2015.

1.3 RECORTES DA PESQUISA

Definir os recortes da pesquisa permite uma melhor visibilidade do objeto de pesquisa, ajudando no seu entendimento e na organização dos procedimentos. A presente pesquisa possui como recorte espacial o território

brasileiro, pois é pretendida uma representação panorâmica das referências artesanais, que apresentaria menos variedade a nível regional. Outro fator condicionante está no uso de questionários aplicados aos designers, cujo retorno é fator determinante para as análises, necessitando assim de um número mais abrangente para a amostragem.

Para delimitar os artefatos de design a serem estudados, optou-se pelo mobiliário residencial dos setores *social* e *íntimo*. A organização dos usos e funções do ambiente doméstico vem ocorrendo desde o final do século XVII, impulsionadas pela mudança entre a moradia e o local de trabalho. A casa, segundo Rybczynski (1999), passa a não funcionar meramente como um simples abrigo, torna-se um *lar*. E neste ambiente de domesticidade, conforto e privacidade, vive uma nova unidade social: a *família*.

Estabelece-se como organização no século XIX o modelo residencial burguês de Paris, tripartido em zona de estar (social), íntima e de serviço. Tal divisão, como observa Tramontano (2002), ainda ocorre nas casas brasileiras até hoje. As principais atividades desenvolvidas nessas zonas são: de estar - lazer em geral e receber visitas; íntima - dormir, repousar, higiene pessoal, armazenamento de produtos pessoais (vestuário, higiene, livros, fotografias, etc.); de serviço - armazenamento de alimentos e produtos de limpeza, trabalho culinário, refeições (a alimentação também pode ocorrer na área da estar), limpeza da casa, e serviços domésticos em geral.

Portanto, o mobiliário do ambiente social está associado às atividades de lazer e de receber, já os de caráter íntimo são encontrados nos quartos e banheiros, podendo estender-se a um quarto de estudos ou escritório, onde são armazenados e dispostos objetos pessoais.

Opta-se nesta pesquisa por delimitar a busca por designers que exerçam o trabalho autoral. O designer como autor daria peso, significado e referência ao projeto, e seu nome “sustenta os usos do objeto, inventando no projeto pela gestão do espaço laboral e [...] cria uma teia de significações que possibilita um prévio entendimento do artefato e expectativas relacionadas a tal” (ALMEIDA, 2015).

Como observado por Adélia Borges (2013), o desenvolvimento de um produto na indústria pode envolver algumas restrições. O custo elevado na feitura de protótipos ou de certos processos produtivos é um fator proibitivo e

pode determinar o rumo do trabalho do designer neste ambiente. Como observado anteriormente, a autoprodução de móveis é uma realidade para muitos designers, assim, serão pesquisados produtos desse processo de produção assim como da produção industrial.

O recorte temporal é estabelecido como o período entre as décadas de 1990 e 2015, compreendendo o início do uso intencional de características artesanais em produtos do design contemporâneo em contraste com elementos industriais, representado pela icônica cadeira vermelha (Figura 01) dos irmãos Fernando e Humberto Campana. O móvel foi concebido em 1992 e promoveu a projeção internacional dos designers, que posteriormente teve sua fabricação feita pela empresa italiana Edra. Atualmente faz parte do acervo permanente do MoMA⁵.



Figura 01: Cadeira Vermelha, os Campana.
Fonte: www.oscampana.com.br

1.4 METODOLOGIA GERAL

Classificar a pesquisa e escolher previamente suas ferramentas permite que o pesquisador tenha intimidade com o trabalho e aumente exponencialmente as chances de êxito na sua investigação. Pela natureza dos dados a serem levantados, a pesquisa desenvolvida tem caráter metodológico qualitativo e usa da abordagem metodológica dialética

Este estudo foi dividido nas etapas de levantamento, análise, categorização e resultados, descritas a seguir. Inicia-se a pesquisa com o levantamento, que consiste na revisão bibliográfica acerca dos temas que envolvem o artesanato, o design e o mobiliário, assim como um estudo

⁵ *Museum of Modern Art*, ou Museu de Arte Moderna, localizado em Nova York, EUA.

exploratório em publicações impressas e eletrônicas, catálogos, premiações, feiras e eventos com o objetivo de fazer um mapeamento dos artefatos com as referências buscadas e seus respectivos designers.

Esta etapa de levantamento gera o referencial teórico da pesquisa, que subsidiará as etapas posteriores e amostragem inicial dos artefatos e seus respectivos designers. Esta etapa também compreendeu aplicação de questionário junto aos designers.

Na fase de análise, primeiramente são definidos os critérios para a seleção da amostra, estabelecendo assim a amostragem final que passara pela análise. Desta forma, são analisados os artefatos seguindo os critérios elencados, bem como as respostas dos questionários aplicados aos seus designers, objetivando-se, assim, a coleta dos elementos referentes à atividade artesanal em sua configuração formal e/ou processo produtivo.

A próxima etapa consiste na categorização destes artefatos e seus designers. A categorização consiste em uma “operação de classificação de elementos constitutivos por diferenciação, em seguida, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com critérios previamente estabelecidos” (BAURDIN, 2011, p.147). O processo ocorre quando, depois da análise do objeto, são gerados dados que permitem a comparação entre si, assim é possível identificar as características comuns entre eles, o que viabiliza o agrupamento dos mesmos em categorias. Pretende-se com isso produzir um conjunto de possibilidades do artesanato como influência ou referência no design de mobiliário contemporâneo brasileiro.

Ao final, ocorre a interpretação, conclusões e desdobramento da pesquisa. Para melhor visualização, é posto a seguir um quadro resumo com as etapas e seu detalhamento.

1.5 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

OBJETIVOS ESPECÍFICO	ETAPAS	TÉCNICAS	DESCRIÇÃO
<p>CONTEXUALIZAR O DESIGN CONTEMPORÂNEO DE MOBILIÁRIO NO BRASIL DE CARÁTER AUTORAL COMPLETO DIRECIONADO AOS SETORES DOMÉSTICOS DE REFERÊNCIAS E TÉCNICAS RECEBIDAS DE OUTRAS CATEGORIAS ARTESANAS, CONFIUNÇAO E/OU PROCESSO PRODUTIVO A PARTIR DE LEVANTAMENTO E DELIMITAÇÃO DE SUAS DIMENSÕES TEÓRICAS; DESIGN ARTESANATO E MOBILIÁRIO</p>	<p>LEVANTAMENTO DE DADOS</p>	<p><u>REVISÃO DE LITERATURA</u></p> <p>Livros, periódicos, artigos científicos</p>	<p>Levantamento e delimitação das dimensões teóricas, envolvendo o design, o artesanato e o mobiliário;</p>
<p>MAPEAR E ANALISAR O DESIGN DOS ARTEFATOS DE MOBILIÁRIO NO BRASIL QUE RECEBERAM REFERÊNCIAS ARTESANAS DURANTE SEU PROCESSO DE CONFIGURAÇÃO (PROJETO) E NA SUA MATERIALIDADE FORMAL E TÉCNICAS DE PRODUÇÃO, POR MEIO DE DEFINIÇÃO DE AMOSTRAGEM E CRITÉRIOS DE ANÁLISE.</p>	<p>ANÁLISE</p>	<p><u>REVISÃO DE LITERATURA E PESQUISA EXPLORATÓRIA</u></p> <p>Catálogos, premiações, acervo de museus, publicações digitais e impressas nacionais e internacionais e simbólicas.</p> <p><u>ANÁLISE DOS ARTEFATOS E DESIGNERS</u></p> <p>Configuração formal e processo produtivo associados às funções práticas, estéticas e simbólicas.</p>	<p>Definição dos critérios para o levantamento dos artefatos e de seus respectivos designers;</p> <p>Levantamento dos artefatos/designers;</p> <p>Definição da amostragem;</p> <p>Questionário</p> <p>Definição dos critérios de análise;</p> <p>Análise dos artefatos e designers;</p> <p>Seleção da amostragem para o processo de categorização;</p>
<p>CATEGORIZAR O DESIGN DO MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO BRASILEIRO A PARTIR DA RELAÇÃO ENTRE ARTEFATO E DESIGNER, ESTABELECIDO SIMILARIDADES E DISTINÇÕES ENTRE AS SOLUÇÕES PROJETAIS ANALISADAS E INDICANDO O PADRÃO DE</p>	<p>CATEGORIZAÇÃO</p>	<p><u>CATEGORIZAÇÃO</u></p> <p>Categorização por acervo</p>	<p>Definição das categorias de acordo com os resultados progressivos da análise - os títulos das categorias é definido no final da operação.</p>
	<p>TRATAMENTO DOS RESULTADOS E INTERPRETAÇÃO</p>		<p>Conclusões e redação da dissertação</p>

Quadro 01: Resumo das estratégias metodológicas
Fonte: o autor (2016)

2 CONSIDERAÇÕES SOBRE O ARTESANATO

Este capítulo traz uma breve perspectiva histórica do artesanato, que pela maioria do percurso do homem foi o principal processo produtivo de artefatos, até convergir com o estabelecimento da produção industrial. Em seguida trata da questão do artesanato no Brasil, com diferentes perspectivas sobre a atividade e de reflexões que envolvem a terminologia. Por fim, são expostos elementos que caracterizam a atividade, como organização produtiva, suas matérias primas e técnicas, assim possibilitando uma visualização do que se pretende buscar como referência na produção dos artefatos de design.

2.1 BREVE PERSPECTIVA HISTÓRICA DO ARTESANATO

Há pelo menos 1,7 milhão de anos o homem fabricava instrumentos para otimizar sua sobrevivência, o processo de transformação da matéria bruta em coisas úteis é observado em todas as épocas e nas mais variadas culturas. Na Idade do Bronze os orientais já teciam lã, e os egípcios usavam o torno do oleiro 5 mil anos antes de Cristo. O fazer manual era, portanto, praticado mesmo antes de lher ser atribuída a nomenclatura artesanato. (MARTINS, 1970).

O surgimento do artesanato se daria pela divisão das atividades econômicas no período histórico em que a necessidade dos meios de subsistência e os hábitos da vida do homem em sociedade passaram a exigir uma maior produção de bens. A matéria-prima e a necessidade de objetos úteis foram fatores determinantes, o artesão “era obrigado” a desenvolver o seu trabalho com o insumo disponível e a matéria-prima determinaria a escolha do ofício pelo futuro artesão antes mesmo de qualquer tendência artística.

A partir do século X a indústria manual caseira (sistema familiar) prosperou na Europa, os artesãos trocavam seus produtos por outros do campo, e assim a atividade se desenvolveria, organizando-se no sistema das corporações de ofício.

As corporações foram criadas com o intuito de proteger a atividade econômica, promover a associação e facilitar a inserção no meio político, onde os ofícios passam a ser compreendidos como profissões. O trabalho é

executado nas oficinas e os *mestres* são responsáveis pela formação dos *aprendizes*, especializam-se em uma técnica específica visando a qualidade do produto (LODY, 2013).

A principal característica dessa época, destacada por Bomfim (1998, p. 51), é a ausência da divisão entre o trabalho intelectual e o trabalho manual na confecção dos objetos de uso. Ainda de acordo com Bomfim (1998), o artesão tinha o conhecimento necessário para executar o planejamento e a feitura de um produto, dos processos envolvendo a obtenção e trato da matéria prima ao acabamento da peça finalizada. Este conhecimento era desenvolvido através da tradição, enquanto que a qualidade estética do produto estava condicionada à habilidade e à experiência do artesão.



Figuras 2 e 3: Mestres marceneiros na Idade Média
Fonte: BOMFIM (1998)

O autor destaca ainda que o artesão neste período criava sob normas rígidas que definiam grande parte de seu trabalho, como a temática das peças e o uso de determinados materiais, cores, etc. O emprego da expressão pessoal do artesão não era “permitido”, pois não havia abertura para a criação artística. Não era possível quebrar as regras vigentes, e o papel da arte era apenas o de representar as verdades anunciadas. O talento do artesão não era mensurado pela sua criatividade, mas em sua competência em seguir as normas e executá-las com fidelidade e destreza. Os padrões – sejam materiais

ou espirituais – eram definidos pela igreja e pela nobreza, e dominado pelo simbolismo religioso.

A influência da igreja vai perdendo as forças com o desenvolvimento do comércio e da ciência na Europa. Com a chegada da Renascença, as atenções se voltam para o homem, “o pessoal, a liberdade e o lado material da vida se destacam rapidamente” (BOMFIM, 1998, p. 58).

Neste período a arte pode se desenvolver mais livremente, o artesanato artístico se ocupa da produção dos objetos de uso e há o desenvolvimento de uma atividade autônoma, de criar arte pela arte. A nobreza busca por novos valores estéticos, voltando-se para valores clássicos como os da arte grega, adotando proporcionalidade, simetria, e outras características associadas ao belo influenciadas pela filosofia. O que uma vez seguia os padrões do divino, do idealismo, passa a focar na busca da perfeição no homem.

É o começo do fenômeno da urbanização, com isso são formados os burgos, e neles são estabelecidos artesãos. Neste sistema o consumo de bens aumenta progressivamente, aumentando o volume de produção e a sua relação com a qualidade dos produtos, “mas para isso foi necessário um salto tecnológico e de organização do trabalho [...] implicando, por sua vez, um aumento da taxa de instrução básica e especializada” (RUGIU, 1998, p. 29).

Assim, como coloca Bomfim (1998), o desenvolvimento das manufaturas acelera a separação do trabalho intelectual e do manual, entre o conhecimento teórico, a arte e o artesanato.

O artesão, que antes tinha total domínio de sua atividade e matéria-prima, era independente, dono de seu local de trabalho e ferramentas, que vendia o seu produto e não a sua força de trabalho, com a expansão do mercado foi aos poucos perdendo o controle dos meios de produção e passou a depender de fornecedores de matéria-prima, rumava para se tornar operário.

De acordo com Rugiu (1994), é implementado o sistema doméstico, que apesar de não alterar o processo produtivo, torna o mestre artesão dependente de um empregador, fornecendo-lhe a matéria-prima e lhe pagando salário.

Enquanto isso os acadêmicos seguiam se especializando no conhecimento científico e artístico. Aqui surge o *projeto*, que no contexto exposto é capaz de proporcionar a integração entre as atividades intelectuais e a reprodutiva. A atividade do projeto vem antes da produção industrial e se

desenvolve no século XVI. Os donos das manufaturas contratam acadêmicos para que possam desenvolver a produção em série de suas peças. Aqui o projeto é tratado como mercadoria, que podia ser vendida para mais de uma manufatura. O “mestre da forma”, considerado por Bomfim como o “antepassado do design”, ocupava um posto de grande importância na hierarquia da manufatura, superada apenas pelo administrador geral (BOMFIM, 1998).

Esta organização evolui para o chamado sistema fabril, inserido em um mercado ainda mais amplo e instável, onde o artesão perde de vez sua independência, não possui mais as ferramentas, não tem controle sob os insumos nem do ambiente de trabalho, passa a produzir na propriedade do empregador sob fiscalização rigorosa. Aqui acontece a separação definitiva entre o projetar e o fabricar dentro do sistema de produção dominante, e deste tipo de produção evolui o que é conhecido como o sistema de fabricação industrial conhecido atualmente.

. É preciso ressaltar que o artesanato resiste, mesmo que de forma marginalizada, ao estabelecimento da produção industrial.

SISTEMA	PERÍODO
FAMILIAR	Até o início da Idade Média
CORPORAÇÕES	Até o fim da Idade Média
DOMÉSTICO	Séc. XVI ao XVIII
FABRIL	Séc. XIX aos dias atuais

Tabela 1: Sistemas de produção
 Fonte: RUGIU, 1994.

2.2 O PRÉ-ARTESANATO DE LINA BO BARDI

A italiana Achilina (Lina) Bo Bardi (1914-1992), arquiteta, muda-se para o Brasil em 1947 com seu marido Pietro Maria Bardi (1900-1999) quando este recebe convite de Assis Chateaubriand (1892-1968) para fundar e dirigir o Museu de Arte Moderna (MAM) em São Paulo.

Lina projeta as instalações do museu e em 1951 naturaliza-se brasileira. Sua trajetória no país não se limitou aos projetos arquitetônicos, envolvendo-se em diversas atividades. Aproxima-se da cultura popular, que pesquisa e aplica em seus projetos, mas é em 1958, ao trabalhar na Bahia, que entra em contato com o artesanato, passando a pesquisá-lo pelo nordeste.



Figura 4: Mestre Vitalino trabalhando em companhia dos filhos, 1948.
Fonte: BARDI, 1994

Para Lina, o artesanato nunca existiu no Brasil. Não como corpo social. “O que existiu foi uma imigração rala de artesãos ibéricos ou italianos e, no século XIX manufaturas. O que existe é um *pré-artesanato* doméstico esparso, mas artesanato, nunca” (BARDI, 1994, p. 12). De fato, como aponta Demerval Saviani:

“O Brasil entrou para a história da chamada civilização ocidental quando o sistema das corporações já se encontrava em fase de declínio [...], aliás, a própria descoberta do Brasil, assim como as demais terras do “Novo Mundo”, se insere na expansão do comércio cujo

desenvolvimento irá tornar inviável o sistema de corporações” (SAVIAN in RUGIU, 1994, p. 1)

O sistema de corações tendia a se proliferar em centros urbanos com população superior a 10 mil habitantes, tendo em vista a satisfação das necessidades de um mercado consumidor interno. As cidades portuárias também não eram propícias para o seu desenvolvimento. Tais características não eram encontradas de forma significativa em Portugal, muito menos no Brasil. Mas tais condições não significam a ausência de corporações nestes países, apenas que não tiveram o desenvolvimento e “explendor” como em outras nações, a exemplo da Itália (*Id. Ibid.*, 1994, p. 2).

Saviani destaca que no Brasil existiram corporações, mesmo que não possuíssem grande expressão ou que não tenham moldado o curso de nossa produção de artefatos, duraram do séc. XVI ao início do séc. XIX, quando em 1824 por meio da Constituição Imperial D. Pedro I torna oficial sua instinção. O Brasil, em sua condição de colônia portuguesa, teve o desenvolvimento de sua manufatura comprometido em virtude de restrições da coroa.

Com a vinda de D. João VI para a colônia, ocorre a abertura dos portos e a liberdade da indústria. Em 1857 é fundado o Liceu das Artes e Ofícios, mas é preciso destacar que foi instituído por uma entidade filantrópica (a Sociedade Propagadora das belas Artes), a instituição não foi organizada com os princípios das corporações de ofícios (*Id. Ibid.*, 1994, p. 3).

O autor cita ainda que em 1904 é instituído o Centro Industrial do Brasil, que em 1933 passa a se chamar Confederação Industrial do Brasil, que por sua vez dá origem em 1938 à atual Confederação nacional das Indústrias. Isto significa que o sistema manufatureiro do Brasil já se estabelece como grande indústria não se constituiu sob o desenvolvimento do trabalho artesanal.

Mas Rugiu (1994) diz que, embora o artesanato não tenha desempenhado o papel – nos moldes tradicionais – de base teórica para o desenvolvimento da produção, a “riqueza e a criatividade de seus componentes étnicos e antropológicos apresentam ainda uma produção genuína de várias formas artesanais de caráter popular”⁶.

⁶ O autor em prefácio para a edição brasileira do livro.

Bardi (1994) diz que desde o século XVII os artesãos sobrevivem como herança do ofício, este no sentido do trabalho, e não como uma estrutura social. Ressalta que o artesanato popular deixa de ser popular quando foge das condições sociais que o condicionam, a exemplo do artesanato nacionalista forçado na época do fascismo italiano de Mussolini e das peças caricatas russas às quais atribui ao folclore, não ao artesanato.

Para Bardi o folclore não representa a cultura de um povo, seria fruto da “Grande Cultura” central para mascarar a produção popular, periférica. Seriam formas caricatas de representar certa cultura e vendê-la para turistas. Diz ainda que:

“se a produção popular se petrifica em *Folklore*, as verdadeiras e suculentas raízes culturais de um país secam: é sinal de que ‘interesses’ internos ou de importação tomaram o poder central, e as possibilidades de uma cultura autóctone são substituídas por frases feitas” (*Id. Ibid.*, 1994, p. 21).

Segundo Lina, este pré-artesanato brasileiro poderia ter sido base para o desenvolvimento do Desenho Industrial, pois em sua concepção, as opções culturais resultantes de um levantamento dessa atividade poderia gerar um design mais conectado às suas reais necessidades. Para a autora, compreender as raízes populares das culturas é compreender a sua história, e “um país em cuja base está a cultura do Povo é um país de enormes possibilidades” (BARDI, 1994, p. 20).

Se voltar para as bases culturais do país, independente de sua origem, não significa preservar suas formas ou seus materiais, mas sim perceber formas originais de possibilidades criativas. Sobre isso, Lina diz que os sistemas de produção contemporâneos e os materiais modernos podem substituir a produção “primitiva”, mas que podem conservar a estrutura de suas possibilidades criativas.

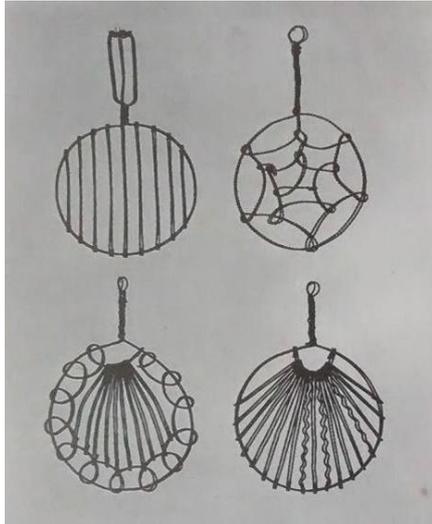


Figura 5: Grelhas de ferro, Mercado de Água dos Meninos, 1960.
Fonte: BARDI, 1994.



Figura 6: Ex-votos de umburana, Monte Santo - Bahia.
Fonte: BARDI, 1994.

A arte popular, para Lina, difere do que se chama *Arte pela Arte*. “Arte popular, neste sentido, é o que mais perto está da necessidade do dia a dia, não alienação, possibilidade em todos os sentidos” (*Id. Ibid.*, 1994, p. 25). Ressalta que ao coexistir com uma condição econômica mais baixa, a arte popular não deve ser romantizada, mantida engessada visando a conservação de um *status quo*, no lugar de possíveis “soluções técnicas e planejamento econômico”.

Justifica que não existe artesanato importante em nenhum lugar do mundo em que a produção industrial esteja estabelecida. Ressalta que o artesanato como organização social está no passado, e o que se tem hoje são “sobrevivências naturais em pequena escala, como herança do ofício, ou por determinações artificiais como exigências turísticas ou a crença difundida de que objeto feito à mão é mais prezado que o feito à máquina” (*Id. Ibid.*, 1994, p. 26).

O que existe no Brasil são produções esporádicas, não artesanato, que como dito anteriormente, não possui o sistema de organização social das corporações de ofício em sua formação histórica.

Lina ao falar do pré-artesanato brasileiro cita a produção do Nordeste, que pesquisou desde a década de 60. Identificou estruturas familiares em algumas produções que, segundo a mesma, parecem artesanais, mas que são

grupos formados pelo acaso pela necessidade, e que este tipo de trabalho “desapareceria com a necessária elevação das rendas do trabalho rural” (*Id. Ibid.*, 1994, p. 28).

Documenta a solução dos produtos com a matéria que lhes é disponível, com os produtos feitos do lixo, de embalagens descartadas que viram utensílios domésticos cotidianos, as sobras da produção têxtil sulista que vira roupa e bonecos de pano. A inventividade de um povo que não se deixa abater pelas adversidades.

“Bem ou mal” o Brasil foi industrializado, e a manutenção em moldes fixos de seu patrimônio não é o caminho, embora seja essencial o conhecimento de sua história. “É preciso dar continuidade, pois o passado não volta. A defesa do patrimônio cultural não pode ter fraturas [...] a indiferença e o esquecimento são próprios das classes media e altas – o povo não esquece” (*Id. Ibid.*, 1994, p. 76).

2.3 ALOÍSIO MAGALHÃES: O ARTESANATO COMO PRÉ-DESIGN

Aloísio Magalhães (1927-1982), artista plástico e designer pernambucano, pode ser considerado um dos pioneiros do design gráfico no Brasil. Contribuiu para a fundação do primeiro curso superior de design no país, A Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro (ESDI).

Além de suas contribuições diretas para o desenvolvimento do design no país, volta-se para a investigações culturais, “sobre quais seriam as referências brasileiras possíveis para propiciar um desenvolvimento harmonioso entre o social e o econômico”⁷, e assim surge em 1975 o Centro Nacional de Referência Cultural (CNRC).

Em 1979 vira diretor do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), parte do Ministério da Educação e Cultura (MEC). Em sua administração, cria ainda a Secretaria da Cultura do Ministério, que diante da postura dos sucessivos governos militares até então, significou grande avanço na área.

⁷ João de Sousa Leite em: Biografia de Aloísio Magalhães, disponível em: www.aloisiomagalhaes.org/. Acesso em jul. 2016.

“Poucas pessoas no Brasil poderiam se gabar da versatilidade que teve Aloísio Magalhães em sua curta vida. É difícil, por isso, isolar sua atividade no campo do desenho industrial das que exerceu em outros campos. Foi um artista gráfico de excelente nível, foi pintor, desenhista e, surpreendentemente, político na conquista de meios para a realização de seus projetos culturais” (MINDLIN, 1983)⁸.

Aloísio (1997) aponta questões que discutem quais seriam as referências formadoras de uma identidade nacional, no sentido de considerar no contexto contemporâneo que a trajetória de desenvolvimento natural de qualquer nação é absorver novos componentes para sua cultura e acabar dissolvendo os ditos componentes fundamentais que a caracterizam. Esse processo ocorre de maneira rápida e na maior parte das vezes, de modo indiscriminado, ou seja, sem uma avaliação da repercussão futura dessa integração.

Antes de prosseguir, é preciso ressaltar que é adotado neste trabalho o conceito de cultura desenvolvido por Geertz (1989), que resgata a concepção weberiana⁹ onde a cultura seria formada por uma teia de significados, em que o homem enquanto componente da sociedade a teceria, desenvolvendo seus pensamentos, valores e ações, interpretando de maneira particular a sua própria existência.

Aloísio se pergunta se no caso do Brasil, reconhecido como país em desenvolvimento, a trajetória que a população deveria seguir seria a de se tornar uma nação rica e ilusoriamente feliz através dos benefícios materiais, ou passar por um desenvolvimento baseado em dar continuidade – de maneira harmônica – aos componentes que lhe proporcionam identidade e que, segundo o autor, seria o verdadeiro processo de desenvolvimento de uma nação.

⁸ MINDLIN, José. Aloísio Magalhães: um "designer" polivalente. In: Aloísio Magalhães e o desenho industrial no Brasil. São Paulo: FIESP/CIESP, 1983. p. 2.

⁹ Marx Weber (1864-1920), intelectual, jurista e economista alemão, considerado um dos pais da sociologia.

A questão principal seria saber como dosar tais componentes próprios do país com o desenvolvimento, se há a preocupação em não podar os benefícios de uma sociedade tecnológica, e “de maneira nenhuma querer ser isolados e achar que as soluções dos nossos problemas são só nossas” (MAGALHÃES, 1997, p. 46) .

Não se trataria de uma negação ao modelo que rege a sociedade ocidental, mas uma incorporação de “medidores de ordem qualitativa, com sistemas de aferimentos sensíveis, que não se baseassem nessa simples e matemática soma de componentes materiais” (*Id. Ibid.*, p. 46). O autor afirma que parte das nações desenvolvidas já estaria ciente de que o modelo desenvolvido e seguido por elas não é garantia de proporcionar “felicidade” ao homem, que uma boa qualidade de vida vai além dos critérios civilizatórios que a sociedade ocidental contemporânea preza.

É possível relacionar este ponto com o que Stuart Hall (2013) traz sobre o indivíduo e sua relação com a identidade e a cultura nacional. O autor coloca que alguns teóricos argumentam que os efeitos desses processos globais pós-modernidade vêm enfraquecendo formas nacionais de identidade cultural. Evidências levantadas por eles apontariam para um “afrouxamento de fortes identificações com a cultura nacional, e um reforçamento de outros laços e lealdades culturais” (HALL, 2003, p.73). A questão é que agora o homem como sujeito pós-moderno possui uma identidade fluida, composta de várias camadas, e cada uma delas vai ser usada em um momento diferente. A identidade seria uma “celebração móvel, formada e transformada continuamente em relação às formas como somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (*Id. Ibid.*, p.13).

O entendimento acerca da identidade do sujeito no contexto da contemporaneidade mostra que o homem possui múltiplas identidades dentro de si, e que elas podem ser contraditórias, o que acaba tornando o processo de identificação mutável ao longo dos anos. Assim, caberiam dentro do indivíduo as referências externas que recebe do mundo globalizado ao mesmo tempo em que caberiam também os elementos que proporcionam a identificação com o meio em que vive, no caso discutido aqui, com a questão da cultura nacional e dos bens culturais postas por Aloísio.

Antes, se faz necessário um breve esclarecimento sobre este conceito por Hall. O autor diz que as culturas nacionais configuram-se como uma das principais referências de identidade cultural do sujeito, e o ato de um indivíduo se definir por sua nacionalidade antes de outra coisa ao se descrever, ilustra tal afirmação. Deve-se destacar que esta definição se dá de maneira metafórica, uma vez que esta identidade nacional não é inerente ao indivíduo, mas que é comum pensar nisso como parte de sua essência. Hall cita Roger Scruton, que diz que o homem:

“embora exista e aja como ser autônomo, faz isso somente porque ele pode primeiramente identificar a si mesmo como algo mais amplo como um membro de uma sociedade, grupo, classe, estado ou nação, de algum arranjo, ao qual ele pode até não dar um nome, mas que ele reconhece instintivamente como seu lar” (SCRUTON, 1986, p. 156 apud HALL, 2003).

Aloísio (1997, p. 47- 48) coloca que os valores permanentes da nação, dos quais não pairam dúvidas sobre sua validade, são os bens culturais¹⁰. Os bens culturais compreenderiam tudo aquilo que é construído na área da cultura, da reflexão, e que em um sentido amplo englobaria os “costumes, hábitos, maneira de ser [...] Estes são os nossos bens, e é sobre eles que temos que construir um processo projetivo”. Sobre isso, diz ainda que a realidade brasileira é muito rica em sua vasta dimensão, também pouco conhecida. Os bens culturais apresentariam um potencial imensurável, e que se faz necessário o levantamento dessas realidades. Continua com uma analogia desta característica brasileira com as referências ainda impregnadas do colonizador, tendo o Brasil como um “espaço imenso, muito rico, e um tapete velho, roçado, um tapete europeu cheio de bolor e poeira tentasse cobrir e abafar esse espaço” (MAGALHÃES, 1997, p. 48).

Assim, o conceito de bens culturais não se limita ao que é associado à elite, muito ligada aos valores do velho mundo. A capacidade de invenção,

¹⁰ Aloísio diz que é tarefa difícil definir bem cultural numa nação – que como o Brasil – não se estabilizou em sua formação. São diversos fatores que os condicionam, mas mesmo não sendo fixos, estáticos, necessitam de uma constante para que possam ser identificados. Diz ainda que não precisam necessariamente ser originais, autóctones. O que caracterizaria sua autenticidade seriam os valores atribuídos àquele fenômeno, objeto ou ato. (MAGALHÃES, 1997, p. 71).

segundo o autor, é o grande atributo do homem brasileiro, o fazer popular seria um fazer tecnológico, o artesanato seria a tecnologia de ponta em um determinado contexto. O artesanato – dentro do conceito clássico – nunca existiu no Brasil, diz Aloísio. Ele aponta para o fato de não existirem “tradições profundas de cristalização de trato da matéria-prima que constitui formas artesanais clássicas”. O que ele diz existir é uma “disponibilidade imensa para o fazer, para a criação dos objetos” (*Id. Ibid.*, p.181). O que existiria no Brasil com características associadas ao artesanato, isto é, com uma relação muito direta entre a ideia e sua concretização, seriam formas embrionárias de uma atividade que almeja “entrar na trajetória do tempo. Quer evoluir na direção de maior complexidade de resultados mais efetivos” (*Id. Ibid.*, p.181).

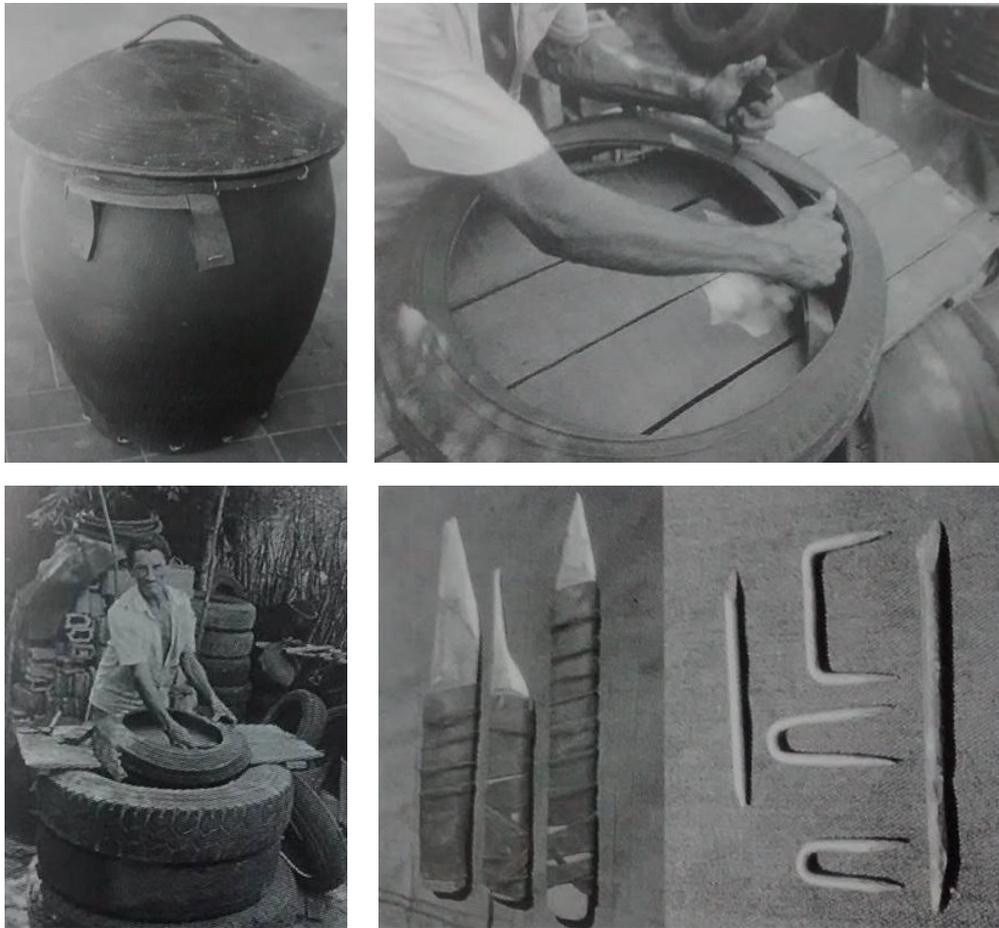
Sobre esta dita vontade de evoluir em busca de uma maior complexidade e resultados efetivos, observa nestas atividades um alto índice de invenção, às quais o autor dá o nome de *pré-design*. Diz ainda que o artesão brasileiro se apresentaria mais como um designer em potencial do que com um artesão no sentido clássico. Para ilustrar esse pensamento, cita o exemplo da inventividade do indivíduo que não tem acesso à energia elétrica, ao se deparar com uma lâmpada – elemento de uso cotidiano, mas que não pertence à sua realidade – transforma seu bulbo em depósito para o combustível de uma lamparina (Figura 7). Ironicamente a reutilização de uma lâmpada queimada servirá para o mesmo fim ao qual esta foi concebida, como diz o autor, acontece essa adaptação e movimento dentro do espaço-tempo, do artefato moderno que recua no tempo.



Figura 7: Lamparina com corpo de bulbo de lâmpada elétrica

Fonte: <http://www.ciclovivo.com.br>

Outro exemplo apontado por ele e também documentado por Bonsiepe (2011, p.67), é a utilização de pneumáticos usados para a fabricação de cestos de lixo (figuras 8, 9, 10 e 11). Neste caso, o deslocamento seria um avanço no tempo, já que o acúmulo de detritos oriundos da produção massificada é um problema contemporâneo. Tal solução, encontrada por todo o nordeste, possui sua característica própria, com ferramentas e grampos adaptados, é a tecnologia de ponta dentro daquele contexto, o que comprova o potencial inventivo e flexível do homem ao perceber e executar este produto explorando e excedendo as expectativas dentro de suas limitações.



Figuras 8, 9, 10 e 11: Produção de lixeiras com pneumáticos em Campina Grande - PB.
Fonte: BONSIPE, 2001, p. 67.

2.4 A QUESTÃO DA TERMINOLOGIA

Como exposto, as incertezas que circundam o termo artesanato colocam grande peso na escolha de uma definição. Qual a melhor acepção de artesanato para o contexto brasileiro? Mas o que é artesanato?

Segundo Martins (1970), surge na Itália do séc. XV a palavra *artigiano*, que significa artesão, e no séc. XIX surge o *artigianato* para designar o regime de trabalho do artesão. Tais neologismos chegam na França por volta do séc. XVI com o termo *artisan*, e *artisanat* quatro séculos mais tarde.

Ao considerar que o sistema de organização social nos moldes das corporações de ofício é destacado por mais de um autor como pilar da definição clássica de artesanato, e que o mundo contemporâneo em quase sua totalidade possui o sistema de fabricação industrial estabelecido, como isto pode ser possível?

Ao tomar a definição de artesanato da UNESCO, tem-se que:

“Produtos artesanais são aqueles confeccionados por artesãos, seja totalmente a mão, como o uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como componente mais substancial do produto acabado. Essas peças são produzidas sem restrição em termo de quantidade e com o uso de matérias-primas de recursos sustentáveis. A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social”.¹¹

Na definição, a ênfase está no caráter manual da produção, com o uso de ferramentas ou maquinário apenas como instrumento, e não como substituição de seu trabalho. Não apresenta restrição quanto ao número de peças e requer o uso de material de origem sustentável.

¹¹ Definição adotada pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) no International Symposium on Crafts and International Markets, Manila, Filipinas, outubro de 1997.

O Programa do Artesanato brasileiro – PAB¹² lança em 2010 a Base Conceitual do Artesanato Brasileiro, visando organizar as estratégias de ação a serviço da atividade, uma vez que tem como objetivo promover a geração de trabalho, renda e melhorias no nível cultural, profissional e econômico do artesão brasileiro. Assim como outras agências que fomentam a atividade, estabelece categorias dentro do grupo geral que é considerado como artesanato, são elas o **Artesanato**, a **Arte popular**, e os **Trabalhos Manuais**. Assim, de acordo com a base conceitual do PAB:

- 1) **Artesanato:** Compreende toda a produção resultante da transformação de matérias-primas, com predominância manual por indivíduo que detenha o domínio de uma ou mais técnicas, aliando a criatividade, habilidade e valor cultural (possui valor simbólico e identidade cultural), podendo no processo de sua atividade recorrer ao auxílio limitado de máquinas, ferramentas, artefatos e utensílios;
- 2) **Arte Popular:** Conjunto de atividades poéticas, musicais, plásticas, dentre outras expressivas que configuram o modo de ser e viver do povo de um lugar. A arte popular diferencia-se do artesanato a partir do propósito de ambas as atividades. Enquanto o artista popular tem um profundo compromisso com a originalidade, para o artesão essa é uma situação meramente eventual. O artista necessita dominar a matéria-prima como o artesão, mas está livre da ação repetitiva frente a um modelo ou protótipo escolhido partindo sempre para fazer algo que seja de sua própria criação. Já o artesão quando encontra e elege um modelo que o satisfaz quanto à solução e forma, inicia um processo de reprodução através da matriz original, obedecendo a um padrão de trabalho que é a afirmação de sua capacidade de expressão. A obra de arte é peça única que pode, em algumas situações, ser tomada como referência e ser reproduzida como artesanato.

¹² Programa vinculado ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. É responsável pela elaboração de políticas públicas em nível nacional, conta com parcerias das Coordenações Estaduais de Artesanato de todo o país.

3) Trabalhos manuais: Apesar de exigir destreza e habilidade não há a transformação da matéria. Geralmente são utilizados moldes pré-definidos e materiais provenientes da indústria. Normalmente é uma atividade secundária, realizada no intervalo das tarefas domésticas ou como *hobby*. Em alguns casos configura-se como produção terceirizada de comerciantes que utilizam aplicações – a exemplo das rendas e bordados – como elemento de diferenciação comercial.

Ao focar no processo produtivo e na forma dos produtos, que por sua vez vão envolver diversos fatores relacionados ao fazer artesanal, à taxonomia e forma de suas peças, matérias-primas, dentre outros, se mostrou mais adequada a adoção de todo o universo considerado artesanal. A pesquisa exploratória inicial dos artefatos aos quais eram atribuídos o caráter artesanal mostrou representatividade bastante diversa, o que reforçou a escolha de um estudo panorâmico das referenciais artesanais de forma mais abrangente.

Abaixo, o banco Tramas (Figura 12) do designer Rodrigo Almeida, tramado com cuja configuração é inspirada nos padrões e cestarias indígenas; a mesa Frivo (Figura 13) de André Cruz, de produção industrial e as formas baseadas no rendado frivolité; e o banco Bode véio (Figura 14) de Rodrigo Ambrósio, feito artesanalmente utilizando couro natural de bode e inspirado na lida sertaneja com o bicho.



Figura 12: Banco Trama, Rodrigo Almeida.

Fonte: www.studiorodrigoalmeida.com



Figura 13: Mesa Frivo, André Cruz.

Fonte: www.acdidesign.com.br



Figura 14: Banco Bode véio, Rodrigo Ambrósio.

Fonte: www.rodrigoambrosio.com

Portanto, neste momento são consideradas como referência artesanal as características associadas ao artesanato, à arte popular e o trabalho manual. Muito embora compreendendo o que as separa, no contexto do que é pretendido observar, levando em conta o ambiente em que surge o design, como fruto da implementação de um sistema produtivo substancialmente diferente do artesanato; o fazer manual, o uso das técnicas e a habilidade de quem as conforma se fazem pertinentes.

“Minha proposta é que reservemos o termo artesanato para nos referir ao processo de produção do objeto, à tecnologia que, predominantemente executada com as mãos, dá forma ao objeto, independente do fato de serem mãos eruditas ou populares. Assim, tanto a rendeira de bilro e o oleiro quanto o escultor ou o pintor consagrado, para realizar seu trabalho lançam mão de uma tecnologia em que a manualidade é da maior importância. E isto é artesanato”¹³.

2.5 CARACTERIZANDO O ARTESANATO

Ao utilizar os conceitos adotados pela Base Conceitual do Artesanato Brasileiro que inclui artesanato, arte popular e técnicas manuais como referência para a análise do objeto de estudo, se faz necessário sua caracterização em relação a sua classificação, processos produtivos, matéria-prima e tipologias.

2.5.1 Classificação

A Base Conceitual do Artesanato Brasileiro classifica o produto artesanal de acordo com sua origem, concepção e produção. Deste modo, expressam os valores do modo de produção, das particularidades de quem o produz e o que

¹³ LIMA, Ricardo Gomes. Artesanato e arte popular: duas faces de uma mesma moeda? Disponível em: http://www.cnfcp.gov.br/pdf/Artesanato/Artesanato_e_Arte_Pop/CNFCP_Artesanato_Arte_Popular_Gomes_Lima.pdf. Acesso em 15 abril 2015.

pode representar enquanto artefato, seus valores históricos e culturais do tempo e espaço em que sua produção ocorre.

- **Artesanato indígena:** Produção realizada em comunidades e etnias indígenas, engloba o valor de uso e a relação social e cultural da comunidade. As peças em sua maioria são produzidas coletivamente e fazem parte da rotina da tribo.
- **Artesanato de reciclagem:** Produção que faz uso de matéria-prima reutilizada, assim contribuindo para a redução de extração de novos insumos. É capaz de promover a conscientização de objetos descartáveis e passíveis de reciclagem assim como a preferência por produtos derivados desta produção.
- **Artesanato tradicional:** Produção associada à representação das tradições de um certo grupo, cujos artefatos estão ligados de maneira intrínseca aos seus usos e costumes. Geralmente familiar ou comunitária a produção acontece em um ambiente de troca de conhecimento e técnicas. A importância de seu valor cultural está na preservação da memória cultural transmitida através das gerações da comunidade.
- **Artesanato de referência cultural:** Tem como norteador o resgate de elementos tradicionais da cultura em que é produzido. A produção geralmente é fruto de intervenções planejadas, visando melhorar a produção dos artefatos para que ocorra de maneira eficiente, com menor desperdício e uma diversificação dos produtos de maneira que também carreguem valor agregado, preservando elementos culturais. A sua concepção leva em consideração as demandas do mercado e/ou estudo de tendências.

- **Artesanato contemporâneo conceitual:** Seus objetos resultam da criatividade individual que almeja afirmar um estilo de vida ou representar uma afinidade cultural. Tem como fator principal a inovação.

2.5.2 Processo produtivo

É certo que o caráter manual da produção é comum ao artesanato, arte popular e trabalhos manuais, e o uso de ferramentas ou maquinário atuam como auxílio ao artesão, e não como substituição de seu trabalho. Para o artesanato, é necessário o conhecimento de toda a produção, mesmo que haja a divisão do trabalho. É preciso que ocorra a transformação da matéria-prima e as formas empregadas devem ser fruto de sua criação, não de cópia de modelos ou padrões prontos.

O artista popular também transforma a matéria, mas a produz sozinho. A peça pode ser exclusiva, única, ou reproduzida, utilizando uma matriz como referência. Aos trabalhos manuais é permitido o uso de matérias prontas, da indústria, o que a difere das outras classificações. O processo produtivo, no entanto, pode variar muito, uma vez que as técnicas podem ser aprendidas em cursos, revistas, ou mesmo ser um conhecimento passado entre a família, entre a comunidade. É comum ser atribuído a esse tipo de produção um olhar generalista que a coloca como mera reprodução ou cópia de padrões, sem a presença de características que identifiquem o artesão de origem.

Para uma melhor visualização desses elementos, é exposta a seguir a tabela elaborada pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE) em seu Termo de Referência para o Artesanato¹⁴:

¹⁴ Disponível em: <http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/>. Acesso em 20 jun. 2016.

ARTESANATO	ARTE POPULAR	TRABALHOS MANUAIS
Produção de pequenas séries com regularidade	Produção de peças únicas, ou com reprodução a partir de uma matriz	Produção assistemática
Produtos semelhantes, contudo diferenciados entre si	Arquétipo	Reprodução ou cópia
Compromisso com o mercado	Compromisso consigo mesmo	Ocupação secundária
Fruto da necessidade	Fruto da criação individual	Fruto da destreza

Tabela 2: características da produção artesanal
Fonte: SEBRAE (2010)

2.5.3 Matéria-prima

Os materiais exercem um papel importante no artesanato, uma vez que a atividade se desenvolveu a partir das possibilidades de manuseio dos insumos disponíveis, e muitas vezes o material condiciona a técnica construtiva. De acordo com o PAB, é considerada matéria-prima a substância principal de um produto, seja de *origem mineral, vegetal* ou *animal* e podem sofrer tratamento e/ou transformações de natureza física ou química, resultando em um bem de consumo. A matéria-prima pode ser utilizada em seu estado *natural, processada* (artesanalmente e industrialmente) ou ser oriunda de processo de *reciclagem/reutilização*.

Para melhor visualização desses elementos, é disposta a seguir tabela (Tabela 3) do Termo de Referência do SEBRAE, que agrupa os materiais pelas origens acima descritas e associam a eles práticas profissionais, bem como suas respectivas técnicas, ferramentas e destinações.

O artesanato envolve a transformação da matéria, então são utilizados materiais em seu estado natural ou que passem por processamento artesanal. Para as artes manuais, é admitido o uso de materiais de processamentos industriais ou reciclados/utilizados. Já o artista popular também precisa dominar a matéria, mas também pode fazer uso de materiais provenientes de processamento industrial e reciclados/utilizados.

MATÉRIA-PRIMA	MINERAL		VEGETAL		ANIMAL		MINERAL ANIMAL VEGETAL		
NATURAL	ARGILA	CERÂMICA	FIBRAS	TAPEÇARIA	COURO	SAPATARIA/ CALÇADOS			
		CERÂMICA		CESTARIA		SELARIA			
		MOSAICOS		MOVELARIA		MALAS			
	PEDRA	SANTERIA	MADEIRA	MARCHETARIA	CHIFRE E OSSO	PRÁTICAS DIVERSAS			
		JOALHERIA		LUTHERIA		ENTALHES E ESCULTURAS			
		MOVELARIA		SANTERIA/ ESCULTURA	CONCHAS E CORAIS	ENTALHES E ESCULTURAS			
		CANTARIA	CASCAS E SEMENTES	PRÁTICAS DIVERSAS	LÃ	TECELAGEM			
					PENAS E PLUMAS	ENTALHES E ESCULTURAS			
	PROCESSADA	METAIS	FERRARIA/ FERRAGENS UTENSÍLIOS JOALHERIA SERRALHERIA	FIO	TECELAGENS	COURO	CALÇADO	CERA	MODELAGEM
					RENDA		SELARIAS	COURO SINTÉTICO	MODELAGEM
			BORDADOS		MALAS		CONFEÇÃO DE BOLSAS E ACESSÓRIOS		
VIDRO		VITRAIS	TECIDO	COSTURA	FIO DE SEDA	TECELAGEM	MASSA	MODELAGEM	
		MOSAICO		BORDADO		BORDADO			
EMBALAGENS		BORRACHA	PRÁTICAS DIVERSAS	LÃ	TECELAGEM	PARAFINA	MODELAGEM		
GESSO	MODELAGEM								
PARAFINA	MODELAGEM								
RECICLÁVEL/ REAPROVEITÁVEL	METAIS	FERRAMENTAS UTENSÍLIOS JOALHERIA	MADEIRA	MARCHETARIA MARCENARIA ESCULTURA	LÃ	TECELAGEM	COURO SINTÉTICO	CALÇADOS	
		BORDADOS		PRÁTICAS DIVERSAS		TAPEÇARIA		COSTURA/ CONFEÇÃO DE BOLSAS E ACESSÓRIOS	
			PAPEL			BORDADOS			
	VIDRO	VITRAIS	TECIDO		COURO	PRÁTICAS DIVERSAS			
		MOSAICOS				COSTURA			
		EMBALAGENS				BORDADOS			
PLÁSTICO	PRÁTICAS DIVERSAS		FUXICO						

Tabela 3: Classificação em função da matéria-prima
Fonte: SEBRAE, 2010

2.5.4 Tipologias

Segundo a Base Conceitual do Artesanato Brasileiro, o conceito de tipologia para o segmento da produção artesanal determina a classificação por gênero, utilizando como referência a matéria prima predominante, bem como sua funcionalidade. Por se tratar de um universo muito amplo de possibilidades produtivas, especialmente quando se inclui nesta conta o uso de materiais industriais ou reciclados, é muito difícil cobrir todas as aplicações possíveis. Com o intuito de contextualização e com base em Lody (2013), são exemplificadas aqui algumas tipologias de atividades artesanais.

- **Cerâmica (a arte do barro)**

A tradição da cerâmica já estava presente nas sociedades indígenas brasileiras antes do país ser colonizado por Portugal. Os europeus trouxeram o torno e o forno a lenha, e além deles o povo africano deu sua contribuição de longa experiência de trabalho com o barro. Conforma a louça de barro¹⁵ e a cerâmica figurativa, que geralmente retrata santos, pessoas, animais, frutas, miniaturas, brinquedos, dentre outros temas.

Existem diversos polos de produção cerâmica espalhados pelo país, e sua produção pode ser encontrada em mercados e feiras populares, abastecendo o comércio local, como também fornecendo suas peças para o mercado nacional e internacional.



Figura 15: Produção de utilitários das Paneleiras das Goiabeiras

Fonte: <http://portal.iphan.gov.br/>



Figura 16: Escultura

Fonte: <http://codata.pb.gov.>

¹⁵ Designação geral e comum para utilitários

- **Couro**

O couro utilizado é a pele de animal processada nos curtumes, que também dá nome ao seu processo de beneficiamento. É utilizado na fabricação de instrumentos musicais, sandálias, bolsas, chapéus, selas para montaria, dentre outros.



Figura 17: Gravuras com pirógrafo em couro
Fonte: www.lages.sc.gov.br



Figura 18: Chinelo de couro
Fonte: www.acasa.org.br

- **Entalhes e esculturas em madeira**

Matéria-prima de grande ocorrência no artesanato brasileiro, favorecido ao longo dos anos pela diversidade de árvores na extensão do território nacional. Compõe o corpo de brinquedos populares como o pião, instrumentos como o pífono, base de instrumentos de percussão, das placas de xilogravura, utensílios da cozinha como o pilão e a colher de pau, esculturas religiosas e praticamente todos os segmentos que a cultura material abrange.



Figura 19: Produção de uma viola de cocho
Fonte: <http://portal.iphan.gov.br/>



Figura 20: Piões de madeira
Fonte: www.flickr.com/umolharportrasdeumalente

- **Trançado em fibras naturais**

As sociedades indígenas brasileiras já dominavam a técnica antes da colonização, e continuam sua tradição na produção de cestaria. Os recursos naturais para a feitura das peças são abundantes em toda a extensão do país. O repertório dos europeus, africanos e orientais também contribuíram para uma variedade de objetos utilitários cotidianos, como esteiras, cestos diversos e peneiras.



Figura 21: Secagem do Sisal em Valente, Bahia
Fonte: <http://www.cnfcp.gov.br/>



Figura 22: Cestaria indígena Kaingang
Fonte: <http://www.assindi.org.br/>

- **Tecelagem, fios urdidos e tramados em teares**

Colonos portugueses trouxeram para o Brasil o tear vertical, que rapidamente foi assimilado por muitas tribos indígenas nativas. Os africanos também deixaram sua contribuição técnica nesta modalidade. São encontradas peças tecidas – geralmente em algodão – em vários produtos do vestuário e do ambiente doméstico. Dentre eles destacam-se os tapetes, toalhas e redes.

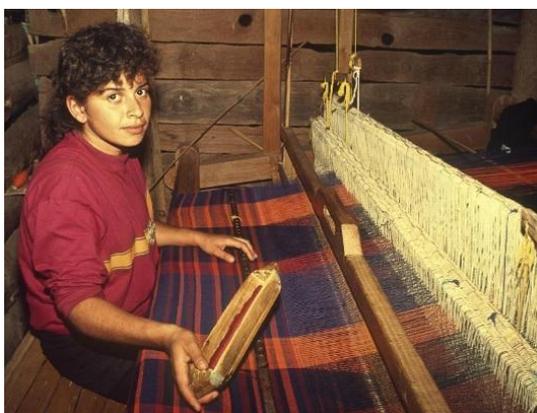


Figura 23: Tecelagem em Muquém
Fonte: <http://www.renatoimbroisi.com.br/>



Figura 24: Rede de Poço Verde
Fonte: <http://artisol.org.br/>

- **Rendas e bordados**

A renda chegou ao Brasil pelas mãos dos europeus, que por sua vez tiveram contato com algumas técnicas no oriente. As modalidades são muitas, como a renda renascença, a renda irlandesa e a renda de bilro. É usada como ornamento de vestimentas, roupas de cama e mesa, e de peças nas cerimônias religiosas.

Os bordados são geralmente confeccionados por mulheres, e uma parte de sua preservação se deu pelo costume da mulher prendada aprender a bordar seu próprio enxoval. Ainda é muito presente na ornamentação das casas brasileiras.



Figura 25: Renda de bilro
Fonte: https://www.flickr.com/photos/fabio_dsp/



Figura 26: Feitura da renda irlandesa
Fonte: <http://portal.iphan.gov.br/>

3 A QUESTÃO DO MOBILIÁRIO

Este capítulo contextualiza o mobiliário contemporâneo brasileiro como objeto de estudo da pesquisa. Inicia abordando a relação do móvel no ambiente doméstico e, em seguida, descreve sinteticamente a trajetória do móvel no Brasil até os dias atuais, tratando da ruptura com os estilos estabelecidos pela Europa até sua reconfiguração como artefato brasileiro. Por fim, uma breve contextualização do design autoral e autoprodução.

3.1 O MÓVEL NO ESPAÇO DOMÉSTICO

Os móveis além de exercerem a função específica a qual são destinados – como uma cadeira que acomoda um indivíduo ou uma mesa de jantar que serve para o rito da alimentação em grupo – contribuem para compor física e esteticamente os ambientes. Ao tratar do ambiente doméstico, a escolha dos móveis tem a capacidade de tornar o espaço “habitável”, além de viabilizar e proporcionar conforto às tarefas domésticas, funciona como um veículo para expressar a personalidade do seu dono. Gustavo Amarante Bomfim¹⁶ já colocava que os “móveis são objetos que pertencem à esfera entre o íntimo e o público, palco onde os usuários falam de si próprios, de seus sonhos, de seus receios e, principalmente, de seus valores”.

Antônio Manoel Cabrita¹⁷ coloca que o conceito de habitar é formado pela delimitação de espaços, e que estes reportam ao indivíduo segurança, intimidade, privacidade e isolamento, e assim é possível:

“estabelecer uma relação dialética ‘sujeito-objeto’, afirmar-se, apropriar-se, assegurar uma libertação parcial mas efetiva, estabelecer relações eficazes e criativas e desempenhar as atividades com facilidade, flexibilidade e liberdade, individualmente ou em grupo familiar” (CABRITA, 1995, p. 15).

¹⁶ Gustavo Amarante Bomfim em artigo para a revista Design & Interiores, edição 8, maio e junho de 1988 p. 130.

¹⁷ CABRITA, A. M. R. O homem e a casa – Definição individual e social da qualidade da habitação. 1995.

A organização dos usos e funções do ambiente doméstico vem ocorrendo desde o final do século XVII, impulsionadas pela mudança entre a moradia e o local de trabalho. Segundo Rybczynski (1999), neste período a casa “deixa de ser meramente um abrigo para tornar-se um lar e, assim, um lugar de privacidade e de domesticidade. A casa torna-se então o ambiente para uma nova unidade social compactada: a família”. No século XIX, se estabelece como modelo, o residencial burguês de Paris, tripartido em zona de estar (social), íntima e de serviço.



Figura 27: Cena de família de Adolfo Augusto Pinto (1891), pintura de Almeida Junior.

Fonte: <http://www.pinacoteca.org.br/>

Tal divisão, como observa Tramontano (2002), ainda ocorre nas casas brasileiras até hoje. As principais atividades desenvolvidas nessas zonas são: **social** - lazer em geral e receber visitas; **íntima** - dormir, repousar, higiene pessoal, armazenamento de produtos pessoais (vestuário, higiene, livros, fotografias, etc.); **de serviço** – armazenamento de alimentos e produtos de limpeza, trabalho culinário, refeições (a alimentação também pode ocorrer na área da estar), limpeza da casa, serviços domésticos em geral.

Portanto, o mobiliário do ambiente social está associado às atividades de lazer e de receber, já os de caráter íntimo são encontrados nos quartos e banheiros, podendo se estender a um quarto de estudos ou escritório, onde são armazenados e dispostos objetos pessoais.

3.2 O MÓVEL NO BRASIL

O Brasil, como país colonizado, durante muito tempo absorveu os costumes e gostos europeus. Santos (1995) aponta que de herança, ficou o “patrimônio artesanal dos trabalhos em madeira”, que figura como grande referência na história da mobília e dos interiores da casa brasileira. Os artesãos nacionais e os estrangeiros que aqui se instalaram copiavam os modelos de móveis da Europa e América, mas usando as madeiras nativas.

No fim do século XIX, com as facilidades que a mecanização da produção proporcionava, a fabricação artesanal dos móveis começou a entrar em declínio. A resistência da atividade se deu pela tradição do móvel de madeira no país, preferência que perdurou por muito tempo e que ganhou renovação com alguns nomes do modernismo.

São destacados por Santos (1995) alguns fatores que contribuíram para as mudanças da produção do móvel no país, como a interrupção das importações durante as duas guerras mundiais, juntamente com a migração de arquitetos e artesãos de origem europeia neste período. Também no segundo pós-guerra há o desenvolvimento de uma preocupação em criar peças de mobiliário adequadas às nossas condições, tanto climáticas como na oferta de materiais.

É possível afirmar que o movimento modernista brasileiro foi o pontapé inicial para que fosse desenvolvido um mobiliário autêntico autoral, como materialização da expressão de seu criador e não mera reprodução de estilos. Por mais que os pioneiros nesta seara fossem adeptos do conceito de estandardização¹⁸, há uma preocupação em se desvencilhar de modelos impostos por tanto tempo e criar um estilo que representasse seu tempo (SANTOS, 1994).

A transição do estilo eclético para o moderno ocorre entre as décadas de 1920 e 1930, mas as produções acabaram não diferindo muito da produção europeia e esse processo ocorre de forma mais ampla. Inicialmente o modernismo é introduzido por artistas e arquitetos estrangeiros que chegam ao

¹⁸ Linha de atuação da *Deutsche Werkbund*, associação alemã que reunia artistas, artesãos, industriais e publicitários. A estandardização estava relacionada à tipificação dos produtos, O *Weissenhofsiedlung*, ponto alto de seu trabalho, consistia em um experimento onde seriam projetados dentro de uma unidade formal desde a casa até os seus utensílios.

país (principalmente por causa das guerras), e por consequência, muito ligados às referências culturais europeias.

Santos (1995) afirma que a grande importância desta fase foi “o despertar da inércia acadêmica”, e destaca a introdução de novos materiais e processos produtivos. Assim, a utilização desses recursos neutralizava a aplicação integral das referências de fora, possibilitando maior autonomia projetual. É possível perceber nas figuras abaixo a semelhança nas formas dos braços das cadeiras de Lina Bo Bardi e Zanine Caldas com a base da mesa de Isamu Noguchi (Figuras 28, 29 e 30).



Figura 28: Cadeira de balanço (1948), Lina Bo Bardi.

Fonte: www.etelinteriores.com.br/



Figura 29: Espreguiçadeira (1950), Zanine Caldas.

Fonte: www.essenciamoveis.com.br



Figura 30: Mesa Noguchi (1944), Isamu Noguchi.

Fonte: <http://www.noguchi.org/>

Por mais que a concepção caminhasse dentro de um padrão comum do movimento, restrito a certo grupo de profissionais e em ambiente elitista, o conceito de estética começa a ser questionado, é “dessacralizado e passa a penetrar na esfera do cotidiano e dos anônimos objetos de uso” (*Id. Ibid.*, p. 39). Surge a reflexão do papel dos bens de consumo na sociedade, destacando que servem em primeira instância para serem usados, e não meramente contemplados (comparação com os adornos excessivos dos estilos passados).

É destacado o pioneirismo do russo Gregori Warchavchik, que criador do primeiro manifesto da arquitetura modernista no Brasil, introduz por aqui os princípios e linguagem da modernidade, carregado de influências de Le Corbusier, Walter Gropius e Mies Van der Rohe. De acordo com Santos (1995), o arquiteto encontra certa resistência na indústria da época, que não estava preparada ou não possuía intenção em adaptar-se para a produção dos

artefatos por ele projetados. Warchavchik introduz os móveis de aço tubular tão difundidos pela Bauhaus, e por mais que a produção de protótipos tenha sido dispendiosa, proporcionou um impulso na modernização do setor, conseqüentemente reduzindo os custos de fabricação dos artefatos modernos. Abaixo, o carrinho de chá produzido por Warchavchik (Figura 31) e a icônica cadeira Wassily (Figura 32), de Marcel Brauer.



Figura 31: Carrinho de chá (1928),
Gregori Warchavchik.
Fonte: <http://www.espasso.com/>



Figura 32: Cadeira Wassily (1925),
Marcel Brauer.
Fonte: www.eurofurniture.com

Santos cita ainda o arquiteto Fongaro¹⁹, que diz que no Brasil não houve muita resistência às concepções da mobília moderna como na Europa, porque aqui não havia uma “tradição consolidada, que deveria ser incorporada ao novo”. O “problema” do Brasil consistia na estrutura de sua produção, que artesanal, não estava no mesmo patamar que boa parte do mundo.

As décadas seguintes são de consolidação do movimento, movido por conquistas no aspecto produtivo e projetual dos artefatos. Quem estava imerso na evolução do estilo europeu desenvolve a preocupação em adaptá-lo – e não mais reproduzi-lo integralmente – à realidade brasileira, principalmente em relação aos insumos. São utilizadas madeiras nativas, tecidos e materiais como a palhinha e o couro. Destacam-se nomes como Joaquim Tenreiro, Lina Bo Bardi, Zanine Caldas e Sérgio Rodrigues.

Os arquitetos, como Lúcio Costa e Oscar Niemeyer, buscavam encomendar móveis para equipar seus projetos arquitetônicos, e assim a produção do mobiliário tomou fôlego. No entanto, quando a demanda cai

¹⁹ Carlo Benvenuto Fongaro (1915-1986), arquiteto italiano que se estabeleceu no Brasil em 1947. Adepto do móvel moderno, projetou para várias empresas.

depois de todos os prédios e espaços projetados serem mobiliados, e o mercado doméstico não apresenta a demanda necessária – uma vez que a população ainda estava ligada à noção de status que os móveis de estilos clássicos proporcionavam – a produção sofreu significativa diminuição. Este fato se agrava com o estabelecimento do regime militar iniciado em 1964, que segundo Borges (2013), contribuiu para a restrição das atividades culturais e das profissões criativas, que dependem do “livre pensar” para o exercício de suas atividades.

Neste período o funcionalismo ganha mais força com a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) em 1963, criada com os postulados da Escola de Ulm²⁰.

Na década de 70, com a diminuição da produção dos móveis modernos, a indústria se volta para os móveis de escritório. Com o processo de redemocratização ocorrido nos anos 80, ressurgiu o design autoral. Segundo Adélia Borges, é a geração que vai continuar o caminho sedimentado pelos modernistas de recuperar “o interesse na produção primorosa – e muitas vezes artesanal – do móvel de madeira” (BORGES, 2013, p. 14). Abaixo, o banco Ressaquinha, de Maurício Azeredo (Figura 33), vencedor do Prêmio Museu da Casa Brasileira de 1988.



Figura 33: Banco Ressaquinha (1988),
Maurício Azeredo.

Fonte: <http://www.mcb.org.br/>

Entre os nomes estão Carlos Motta, Mauricio Azeredo, Cláudia Moreira e Salles, Marcello Ferraz e Reno Bonzon. Somados a estes, muitos dos nomes

²⁰ Hochschule für Gestaltung Ulm, é uma escola fundada na Alemanha com o intuito de dar continuidade aos princípios da Bauhaus. A Escola de Ulm influenciou a teoria, a prática e o ensino do design por todo o mundo. O funcionalismo no design deveria satisfazer as necessidades físicas e psíquicas do usuário através dos produtos, e sua configuração formal era justificada para atender a função do produto.

modernos continuavam na ativa, a exemplo de Geraldo de Barris, Bernardi Figueiredo, Jean Gillon, Ricardo Fasanello, Sérgio Rodrigues e Zanine Caldas.

Borges observa que Sérgio Rodrigues de certa forma mantém a característica de seu trabalho, já Zanine Caldas abandona a produção industrial da madeira laminada para trabalhar com peças esculpidas de madeira “abandonada”, de troncos rejeitados. Seria uma espécie de protesto ou tomada de consciência da procedência da matéria prima, cuja extração e desperdício tomavam proporções preocupantes. Nesta época, a preocupação com a procedência do material e os selos de certificação não eram tão populares como hoje.

É o momento em que surge uma onda de experimentação com materiais. “Além do tradicional combo madeira, palhinha e couro aparecem borracha, lona, alumínio, laminados estampados e fibra de cimento”. (*Id. Ibid.*, p. 16). Esta vertente também traz inovação na linguagem, se desvincilhando dos ideais do funcionalismo, onde os detalhes que não eram essenciais à função (o equivalente à função prática dos objetos, ver capítulo 4, p. 74) eram indesejáveis. Também são recebidas as influências do pós-moderno que estava em ebulição na Itália. “Este movimento estético rompe radicalmente com o núcleo funcionalista e enfatiza os aspectos comunicativos, estilísticos e semânticos do design” (*Id. Ibid.*, p. 18).

Adélia ressalta ainda que uma das referências do movimento é o “subúrbio do mundo”, e nas palavras de Barbara Radice²¹, integrante do grupo italiano Memphis, é a busca de uma “linguagem em ebulição e ainda não codificada do Terceiro Mundo, onde os símbolos nascem e são reciclados de acordo com a ambiguidade lógica do desejo”. Gustavo Amarante Bomfim e Lina Mônica Rossi atribuem essas características ao design popular brasileiro, onde comparam móveis do grupo Memphis com os que são vendidos nas feiras nordestinas de Caruaru e Campina Grande²².

A poltrona Sand (Figura 34), de Fúlvio Nanni, apresenta estrutura de mogno maciço e almofadões de lona. Formado na *Scuola Politecnica di Design* em Milão, sua Nanni Marcenaria é um dos símbolos do início dos efeitos do

²¹ Em Memphis, 1985, Rizzoli, 207 páginas.

²² Gustavo Amarante Bomfim e Lia Mônica Rossi em “Moderno e pós-moderno, a controvérsia”, revista Design & Interiores nº 19, junho/ julho de 1990, p. 26.

pós-modernismo no Brasil. Sobre o trabalho de Fúlvio Nanni, Giancarlo Latorraca²³, diretor técnico do Museu da Casa Brasileira:

“Sintonizado com experimentações livres da rigidez formal e funcionalista do móvel moderno tradicional, Fúlvio Nanni foi pioneiro ao introduzir padrões estéticos alinhados com as propostas do nascente pós-modernismo. Sua produção, além de seguir a boa tradição da marcenaria artesanal brasileira, explorando a diversidade das madeiras locais, promoveu a fusão de novos materiais industrializados, pesquisando e experimentando, com liberdade, combinações com metal, mármore, vidro, fórmica, resina plástica, borracha, lona e tela” (LATORRACA, 2015).



Figura 34: Poltrona Sand (1981), Fúlvio Nanni
Fonte: Santos (1995)

A exposição de Arte e Design da Bienal de Artes de São Paulo, realizada em 1987, reuniu muitos dos nomes desse cenário pós-moderno. Peças de dez países diferentes, dentre elas trabalhos de Andrea Branzi, Alessandro Mendini, Ettore Sottrass e do italiano residente no Brasil Luciano Deviá. Para ele a criação dentro da raiz cultural funcionava como um manifesto político, pois não queria criar “coisas que funcionam”, que o design não deve ser visto como disciplina exclusiva da indústria, que ele acreditava ser o caso do Brasil. “Quando em uso, minhas peças continuam existindo como objeto

²³ Em nota sobre exposição “Pioneiros do Design Brasileiro: Fúlvio Nanni e Nanni movelaria”, Disponível em: <http://www.mcb.org.br/programacao/exposicoes/mostra-pioneiros-do-design-fulvio-nanni>. Acesso em jul. 2016

estético”²⁴.

Dois anos mais tarde, em 1989, acontece a exposição dos irmãos Humberto e Fernando Campana intitulada *Des-confortáveis*. Os móveis feitos de chapa de ferro eram pesados e com aparência agressiva, com soldas aparentes, ferrugem e formas pontiagudas.



Figuras 35 e 36: móveis da exposição *Desconfortáveis* (1989)
Fonte: <http://campanas.com.br/>

As peças não tinham o objetivo de cumprir com a função básica, como uma cadeira tem a função de promover o sentar. O objetivo desta linha era provocar inquietude, o desconforto.

Como observa Borges, os irmãos com este trabalho ignoram princípios básicos do funcionalismo e do mercado, como as questões ergonômicas e a viabilidade produtiva. A escolha é por manifestar a “autoexpressão que em nada difere da pulsão artística” (BORGES, 2013, p. 22). Sobre o caráter dos produtos, os Campana:

“era totalmente anticomercial, o ferro fundido é um material inusual nessa tipologia de móveis porque é muito pesado, resultando em objetos nada funcionais, e a funcionalidade era – e ainda é – um axioma do design” (CAMPANA F; CAMPANA H., 2009, p. 31)

Assim, por mais que este não seja o primeiro evento a contestar as regras vigentes, a visibilidade e o impacto que causaram é considerado por Borges como o “marco de ruptura com o funcionalismo”, deste modo, abrindo

²⁴ Luciano Deviá em entrevista para a revista “Design & Interiores. Edição 3, agosto de 1987, p. 22.

caminho para o aprofundamento deste processo que segue seu percurso durante a década de 1990 e permanece no design contemporâneo.

3.3 O MÓVEL CONTEMPORÂNEO

Adélia Borges ao fazer um panorama do móvel contemporâneo brasileiro conclui que há uma produção criativa plural, diversa. Para ela o Brasil conseguiu se livrar do estigma de copiator de estilos e é visto internacionalmente como “um protagonista capaz de soluções que trazem frescor ao cenário do design” (BORGES, 2013, p. 8).

O ponto de transição, como dito anteriormente, seria a exposição *Desconfortáveis* dos Campana. A série de produtos não vendeu, mas foi o estímulo para continuarem na experimentação dos móveis e na imperfeição dos acabamentos, o que culminou na descoberta de vários materiais considerados banais para a feitura de suas peças, como ripas de madeira e cordas de poliéster. “Havia uma distância abissal entre esse laboratório de ideias que era nosso estúdio e a indústria brasileira. Esta queria o tiro certo na produção” (CAMPANA F; CAMPANA H., 2009, p. 36).

Destas experimentações surge a Cadeira Vermelha, que em 1998 tem o licenciamento para a empresa italiana Edra. Juntamente com a exposição no MoMA²⁵ no mesmo ano – museu no qual a Cadeira Vermelha faz parte do acervo permanente – projeta a carreira dos irmãos e provoca o reconhecimento nacional, o que pouco tempo depois acarreta em projetos com empresas brasileiras como a H. Stern, Tapetes Ocidentais e com a Tok & Stok.

De certo modo abre caminhos para um design mais permissivo, inclusive com as experimentações entre os limites do manual e do industrial. A produção da cadeira pela Edra é feita por um único funcionário do início ao fim (Figura 38)

²⁵ *Museum of Modern Art*, ou Museu de Arte Moderna, localizado em Nova York, EUA



Figura 37: Cadeira Vermelha, Campanas.
Fonte: <http://campanas.com.br/>



Figura 38: Produção da Cadeira Vermelha
Fonte: BORGES, 2013.

Esta legitimação dos Campana por meio da exposição no MoMA também consegue de certa forma mudar o estigma que o design brasileiro possuía como copador do design internacional. Borges (2013) conta testemunho de sua cobertura no Salão do Móvel na década de 1980, onde presenciou a reação negativa de expositores internacionais frente aos brasileiros, inclusive impedindo-os de fotografarem seus produtos.

O design brasileiro desde então vem recebendo espaço na mídia, com a cobertura em matérias e publicações de prestígio, além da participação e reconhecimento em prêmios internacionais como o IF Design Award. O mobiliário brasileiro tem participado com regularidade de exposições importantes como o Salão do Móvel de Milão e a venda dos móveis no mercado internacional aumentou consideravelmente. Há de se destacar que não só as peças contemporâneas, mas muitos dos nomes do modernismo são aclamados e atingem altas cifras em leilões.



Figura 39: Espreguiçadeira Paulistana, Flávia Pagotti.
Vencedora do IF Awards 2008, categoria produto.
Fonte: <http://ifworlddesignguide.com/>

Também da década de 1990 são as cadeiras Mulher (Figura 40), de Pedro Useche, cujo assento traz dois seios femininos, e a poltrona Barroca (Figura 41), de Edith Diesendruk. Esta, conforme apresentado anteriormente

como uma das inspirações pós-modernistas, apresenta referência a elementos de estilos do passado, desta vez representados em forma de paródia. Assim como o pufe Móvel (1991) de Flávio Verdiní, cuja estrutura é um tambor de máquina de lavar descartado, estes móveis rompem com a lógica funcionalista e comercial do setor, lançando mão da predominância da dimensão simbólica dos artefatos.



Figura 40: Cadeira Mulher (1990), Pedro Useche.
Fonte: BORGES, 2013



Figura 41: Cadeira Barroca (1992), Edith Diesendruk.
Fonte: BORGES, 2013

Rafael Cardoso²⁶ alega que o móvel possui “mobilidade”. A sua disposição no ambiente é mudada ao bel prazer de seu dono, inclusive a função a que se destina comumente pode não ser acatada. O autor cita uma cristaleira que ao ser herdada, passa a não abrigar cristais mas sim a dispor livros, subvertendo sua função.

A contemporaneidade desamarra as regras formais do passado, e reconfigura o mobiliário com novas funções, permite a mobilidade e promove a interação por parte do usuário. A seguir, o sistema modular Campo (Figura 42) da ,Ovo design, que possibilita diversos arranjos de acordo com a necessidade e/ou vontade do usuário. Assim como a Poltrona Mandacaru (Figura 43), de Baba Vacaro, cuja configuração permite diferentes usos do objeto.

²⁶ Rafael Cardoso in BORGES, A. Móvel Brasileiro Contemporâneo. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2013. P. 42-57.



Figura 42: Sistema Modular ,Ovo Design (2007)
Fonte: <http://ovo.art.br>



Figura 43: Poltrona Mandacaru, Baba Vacaro (2005).
Fonte: <http://casa.abril.com.br/>

3.3.1 A pluralidade dos projetos

Na contemporaneidade, há espaço para projetos e produtos com intencionalidade e motivações diversas. Móveis com alta tiragem e destinados a um público com baixo poder aquisitivo precisam ser pensados e executados levando em consideração a diminuição de custo, que vai desde o material à estocagem, transporte, dimensionamento, ente outros que se caracterizam mais como aspectos práticos do design.

Já na produção de baixa tiragem – ou de peças únicas – a dimensão simbólica é mais comumente privilegiada. Assim como a declaração previamente citada de Luciano Deviá à época da Bienal de Arte de 1987, que suas criações quando não estavam em uso funcionavam como objetos estéticos, na contemporaneidade é possível fazer esta relação com uma sorte

de artefatos, quando carregam valores que reportem ao repertório do observador/ usuário.

A questão é que não mais como simples representação de status almejando equiparar-se com o consumo da nobreza, como boa parte da população reagiu frente ao acesso aos bens de consumo pós-industrialização, a escolha dos móveis que supera a função prática atua como *outdoor* da personalidade do seu consumidor. Abaixo, mesa de apoio do Studio Nada se Leva (Figura 44). Inspiração bem humorada do estilo barroco utilizando material e processos produtivos modernos.



Figura 44: Mesa de apoio Ligeiro (2006),
Studio Nada se Leva.
Fonte: <http://www.nadaselewa.com.br/>

Os Campana afirmam que a cultura popular seria o grande trunfo e fonte de inspiração para um caminho originalmente brasileiro, e revelam que isto norteia seu trabalho. Como afirma Moraes (2006), por suas proporções continentais e por ter recebido influência de diversas culturas ao longo de sua existência, a heterogeneidade cultural do Brasil impulsiona o desenvolvimento de seu design plural.

A poltrona Bodocongó (Figura 45), de Sérgio J. Matos. Utilizando colheres de pau em sua composição, tem sua inspiração no arranjo desses produtos nas feiras populares do nordeste. A cadeira empresta o nome de um bairro da cidade em que o designer reside. Flávia Pagotti para a concepção de seu banquinho Bate-papo (Figura 46) busca no “móvel vernacular” a sua inspiração, com uma releitura do que chama de banquinho caipira. Já para Maurício Arruda com sua linha José (Figura 47), a inspiração vem do mercado informal e das feiras populares.



Figura 45: Poltrona Bodocongó (2010), Sérgio J. Matos.



Figura 46: Banquinho Bate-papo (ano), Flávia Pagotti.
Fonte: <http://flaviapagottisilva.com/>



Figura 47: Armário José (2011), Maurício Arruda
Fonte: <http://www.mauricioarruda.net/>

Como já apontado por Lina Bo Bardi e Aloísio Magalhães, o Brasil possui esse *know How* de arranjos que nascem da necessidade, que toma forma pela engenhosidade do homem. Tal característica poderia fazê-lo liderar a questão da sustentabilidade no cenário do design internacional, uma vez que está intrinsecamente ligada à cultura, que de acordo com Borges (3013), é diferente do que motiva outros países, onde o uso de materiais descartados ou a transformação de objetos se dá por preocupações de viés ideológico que migram do acadêmico para a práxis. Abaixo, Mesa Cone de Nildo Campolongo (Figura 48). Utilizando carretéis descartados pela indústria têxtil.



Figura 48: Mesa Cone (1996), Nildo Campolongo.
Fonte: BORGES, 2013.

3.4 O DESIGN AUTORAL E A AUTOPRODUÇÃO

Ao praticar o design autoral, entende-se aqui que o designer ao conceber um produto terá controle sobre todas as etapas do projeto. Como visto anteriormente em observação de Adélia Borges (2013), o desenvolvimento de um produto na indústria envolve algumas restrições, geralmente relacionadas ao mercado. O custo elevado na feitura de protótipos ou de certos processos produtivos também é um fator proibitivo e determina o rumo do trabalho do designer.

Borges (2013) coloca que o que conta a favor dos móveis é a rapidez com que eles podem ser executados a partir de seu projeto em comparação com outros produtos industriais que demandam tempo e investimento financeiro alto, como é o caso de certos produtos plásticos, e todo o processo de feitura do molde e peças para se chegar ao protótipo.

“O segmento moveleiro permite doses de experimentação proibitivas nos setores dependentes de altos investimentos, o que redundava numa maior liberdade projetual, e em consequência, torna os móveis numa expressão privilegiada do seu tempo. Não é à toa que, quando se fala em design, o senso comum estabeleça uma associação imediata com móveis” (BORGES, 2010).

Ela explica que esse “fascínio” que muitos designers têm pelo móvel está relacionado a facilidade de execução das peças sem a obrigação do retorno de um grande volume de vendas para cobrir o investimento no seu desenvolvimento, e que não existem muitas barreiras entre a idealização e o resultado final da peça.

O designer como autor daria peso, significado e referência ao projeto, e seu nome “sustenta os usos do objeto, inventando no projeto pela gestão do espaço laboral e [...] cria uma teia de significações que possibilita um prévio entendimento do artefato e expectativas relacionadas a tal” (ALMEIDA, 2015).

No percurso que o design de mobiliário contemporâneo percorre desde a quebra do compromisso com os ideais funcionalistas, é possível perceber a busca por outras alternativas no sistema produtivo além dos parques produtivos industriais. Para viabilizar a produção de seus projetos, os designers recorrem à autoprodução.

Este tipo de prática, mesmo que não se compare ao valor do investimento de um protótipo, como dito anteriormente, é um custo elevado para o designer que arca com todo o processo, e torna-se um risco quando a produção só consegue atingir tiragens limitadas, o que eleva o custo e dificulta sua inserção no mercado. Ademais disso, se for posto em consideração o investimento em publicidade, na participação de eventos e premiações para ganhar visibilidade, etc.

Nicole Tomazi²⁷ diz que no início de sua carreira profissional, as empresas apresentaram resistência quanto ao uso de artesanato em suas peças, que esta prática não era difundida e isso envolveria uma adequação para a produção, mas que este cenário está mudando.

De fato, na contemporaneidade, quanto ao sistema produtivo do design de mobiliário, existe a convivência entre processos produtivos industriais e artesanais, com uma escala de variações entre eles. É possível encontrar designers que trabalham exclusivamente com a indústria, caso de Guto Índio da Costa e Guilherme Bendes.



Figura 49: Cadeira ICZERO1(2009), de Guto Índio da Costa.
Fonte: <http://www.indiodacosta.com/>

²⁷ Nicole Tomazi em entrevista para o programa Arkideias, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qy-oz-Jfup8>

Também é possível encontrar quem concilia o licenciamento ou feitura de projetos para a produção industrial, além de sua produção autoral de caráter artesanal ou semi-artesanal, como Carlos Motta, Eulália Anselmo, Flávia Pagotti, Pedro Useche, dentre outros.



Figura 50: Anelídios Balanço (2007), Eulália Anselmo para a Prima Store.

Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>



Figura 51: Objeto de sentar TrançaBalança (2012)

Assim como os que trabalham exclusivamente com a produção autoral de caráter artesanal, como Domingos Tótora, Roodrigo Almeida, Sérgio J. Matos e Inês Schertel, dentre outros. Neste campo, também entram os que trabalham artesanalmente com a madeira, caso de Morito Ebine, Petro Petry, Ricardo Graham, dentre outros.



Figura 52: Banco Kraft (2008), Domingos Tótora.

Fonte: <https://www.acasa.org.br>

4 PERSPECTIVAS DO DESIGN

O artesanato e o design, grosso modo, possuem a mesma finalidade: a de idealizar e dar vida a um artefato. Ao artesanato é dada a condição primordial de possuir o caráter manual, ou seja, mesmo que com o uso de ferramentas, a “mão” do homem é imprescindível. E quanto ao design? Por ter surgido durante o processo de industrialização, por muito tempo o design era definido por sua atuação na indústria e a ele também era atribuída a condição de conceber produtos passíveis de reprodução em larga escala. A definição atual de design adotada pelo ICSID o desassocia dessas condições quando considera que o:

“Design é uma atividade criativa cujo propósito é estabelecer um conjunto multifacetado de qualidades nos objetos, processos, serviços e sistemas na totalidade do seu ciclo de vida. Deste modo, o design é o fator central da inovação e da humanização das tecnologias e um fator crucial do intercâmbio econômico e cultural” ICSID (2013).

Tal definição admite a produção de um produto fora da indústria, e a ela não se impõe limite quanto à reprodutibilidade em larga escala. Castro (2009) aponta que Andrea Branzi²⁸ “considera o design como forma de concepção, independente dos meios de produção pelos quais ele se materializa”. Pode-se concluir, então, que o designer pode atuar como um artesão²⁹.

Ao tentar fazer uma analogia da situação inversa, o artesão não pode atuar como um designer, pelo menos não em uma fábrica nos moldes do sistema capitalista vigente. O artesão não pode fazer uso de máquinas que eliminem o fator humano, como é possível no sistema industrial, que visa otimizar a produção em virtude de maior retorno financeiro. O designer na indústria não necessariamente tem controle sobre todos os aspectos da

²⁸ BRANZI, A. Une écologie de l'univers artificiel. In JOLLANT-KNEEBONE, F.(Org.) La Critique em design – contribution à une anthologie. Nimes: Jacqueline Chambon, 2003. p. 127-146.

²⁹ É preciso ressaltar, no entanto, que as reflexões postas aqui são tomadas apenas como um processo de construção de critérios que aproximem ou mesmo distanciem uma atividade da outra sob o aspecto da tecnologia, objetivando a identificação de elementos que evidenciem a influência do artesanato no objeto de estudo. Deixa-se a questão simbólica e ideológica para as reflexões do capítulo que trata exclusivamente de artesanato.

produção do produto, seja na questão da divisão do trabalho³⁰, seja nas imposições da empresa a que se subordina. Já o artesão está em contato direto com a produção de sua peça, mesmo que haja uma divisão do trabalho no processo de feitura.

O artesão mesmo utilizando ferramentas desenvolvidas com tecnologia de última geração, por não poder fazer uso do maquinário³¹ disponível para o designer, possui um espectro menor de possibilidades na forma e tratamentos superficiais de seus produtos, o que o desenvolvimento de novas tecnologias produtivas aliado a avanços da engenharia de materiais proporcionam na atualidade.

As observações com base nas definições das atividades durante o levantamento fundamentam o estudo da relação de ambas com a tecnologia³². Pode-se dizer que a tecnologia principal no artesanato é a técnica, ou seja, o fazer, mais do que a ferramenta que o auxilia.

“Eu defendo que artesanato é aquele modo de fazer objetos que se configura basicamente pelo uso das mãos. Nesse sentido, eu não defino que artesanato se opõe à arte, coisa que muitos fazem. Para mim, artesanato se opõe ao que é feito pela máquina, à indústria. Tudo que é feito pela mão é artesanal, e quando eu estou falando de artesanato eu estou me referindo a processos de feitura de objetos. Por isso a oposição para mim é dada pelos objetos feitos à máquina, que são os objetos industriais” (LIMA,2012).

Já para o design, a relação é mais complexa. Admite-se tanto o caráter manual, como o uso irrestrito de processos de fabricação oferecidos pela indústria. Sob essa perspectiva, busca-se aqui uma breve contextualização e identificação das possibilidades de que dispõe o designer ao conceber um

³⁰ Como aponta Bürdek (2006), “O surgimento do design foi marcado pela separação entre as etapas de concepção e fabricação de objetos, anteriormente fabricadas pela mesma pessoa”.

³¹ Que excluem o fator humano, como por exemplo, injetoras de polímero.

³² Embora se utilize aqui o sentido de tecnologia como “um conjunto de técnicas que estão presentes nos artefatos, equipamentos, máquinas ou produtos” (ONO, 2012), concorda-se com da autora quando diz que a tecnologia como produção humana, a torna indissociável das relações sociais constitutivas do ser humano.

produto. O homem como produtor de artefatos, com o domínio das formas, dos processos produtivos e apreço pela expressão individual, pavimentou o que se sabe atualmente sobre a arte, o artesanato e o design, portanto procurou-se destacar alguns aspectos que caracterizem os artefatos para o entendimento de sua configuração. Por fim, entendidas as inúmeras possibilidades que a criação de um artefato engloba, são expostas brevemente as relações entre ambas as atividades – Design e Artesanato – e como elas podem servir de influência e referência entre si.

4.1 DO MANUAL AO INDUSTRIAL

A suposta relação de oposição entre o artesanal e o industrial é uma questão recente na história, começa na Revolução Industrial e de lá pra cá vem mudando a realidade da sociedade como conhecemos. Mas ao atentar para o início da existência da humanidade, estimada em alguns milhões de anos e para o fato da industrialização ter começado a ocorrer no século XVIII, percebe-se que a cultura material tem sido construída em sua maioria de forma artesanal. Só depois de entrar em contato com produtos de origem industrial é que o homem se refere aos artefatos artesanais como “feitos à mão” ou *handmade*, antes disso eles eram apenas artefatos, sem adjetivos, fruto do único tipo de produção que conheciam.

Encarar o design como uma evolução do artesanato, associando o fazer manual ao primitivo e ao design à representação do desenvolvimento tecnológico como se conhece hoje, pode levar à falsa impressão de que seu processo natural é desaparecer frente aos demais processos produtivos.

Barroso (2010) lembra que por mais que alguns não percebam, o artesanato convive com os produtos industriais desde então, e nas últimas décadas viu-se ressurgir um interesse pelos objetos feitos à mão. Lody (2013, p. 11) diz que o mercado voltado para a produção artesanal está crescendo, em especial os de utensílios para a casa, brinquedos e elementos necessários para a arquitetura. O autor aponta ainda para o crescimento da produção de ferramentas para o desenvolvimento de ofícios como a agricultura e a pesca, “integrando assim um elenco de objetos que apoiam o amplo conhecimento patrimonial”

Herdeiro de uma atividade artesanal tradicional, a essência do design foi sempre sobre resolver problemas de maneira criativa. A tecnologia foi avançando, e isso permitiu que os designers criassem produtos inteligentes, interativos e altamente complexos, com os quais o homem moderno não se imagina viver sem. Através das atuais possibilidades tecnológicas, novas oportunidades de design podem ser exploradas.

A sociedade hoje se depara com questões que não eram relevantes, como preocupações com o meio ambiente e qualidade de vida, isso traz novos desafios para os designers contemporâneos, e inevitavelmente sobre os processos de produção. Conscientes das questões éticas e climáticas, as pessoas buscam produtos que agridam menos o ambiente, buscam saber da procedência dos materiais e que eles não sejam produzidos através da exploração do trabalho. Encontram no consumo de artefatos de produção artesanal ou semi-artesanal uma solução para essas questões.³³ Segundo Ono (2012), hoje o design seria influenciado pelo impacto do desenvolvimento tecnológico e dos processos técnicos, e por outro, sofreria as pressões de transformações culturais decorrentes do surgimento de novos usos e necessidades”.

Tomas Maldonado é usado como referência por Castro (2009), Moraes (2006) e Cutolo (2014) por observar no design italiano já na década de sessenta o surgimento de um movimento contrário à linguagem global dos produtos na época, ainda regida pelo legado da boa forma. Ele fala de um design tido com *frio*, referente à produção seriada e massificada, e de um design *quente*, que seria fruto de uma produção artesanal, “feito para poucos, com poucos meios e destinado para poucos” (CASTRO, 2009, p.91). Quanto à segunda afirmação, apesar de entender que “não atende às necessidades do consumo crescente e não cumpre as funções do *industrial design*, o autor não nega sua legitimidade” (id.).

O design italiano observou as evidências de uma nova realidade comportamental e de consumo, onde as pessoas já superavam as imposições do início da produção industrial, quando tudo o que se produzia era facilmente comercializado, uma vez que a demanda superava a oferta (MORAES, 2008).

³³ MEGENS et al. New craftsmanship in industrial design towards a transformation economy. In: European Academy of Design Conference – Crafting the future, 10, 2013.

No atual contexto contemporâneo, os avanços tecnológicos, em especial os da comunicação, promoveram um nivelamento na condição produtiva e nos seus insumos, resultando em produtos massificados, estéreis. Esta projeção do que o indivíduo considera como sua identidade nos artefatos que consome, é o que torna a atividade de projetar na contemporaneidade tão complexa.

Cardoso (2012) conclui que se os artefatos são portadores de informações, e essas informações estão fundamentadas nas associações que o homem faz entre a aparência e o contexto, então seria possível induzir o usuário, através dessa aparência, a fazer certas analogias. Ou seja, é possível “programar o artefato”. Nesse sentido, o design pode atribuir certas características que promovam associações ligadas à identidade, estilo e outros fatores, e essa seria a essência do valor agregado.

Um exemplo prático desta indução é a linha de secadores *Tomahawk*³⁴ (figuras 53, 54 e 55), do designer Jean-Baptiste Fastrez. Inspirados numa ferramenta tradicional indígena, o secador teve a parte mecânica produzida industrialmente e cada um de seus cabos confeccionados por um artesão diferente e com técnicas distintas, torneados, esculpidos, escareados, entre outros processos.



Figuras 53, 54 e 55: secadores Tomahawk, de Jean-Baptiste Fastrez
Fonte: www.jeanbaptistefastrez.com

O designer tinha a intenção clara de externar o confronto de um produto contemporâneo com a tradição artesanal, de conferir beleza e funcionalidade assim como interferir no uso por sugerir uma nova maneira de segurar a peça, remetendo ao artefato que inspirou o conceito. Por esse motivo, a linha *Tomahawk* faz parte do acervo permanente do Centro Pompidou – situado em Paris – além de participar de uma exposição³⁵ onde os produtos tinham seus

³⁴ *Tomahawk* é uma espécie de machado utilizado por tribos indígenas norte-americanas.

³⁵ Exposição *Croisements domestiques*, no ano de 2013. Paris, França.

processos de fabricação detalhados e expostos em vitrines para quem caminhasse em sua calçada.

4.2 DESIGN E PROJETO DE PRODUTO

O design é uma atividade que abrange o planejamento e o desenvolvimento dos objetos, e que segundo Cardoso (1998), compõe a maioria dos artefatos que constituem a paisagem artificial³⁶ do mundo moderno, num processo de investir os objetos de significados que podem variar infinitamente de forma e função. Assim, compreende a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, através da construção e configuração que resultam em um produto. As fases deste processo se denominam design, tanto em nível parcial, como na totalidade do processo (LÖBACH, 2001). Bomfim (1995) identifica cinco fatores que determinam o desenvolvimento de um projeto:

- **Sujeito criador** ou o designer, participa do processo de produção de bens materiais de acordo com objetivos estabelecidos pela sociedade, interesses pessoais, capacidade técnica e habilidade para atender a esses objetivos;
- **Sujeito produtor**, quem se encarrega pela produção dos produtos;
- **Sujeito consumidor** ou usuários a quem os produtos visam atender as demandas;
- **A sociedade como instituição** ou representantes de interesses de grupos que determinam políticas de desenvolvimento econômico, social, etc. através de normas e critérios;
- **Produto** enquanto conjunto de estrutura e funções;

³⁶ Que não é encontrada “pronta” na natureza, é modificada pelo homem.



Esquema 1: Esquema dos fatores do projeto
 Fonte: adaptado de BOMFIM, 1995

O esquema acima foi adaptado pois vale salientar que ao admitir que o design não está condicionado à produção industrial e comporta uma possível produção artesanal, o designer atua como o sujeito criador e pode ser o mesmo sujeito produtor, ou mesmo mesclar a produção entre indústria e produção artesanal (própria ou por uso de mão de obra terceirizada).

4.2.1 Processo produtivo

Bomfim (1998) destaca que a natureza da produção dos produtos é utilizada como critério na organização da história do design. Tais processos – *artesanais, manufatureiros e industriais* – junto com os níveis de tecnologia empregados e a matéria-prima são fatores decisivos na configuração³⁷. Acrescenta que a realidade brasileira comporta os três tipos de produção, e que os mesmos são economicamente expressivos.

1. Produção artesanal: neste tipo de produção, a qualidade estética das peças resulta da maestria do artesão ao confeccioná-la, bem como seu vasto conhecimento acerca das propriedades dos materiais. Essencialmente produz com as mãos, e o uso de ferramentas (rudimentares ou de última geração) está condicionado à habilidade do artesão em manejá-la para auxílio na confecção, nunca substituindo seu trabalho.

³⁷ Bomfim (1994) esclarece que o termo configuração pode estar relacionado à atividade de projetar, mas também pode ser interpretado como resultado desse ato, o que ele chama de “figura”, posteriormente tratado em tópico desta pesquisa como configuração formal. A figura ou configuração estético-formal se refere aos atributos de configuração física do produto, como a forma, cor, superfície, textura, etc.

2. Produção manufatureira: deste tipo de produção nasceu o *projeto* como “linguagem intermediária entre trabalho criativo e trabalho reprodutivo” (BOMFIM, 1998). A qualidade estética das peças resulta da relação – e da perícia – entre o responsável pela criação as pessoas em cargo da reprodução. O conceito de manufatura³⁸ aqui adotado é o que entende a manufatura como uma produção artesanal, com ou sem o uso de ferramentas, com uma quantidade considerável de trabalhadores e que cumprem jornada de trabalho com vínculo empregatício.
3. Produção industrial: este tipo de produção revolucionou a capacidade reprodutiva e a variedade dos bens de consumo. Aqui a força física e a habilidade manual foram substituídas pela força mecânica e o acabamento técnico (BOMFIM, 1998). O seu desenvolvimento formal vivem em constante modificação, pois se beneficia dos avanços tecnológicos dos inúmeros processos produtivos e da engenharia de materiais.

Ono (2012) ao considerar que o design influencia a construção de valores, práticas e hábitos das pessoas através dos produtos que desenvolve, atribui a ele uma responsabilidade não só pela quantidade do que produz, mas pela qualidade, e assim, seria fundamental o entendimento das *funções* dos objetos que abastecem a sociedade.

4.3 FUNÇÃO DOS PRODUTOS

Ao longo do desenvolvimento da atividade do design, proporcionada pelos estudos acerca de sua teoria e da metodologia, surgiram algumas definições da função de um produto. Inicialmente a questão da função estava ligada ao funcionamento técnico, e por muito foi venerada pela má interpretação de uma frase do arquiteto americano Louis Sullivan, a máxima “a forma segue a função”. Cardoso (2012) ressalta que durante um longo período a “forma” e a “função”, relacionadas ao funcionamento técnico e à configuração estético-formal – ou estilo, de acordo com alguns autores – foram o cerne das preocupações do designer.

A pesquisa utiliza as funções do produto definidas por Bernd Löbach (2011), onde o produto teria três funções: *práticas*, *estéticas* e *simbólicas*. Os

³⁸ Manufatura: 1. Trabalho manual 2. Obra feita à mão 3. Estabelecimento em que artigos são produzidos em quantidade grande, com trabalho manual de muitas pessoas e/ou uso de máquinas; fábrica 4. Produto de manufatura em: Mini Aurélio Dicionário da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Positivo, 2006.

produtos carregam múltiplas dessas funções e elas podem se relacionar entre si, mas em todos os casos uma função vai prevalecer sobre a outra em matéria de importância. O autor coloca que tais funções são aspectos essenciais da relação do indivíduo com o produto e que elas são identificadas durante o processo de percepção/interação/uso, possibilitando a satisfação de algumas de suas necessidades. Na concepção de Löbach, o designer deve conhecer essas diversas necessidades e aspirações do usuário ou grupos de usuários, assim, pode determinar ao produto as funções apropriadas para cada uma delas.

Bomfim (1998, p. 19) coloca que existem pelo menos quatro níveis³⁹ distintos de relacionamento entre as tais necessidades do indivíduo com as funções do produto:

1. Nível objetivo, quando o projeto evidencia as funções práticas, primando pelo desempenho técnico de um produto sem direcioná-lo a um usuário ou grupo de usuários específicos. A forma aqui é relevante apenas para a execução da função prática.



Figura 56: espremedor de alho
Fonte: <http://www.nedo.com.br>

2. Nível biofisiológico, quando além das funções práticas, o processo de utilização é levado em conta, e em mesmo grau de relevância. A forma aqui é pensada para atender de modo eficiente as necessidades relativas às características biofisiológicas de um usuário ou grupo de usuários.



Figura 57: tesoura ergonômica para canhotos, Maped.
Fonte: www.staples.com.br

³⁹ Löbach (2013), ao descrever suas funções, as associa aos níveis descritos por Bomfim (1998), por isso faz-se necessária a compreensão prévia dos níveis antes da caracterização das funções.

3. Nível psicológico, quando as funções práticas e estéticas são consideradas visando atender às necessidades de caráter psicológico do usuário ou grupo de usuários. Aqui a forma e o conteúdo possuem o mesmo grau de relevância.



Figura 58: triciclo Pelicano Chicco
Fonte: www.chicco.es

4. Nível sociológico, quando o projeto leva em consideração aspectos espirituais, psíquicos e sociais do usuário ou grupos de usuários (Löbach, 2001, p.64). Aqui, a forma funciona como intermediária do conteúdo, possui valor estético e pode ser compreendida como signo.



Figura 59: Anel de noivado Tiffany & Co.
Fonte: <http://www.tiffany.com.br>

4.3.1 Função Prática

A função prática está associada ao funcionamento técnico do produto e engloba os níveis objetivo e biofisiológico. Ou seja, a sua configuração pode ser destinada para a execução da função prática (nível objetivo) ou, além disso, considerar os aspectos da utilização do objeto (nível biofisiológico) para a realização da função prática, aspectos esses que correspondem a uma adequação às necessidades biofisiológicas do usuário ou grupos de usuário. No produto as funções práticas podem ser traduzidas com uma preocupação quanto à facilidade do uso, prevenção do cansaço, proporcionar conforto,

segurança e eficácia na utilização do objeto.

A função prática estabelece relações com as bases conceituais de uso do produto, com a ergonomia, com os aspectos operacionais, informacionais e na materialização física do produto. Associa-se também à técnica (que engloba os aspectos relacionados à tecnologia, aos materiais e os sistemas construtivos e de fabricação), à normalização e à criatividade. (FILHO, 2006, p. 43).

4.3.2 Função estética

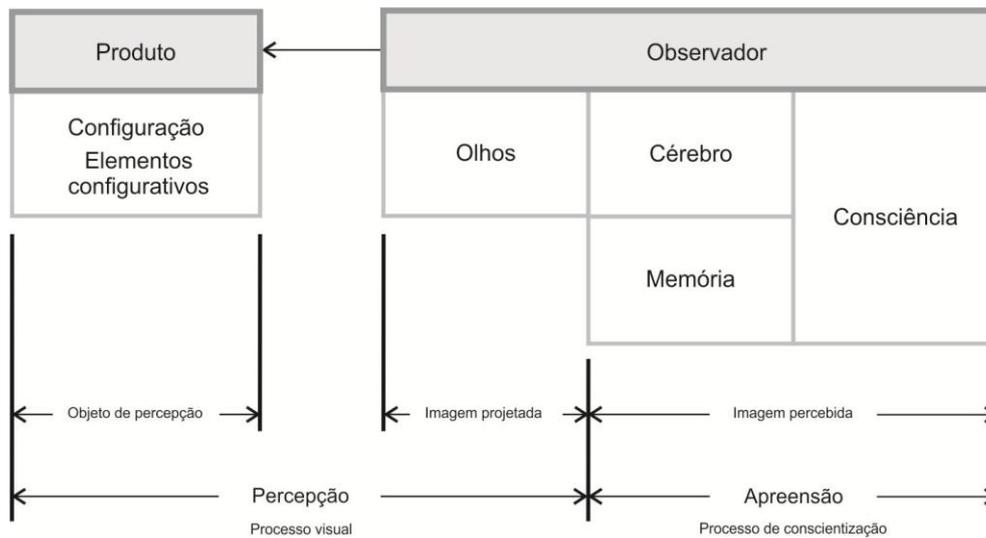
A função estética, segundo Löbach (2001), é um aspecto psicológico da percepção multissensorial durante seu uso. Ao ampliar a definição, João Gomes Filho coloca que ela teria como principal característica a “fruição da beleza, do prazer e do bem-estar contemplativo em relação a um dado objeto por parte de um usuário” (FILHO, 2006, p. 43).

Löbach (2001, p. 62) coloca que as experiências prévias do usuário com características estéticas e por consequência, a percepção consciente das mesmas, são fatores essenciais para o uso sensorial dos produtos. A função estética está vinculada à configuração do produto de design, e tendo em vista que sua aparência atua de forma negativa ou positiva – também atua de maneira neutra – no usuário/observador, pode-se afirmar que ela provoca um sentimento de rejeição ou aceitação/identificação com os produtos.

Baxter (2001) coloca que quando se fala em produtos atrativos raramente a referência leva em conta seu cheiro, som ou paladar. A percepção humana é amplamente dominada pela visão, e ao tratar de estética ou estilo de um produto, a referência é quanto ao seu estilo visual. É muito difícil que o designer conceba um produto cuja aparência estética seja aceita por muitos usuários distintos, que os apreciem e que se identifiquem com ele. Isto porque, como destaca Löbach (2001), cada pessoa percebe seu entorno de maneira distinta.

De acordo com Arnheim (2007), a configuração perceptiva resulta de uma interação entre o objeto físico, a luz agindo como veículo transmissor de informação e as condições existentes no sistema nervoso do observador. “A

imagem é determinada pela totalidade de experiências visuais que tivemos com aquele objeto durante toda nossa vida”.



Esquema 2: o processo de percepção.
 Fonte: Löbach, 2001, p. 176.

4.3.3 Função simbólica

A função simbólica de um objeto, de acordo com Löbach (2001, p. 64), se dá quando “a espiritualidade do homem é estimulada pela percepção deste objeto, ao estabelecer ligações com suas experiências e sensações anteriores”. Assim, ela é determinada pelos fatores *espirituais, psíquicos e sociais* de uso.

Deste modo, a função simbólica está associada aos aspectos estéticos dos produtos, uma vez que a percepção e identificação (através de experiências prévias do seu repertório individual) ocorrem através dos atributos de configuração do objeto. O usuário/observador identifica o símbolo e o associa a determinados aspectos. O símbolo “é um sinal, um signo⁴⁰ que existe para algo” (ibid., p. 64).

A imagem simbólica do produto reflete os contextos sociais, econômicos e culturais do design. São atrelados à configuração aspectos relacionados ao

⁴⁰ O signo, de acordo com Peirce, é “algo que, para alguém, equivale a alguma coisa, sob algum aspecto ou capacidade [...] é qualquer coisa que determine que outra coisa (seu interpretante) se refira a um objeto ao qual ele mesmo se refere do mesmo modo, o interpretante se tornando um signo, e assim por diante, *ad infinitum*”. (PEIRCE, C. *Semiótica*, 1977. In: PINTO, J. 1, 2, 3 *da semiótica*. Belo Horizonte: Editora UEMG, 1995).

estilo de vida, por determinados valores culturais de pessoas ou grupos sociais e características sensíveis e emocionais do usuário/observador. “Relaciona-se com os contextos socioculturais, econômicos, políticos e espirituais, que caracterizam uma determinada sociedade: tradição, classes sociais diferenciadas em prestígio e poder estágio de desenvolvimento tecnológico, entre outros” (BÜRDEK, 2006, p. 225).

4.4 CONFIGURAÇÃO ESTÉTICO-FORMAL

Bonfim (1995) esclarece que o termo configuração pode estar relacionado à atividade de projetar, mas também pode ser interpretado como resultado deste ato, o que ele chama de *figura*, tratada aqui como configuração estético-formal. A configuração corresponde à parte externa dos objetos, sua estrutura visível, resultando de elementos como a cor, superfície, proporções, textura, dentre todos os aspectos possíveis e perceptíveis pelos sentidos, principalmente o da visão.

A figura seria o conceito superior para a aparência de um produto, é a soma dos elementos de configuração e das relações que se estabelecem entre eles simultaneamente. Os elementos da configuração estética de um produto são assimilados de maneira consciente no processo de percepção/interação, e a escolha de tais elementos e sua combinação definirá a reação que o futuro usuário/observador irá apresentar frente ao objeto (Löbach, 2001).

“De um modo mais prático, a configuração serve, antes de tudo, para nos informar sobre a natureza das coisas através de sua aparência externa. O que vemos da configuração, cor, e comportamento externo de um coelho nos diz muito sobre sua natureza, e a diferença na aparência entre uma xícara de chá e uma faca indica qual o objeto serve para conter um líquido e qual para cortar um bolo. Além disso, enquanto o coelho, a xícara e a faca nos falam sobre seus seres individuais, cada um deles nos instrui, automaticamente, sobre a espécie toda – coelhos, xícaras e facas em geral – e por extensão, a

respeito de animais, recipientes e instrumentos de corte.”
(ARNHEIM, 2007, p. 89).

Para que seja possível perceber a forma, é necessário que existam diferenças no campo visual. Tais diferenças são determinadas por variações de estímulos visuais, ocasionadas por contrastes – estes de diversos tipos, como a cor, efeito da luz, dimensões, etc. – presentes nos elementos que configuram o objeto (FILHO, 2004, p. 41 - 73). Estes elementos podem ser enfatizados para um fim específico, de acordo com a intenção de seu criador, que Dondis (2007) diz ser o artista, o artesão e o designer, e o papel de determinar estes elementos dentre uma infinidade de possibilidades seria seu ofício.

A presente pesquisa tem como um dos objetivos investigar, através da configuração formal, as possíveis referências à atividade artesanal no mobiliário contemporâneo fruto de design autoral. Por se tratar de uma referência específica, se faz necessário o detalhamento dos elementos configuracionais a serem estudados para servir de base para os critérios sob os quais estes serão analisados. São utilizadas as contribuições de Bernd Löbach (2001), Bruno Munari (2001), Donis A. Dondis (2007), João Gomes Filho (2004), Rudolf Arnheim (2007) e Wucius Wong (1998) para determinar as possibilidades que o estudo da figura e da comunicação visual proporcionam para detectar estas características na configuração de produtos de design.

O estudo da comunicação visual se mostra abrangente, e para uma compreensão assertiva sobre os aspectos essenciais à observação de um produto de design – o mobiliário – visto que se apresenta em sua forma tridimensional, serão abordados os elementos configuracionais elencados por Bernd Löbach (2001, p. 158-166) ao tratar das bases para a configuração dos produtos industriais, são eles: a *forma*, a *cor*, o *material*, e a *superfície*.

4.4.1 Forma

A forma pode ser definida como a figura ou imagem visível do conteúdo, possuindo a capacidade de informar acerca da natureza da aparência externa do objeto. Como dito anteriormente, a forma é percebida através do processo de interação entre o objeto físico e a luz, esta agindo como meio de

transmissão da informação ao sistema nervoso do observador.

Arnheim (2007) diz que a forma física de um objeto é definida por suas bordas, como o contorno retangular de uma folha de papel e o triângulo e círculo enxergados ao observar, respectivamente, a lateral e a base de um cone. Mas não somente por seus limites, traçadas por linhas, mas o “esqueleto” de forças visuais criadas por essas bordas podem proporcionar a sua percepção. As bordas podem ser definidas pelos seguintes elementos:

- O *ponto*, que segundo Dondis (2001, p. 53), é a “unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima”. Quando pontos são dispostos em conjunto, no processo de observação, eles se ligam, com a capacidade de guiar o olhar (Figura 60). E quanto mais próximos estão os pontos, maior é essa capacidade (DONDIS, 2001).

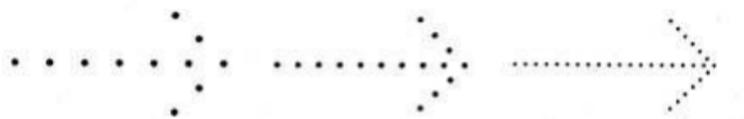


Figura 60: Pontos agrupados.
Fonte: Dondis, 2007, p.54,

Quando em grande quantidade e justapostos (Figura 61), os pontos podem gerar o esqueleto da forma e criar a ilusão de tom ou cor (DONDIS, 2001). Este recurso é usado no sistema de impressão de quadricromia de meio-tom⁴¹ (*halftone*) onde diversos pontos de variados tamanhos e cores, e quando juntos, causam a impressão do tom original.



Figura 61: Pontos agrupados e sobrepostos
Fonte: DONDIS, 2007, p. 54.

⁴¹ Segundo a teoria da separação de cores, os originais coloridos são separados e o efeito visual de uma impressão totalmente colorida ao observador humano é obtido através da divisão em quatro componentes, as três cores primárias – ciano (cyan), magenta (magenta), amarelo (yellow) – e o preto (black), formando a sigla CMYK (BARN, D. *Novo manual de produção gráfica*. Porto Alegre: Bookman, 2010.)

- A *linha*, formada pela junção de múltiplos pontos, que de tão próximos, torna-se impossível identifica-los individualmente. A linha também pode ser descrita como o movimento de um ponto, pois ao traçar uma marca contínua, o procedimento pode ser resumido ao ato de posicionar um marcador sobre uma superfície – formando um ponto – e movê-lo seguindo uma determinada trajetória, fazendo assim com que as marcas resultantes tornem-se seu registro. (DONDIS, 2001, p. 55).



Figura 62: Linha
Fonte: DONDIS, 2007, p. 55.

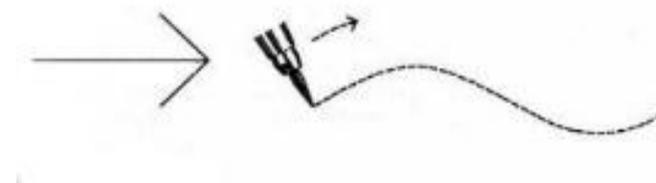


Figura 63: Linhas como trajetória de um ponto
Fonte: DONDIS, 2007, p. 55.

A linha descreve uma forma, e segundo a linguagem das artes visuais, ela também articula sua complexidade. As três formas básicas são o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero (Figura 64). As formas básicas são figuras planas, simples, que podem ser facilmente descritas e construídas, tanto visual como verbalmente. A partir de combinações e variações das três formas básicas são compostas as formas físicas da natureza e da produção humana (Figura 65).

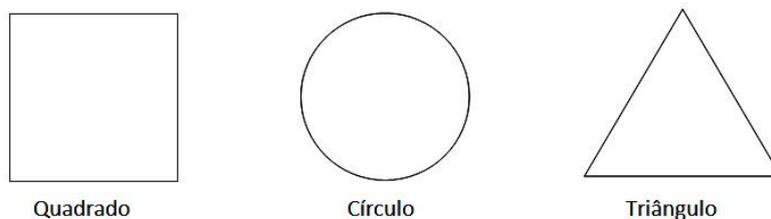


Figura 64: As três formas básicas.
Fonte: DONDIS, 2007, p. 57.

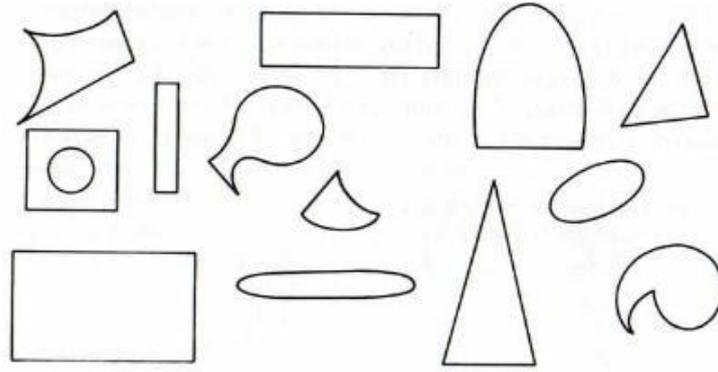


Figura 65: combinações e variações das três formas básicas
Fonte: DONDIS, 2007, p. 57

Wong (1998) diz que as formas podem ser classificadas de maneira mais ampla se acordo com a particularidade de seus conteúdos. Se uma forma possui um tema reconhecível, esta se comunica com o observador em níveis mais que apenas visuais, e a ela dá-se o nome de forma *figurativa*. Já quando a forma não carrega tema reconhecível, é chamada de *não figurativa* ou *abstrata*.

4.4.1.1 Forma figurativa

A forma figurativa pode ser representada com realismo fotográfico ou com certo nível de abstração, contanto que o tema ainda seja reconhecível. E as formas figurativas ainda podem ser classificadas em:

- *Naturais*, quando o tema pode ser encontrado na natureza, incluindo os seres vivos e objetos inanimados pertencentes à superfície terrestre, aos oceanos e ao céu (WONG, 1998). A bolsa Lemon Bag (Figura 66) da grife Kate Spade permite a associação imediata à fruta da qual carrega o nome.



Figura 66: Lemon bag, Kate Spade
Fonte: www.katespade.com

- *Formas feitas pelo homem*, tema que abrange os objetos e ambientes criados pelo homem. O anel Skyscraper (figura 67) do designer Harry Winston pega emprestadas as formas do topo do icônico arranha-céu de Nova York, o Edifício *Chrysler* (Figura 68).



Figura 67: Anel Skyscraper
Fonte: www.harrywinston.com



Figura 68: Chrysler building
Fonte: www.sunipix.com

4.4.1.2 Forma abstrata

As formas abstratas expressam a sensibilidade de quem as cria com relação aos seus formatos, sem depender do reconhecimento de seu tema (WONG, 1998). Quanto aos seus formatos podem se apresentar como:

- *Orgânica*, quando seu formato “mostra convexidades e concavidades por meio de curvas que fluem suavemente” (WONG, 1998, p. 150).



Figura 69: Sapato Melissa +
Zaha Hadid
Fonte: www.zaha-hadid.com

- *Geométrica*, composta por formas geométricas



Figura 70: Luminária Pool,
Generate.

Fonte: www.jimonlight.com

4.4.2 Cor

Toda a aparência visual depende da claridade e da cor, ou seja, os limites ou bordas que definem a forma das coisas, como dito anteriormente, são percebidos pela capacidade dos olhos em distinguir entre áreas de diferentes claridades e cor. Isto reforça a noção de que dependemos da luz para enxergarmos a cor, estas que se diferenciam no espectro pelos seus comprimentos de onda. Todos os sistemas da teoria da cor, assim como seus procedimentos práticos para a obtenção de cor – fabricação de pigmentos, manipulação de cor para impressos ou o uso da cor luz nos aparelhos de televisão e monitores de computador, por exemplo – têm como base o princípio das cores primárias, que mesmo em número reduzido conseguem, por combinação, formar todas as outras (ARNHEIM, 2007, p. 330). Esta estrutura da cor, de maneira simplificada, pode ser entendida através do círculo cromático (Figura 71).

Munari (1997) destaca que o designer se vê entre dois aspectos quanto ao uso da cor: como utilizar o material já colorido que a indústria produz e com quais critérios ele vai inserir o elemento cor no projeto dos produtos. Ao fazer uma comparação entre o designer e o pintor, o autor diz que a cor não teria a mesma função para ambos. Enquanto o pintor está relacionado com o artesanato e a produção manual, usa a cor de modo subjetivo, e o designer, por estar em sintonia com a ciência e a indústria, usa-a de modo objetivo.

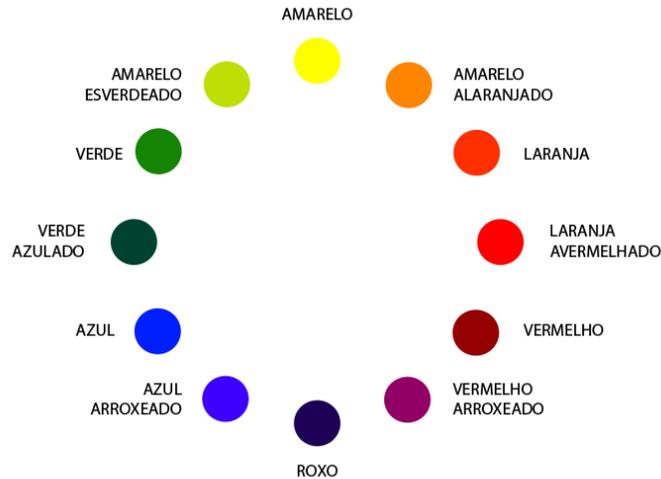


Figura 71: Círculo cromático
 Fonte: DONDIS 2007.

O objeto de pesquisa é o design autoral de mobiliário, e como visto anteriormente, nele o designer encontra a liberdade para controlar o projeto em sua totalidade, sem as limitações impostas pela indústria empregadora. Ou seja, tal condição o torna livre para durante o projeto, assim como o pintor, atuar como artesão e utilizar-se de cores para externar e expressar sua criatividade de maneira subjetiva. Mas de fato, a formação de design fundamenta a bagagem do estudo da cor e seu potencial comunicativo, que permite que o designer saiba que pode explorar a cor para diversos fins, sejam eles funcionais, simbólicos, mercadológicos, cromoterápicos, dentre outros (FILHO, 2004).

“A cor é um dos primeiros elementos que registramos quando vemos algo pela primeira vez. Nosso condicionamento e desenvolvimento cultural nos levam a realizar associações baseadas nas cores, que nos indicam como devemos reagir a objetos e designs coloridos. As cores imprimem significado, e nossa interpretação do mesmo dependerá de fatores como bagagem cultural, tendências, idade e preferências individuais”

Dentre as inúmeras possibilidades de cores possíveis para determinar durante o projeto, pode-se listar algumas das possibilidades de aplicação de cor no processo de feitura de um produto, são eles:

1. O uso da cor natural do material



Figura 72: Diamond lamp, concreto e lâmina de nogueira
Fonte: www.nutsandwoods.de

2. O uso de pigmentos e tingimentos na matéria-prima



Figura73: Câmeras instantâneas instax, Fuji.
Fonte: <http://instax.dk/fujifilm-instax-mini-8>

3. Tratamentos na sua superfície, como pinturas, banhos, etc.

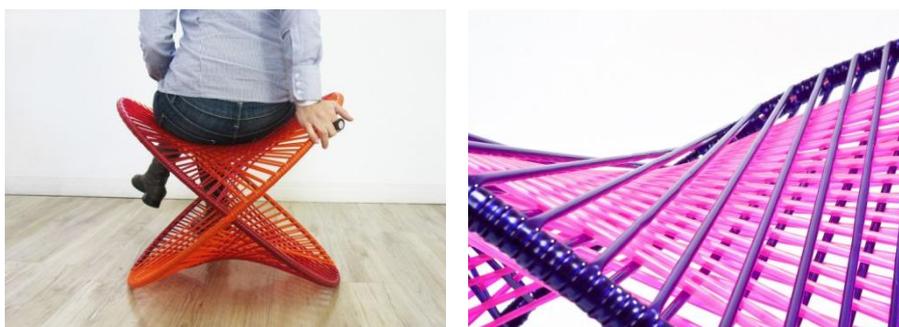


Figura 74: O clássico isqueiro Spectrum™, Zippo.
Fonte: www.zippo.com

4.4.3 Materiais

De acordo com Lima (2008), as propriedades dos materiais podem ser *físicas*, *químicas* ou *físico-químicas*, e tais propriedades podem ser determinantes na escolha do material durante o processo de projeto de um produto. As propriedades *físicas* podem revelar o comportamento de certos materiais durante a ação de esforços mecânicos, calor, eletricidade ou da luz.

Em termos práticos, ao projetar uma cadeira ou banco, se faz necessário pensar para o assento um material capaz de resistir ao peso do usuário, outro exemplo seria a escolha de um material translúcido para efeito estético ao colocar este produto exposto à luz. Tais características são ilustradas com o banco R540 do Fetiche Design Estúdio (Figura 75), estruturado com cordão de PVC (conhecido popularmente como *espaguete*) tramado, conferindo resistência ao ato de sentar e permitindo a passagem de luz por sua natureza translúcida.



Figuras 75 e 76: Banco R540 do Fetiche Design Studio
Fonte: <http://cargocollective.com/fetichedesign>

Já suas propriedades *químicas* avaliam o desempenho/comportamento do material quando em contato com elementos como a água, ácidos, bases, solventes, etc. (LIMA, 2008). Como exemplo pode-se citar a escolha do aço inoxidável para a confecção de utensílios domésticos que entram em contato com a água, representado aqui pelo infusor de chá Te 0, da Alessi (Figura 77). Vale salientar que tais considerações quanto às propriedades dos materiais no projeto de um produto podem atender tanto a requisitos práticos como estéticos e simbólicos.



Figura 77: Infusor de chá Te ò,
Alessi.

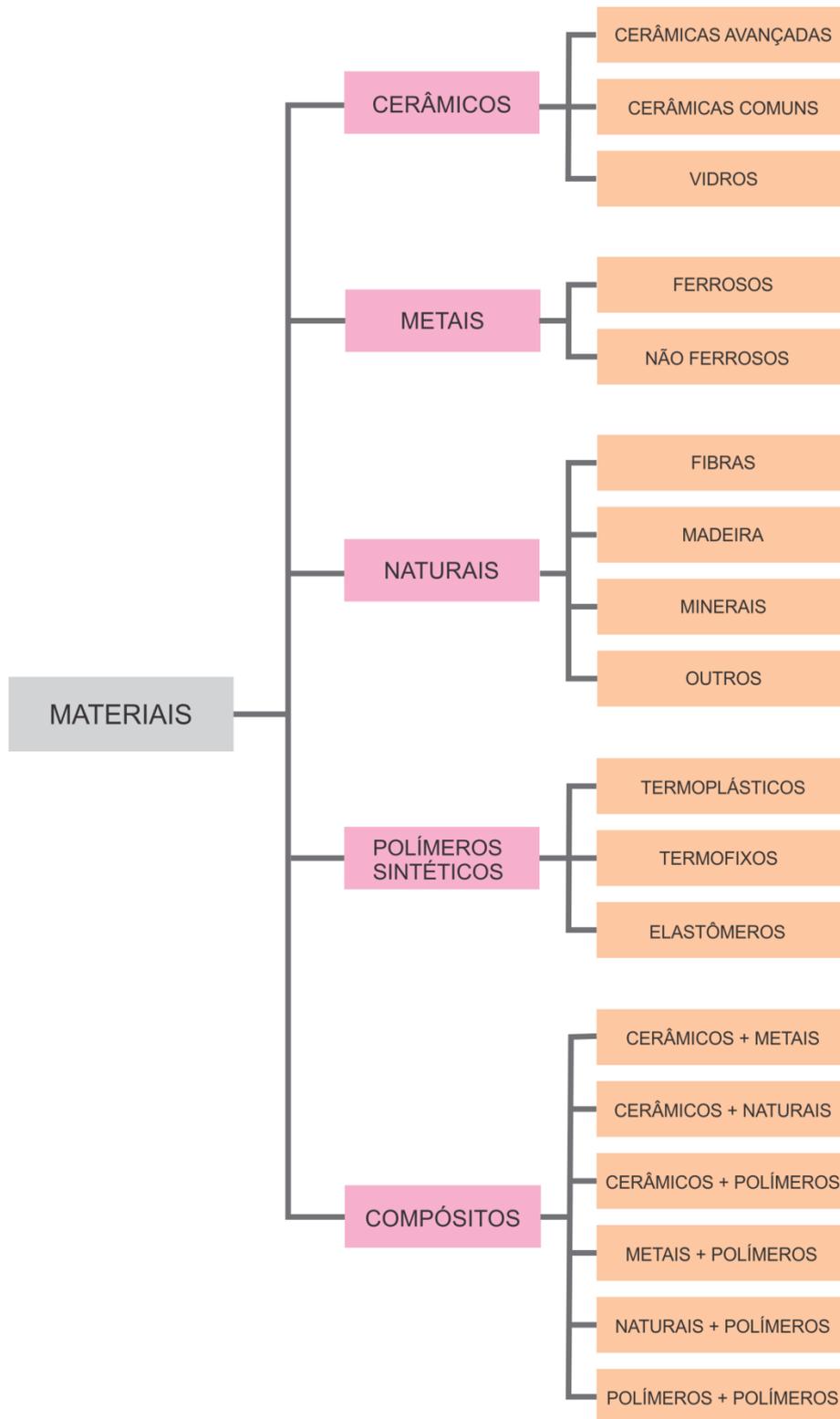
Fonte: www.alessi.com

O uso de materiais para a fabricação de produtos industriais depende de um fator tão determinante como as propostas estéticas do designer para o produto. Fatores como disponibilidade e custo – da matéria e da produção – entram nas considerações das empresas, então além da escolha do material acontecer pela adequação à produção do produto, também pode depender de considerações econômicas (Löbach, 2001).

Outros fatores também determinam a escolha do material, principalmente as questões associadas aos valores do consumidor. O uso de materiais certificados como a madeira de reflorestamento ou de extração sustentável carregam valores que extrapolam as limitações acerca de seu custo, atendem às exigências de consumidores – e dos designers – preocupados com a questão ecológica e com a ética no processo da cadeia produtiva.

Já para o setor de fabricação de joias, vão entrar na balança a nobreza dos materiais bem como suas propriedades únicas para o processo de fabricação adequado, como as cores e durezas de metais preciosos e gemas. Em geral, os materiais dos ditos produtos de luxo são escolhidos pela qualidade, adequação ao projeto e status.

Para ilustrar a variedade e natureza dos materiais disponíveis ao designer, é exposta aqui a classificação proposta por Lima (2008) em seu livro que trata de materiais e processos produtivos, representados no esquema 3 a seguir.



Esquema 3: Classificação dos materiais
 Fonte: LIMA, 2008.

4.4.4 Superfície

As superfícies sempre suportaram a necessidade do homem em se expressar simbolicamente. Há registros de desenhos em cavernas atribuídos ao período paleolítico, como os grafismos encontrados na gruta de Rodésia, com cerca de 40 mil anos. Acredita-se que o avanço das pinturas rupestres se deu pela crença do homem pré-histórico em deuses e seus poderes mágicos sobre a natureza (RÜTHSCHILLING. 2008).

A autora ressalta que a proto-escrita⁴² – com a repetição de traços e figuras – surge como uma forma de estabelecer uma narrativa. Apresentava a tendência à repetição e gerava um ritmo visual, características que compuseram a noção de representação, que hoje evolui para o design de superfície. As civilizações antigas desenvolveram apreço pela decoração de superfícies, observadas principalmente nos utensílios, espaços arquitetônicos e produtos têxteis. “pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como posteriormente, a estamperia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície” (Id. Ibid. 2008, p. 16).



Figura 78: Hidra com Hércules e Apolo, vaso grego com pintur negra, 530 a.C.

Fonte: www.man.es

Superfícies são elementos delimitadores das formas, e sempre foram uma tela em branco para a expressão humana, mas apenas recentemente vem sendo reconhecida como elemento importante e independente nas questões projetuais. Como definição de superfícies, Rütshilling (2008, p. 24) coloca que seriam: “objetos ou parte dos objetos em que o comprimento e a largura

⁴² Do período entre a Pré-história e a História

são medidas significativamente superiores à espessura, apresentando resistência física suficiente para lhes conferir existência".

A função dos elementos visuais da superfície pode ser identificada pela sintaxe visual, e Rùthschilling cita as ocorrências principais:

1. *Figuras ou motivos*, compostas por formas ou conjunto de formas contínuas ou ininterruptas, e assim são consideradas em primeiro plano pelas leis da percepção. Os motivos são repetidos na composição e podem apresentar variação de tamanho, posição e até pequenas alterações formais (Id. Ibid. 2008, p. 61-62). Tais aplicações podem ser percebidas na inserção de estampas e padrões (*patterns*), muito presente na indústria têxtil e nas cerâmicas, por exemplo. As luminárias (figuras 79 e 80) criadas por Louis Comfort Tiffany são mundialmente famosas por seus padrões compostos de elementos da natureza, típicos do *Art Nouveau*. Os módulos de vidro são repetidos de maneira ininterrupta ao longo da cúpula, apesar de sua produção artesanal, tentam seguir as mesmas proporções.



Figuras 79 e 80: Wisteria e Dragonfly table lamps, Tiffany Studios.
Fonte: <http://sothebys.com>

2. *Elementos de preenchimento*, que são texturas ou grafismos que compõem planos e/ou camadas, responsável pela ligação visual e tátil dos elementos. Geralmente correspondem ao tratamento do fundo, mas pode conferir à superfície sua característica principal, como sua textura, sem motivos ou em interação com motivos dispostos sobre ela (Id. Ibid,

2008). A embalagem do batom *Studded kiss* (Figura 81) apresenta textura uniforme por toda sua extensão. O módulo repetido tem a intenção de lembrar tachas (studs⁴³, em inglês), que dão o nome ao produto.



Figura 81: Studded Kiss, Kat Von D beauty.
Fonte: www.katvondbeauty.com

3. *Elementos de ritmo*, conseguidos “pela configuração, posição, cor, dentre outros aspectos conferidos aos elementos no espaço” (Id. Ibid, 2008, p. 62). Trata-se do uso da noção de ritmo como contraste, estudada pelas *Gestalt*. Filho (2004) descreve como um conjunto de sensações ocasionado por movimentos ou conexões visuais ininterruptas, geralmente uniformemente contínuas, sequenciais ou semelhantes ou alternadas. A grife italiana Missoni possui como imagem emblemática a estampa Chevron, que acabou por tornar-se conhecida também como estampa Missoni (Figuras 82 e 83). Trata-se de um padrão em “zigue-zague”, usualmente multicolorido.



Figuras 82 e 83: Produtos Missoni e seu padrão característico.
Fonte: <http://www.missoni.com>

⁴³ A palavra *stud* também é gíria, que pode significar pessoa forte, valente ou descolada.

4.5 DESIGN PARA A MELHORIA TÉCNICA DO ARTESANATO

Autores como Júlio Katinsky, Adélia Borges, Eduardo Barroso, Raul Lody e Dijon de Moraes apontam que é difundida uma crença de que o artesanato estaria em processo de desaparecimento frente ao desenvolvimento tecnológico da atualidade, aliada à crença de que “o artesanato será tanto mais ‘vivo’ e mais difundido quanto as populações que dele se servem forem ‘atrasadas’ em relação aos modernos processos produtivos” (KATINSKY, 1991, p. 46). Isto reforça o desejo de alguns em querer preservar o artesanato em sua forma “pura”. Bonsiepe (2011) critica esse enfoque conservador⁴⁴, que deseja manter o artesanato em estado imaculado. O autor cita esse tipo de postura por parte de antropólogos em relação ao design pesquisar e interagir com o artesanato, e questiona se na realidade essas medidas teriam a motivação de manter a exclusividade do campo de pesquisa.

Borges (2009) ressalta que essa “pureza” não existe. Por trás de uma comunidade produtora teria o intermediário, que compra a produção para revendê-la a lojas e barraqueiros. Seria o único contato com o mercado, e nessa condição, ele dita a produção do artesão, trazendo o que seriam os desejos do consumidor, ou “o que está saindo” nas lojas. A autora pondera que se há interferência, que ela seja feita “para o bem”, que não seja por imposição, mas parta de uma relação de respeito e diálogo, como acredita que os “bons” designers o façam.

O presente trabalho não objetiva o aprofundamento das atividades de interação e contribuição do design para o artesanato, um tema que envolve diversos fatores dos quais uma menção superficial não faria justiça a sua complexidade. As interações do design a serviço do artesanato, mais do que a relação inversa, vêm sendo estudadas e incentivadas por várias esferas, como a academia e os poderes público e privado.

⁴⁴ Sobre perspectivas de estudo do tema design e artesanato, o autor lista ainda: o enfoque *estetizante*, que eleva o trabalho do artesão ao status de obra de arte; o enfoque *produtivista*, que considera os artesãos como mão de obra barata; o enfoque *culturalista*, que considera o trabalho do artesão como base ou partida para o verdadeiro design latino-americano; enfoque *paternalista*, que considera os artesãos, em primeiro lugar, como clientela política de programas assistencialistas (BONSIEPE, p. 62-63, 2011).

O design sob o aspecto cultural e projetual-tecnológico pode contribuir em diversos níveis para a melhoria do ambiente artesanal. Adélia Borges em seu livro *Design + Artesanato: caminho brasileiro* ilustra alguns dos projetos e artefatos frutos desta interação.

Na pesquisa intitulada “Análise de modelos de atuação junto a grupos de produção”⁴⁵ são analisados seis modelos de atuação de design junto a grupos de produção artesanal nas regiões nordeste e sudeste, tomando como base o estudo de casos múltiplos envolvendo o trabalho de atividades de extensão acadêmica, Organizações Não Governamentais (ONGs) e profissionais

Os resultados da pesquisa mostram os diferentes caminhos que estes “agente executores” traçam, de acordo com as demandas locais e interesses de atuação, desde ações imediatas à intervenções duradouras e com diferentes níveis de “rigidez” quanto aos seus métodos de atuação (SERAFIM, 2015).

Sérgio J. Matos, designer autônomo estudado na pesquisa descrita, em projeto recente com o SEBRAE Amazonas atua junto a comunidade indígena às margens do Rio Negro. Abaixo, cesto de fibra de tucum (Figura 84) inspirado na folha de uambé e artesã com a peça que produziu (Figura 85).



Figura 84: Cesto em fibra de tucum
Fonte: sebraeartesanato.wordpress.com



Figura 85: Artesã e sua peça
Fonte: <http://sergiojmatos.com/>

⁴⁵ SERAFIM, E. F. Análise de modelos de atuação junto a grupos de produção. 2015. 150 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2015.

4.6 O ARTESANATO COMO REFERÊNCIA PARA O DESIGN

Bonsiepe (2011) ao tratar de identidade no design quanto às perspectivas do artesanato cita que o uso de recursos locais como motivos gráficos, combinações cromáticas, materiais e o uso de mão de obra “pode ser visto de maneira exemplar” em países periféricos, os países latino-americanos inclusos. O designer poderia beneficiar-se do artesanato buscando inspiração em sua configuração formal e técnica de produção, poderia utilizar mão-de-obra artesanal para a confecção de novos produtos, e o designer poderia fabricar o produto manualmente, o que alguns chamam de *No tech design*, algo como “design sem tecnologia”. A seguir, a tabela que o autor criou para a materialização dessa identidade no design:

Modos de materialização da identidade do design
1. Em forma de um grupo de características formais ou cromáticas (stilemi)
2. Na estrutura da taxonomia dos produtos, vale dizer, os tipos de produtos característicos de uma cultura, por exemplo, uma cuia de cabeça que foi criada na cultura guarani.
3. No uso de materiais locais e métodos de fabricação correspondente
4. Na aplicação de um método projetual específico (empatia por uma tradição e uso desses atributos arraigados em determinada região).
5. Na temática (necessidade) específica do contexto.

Tabela 4: Materialização da identidade no design.

Fonte: BONSIEPE, 2011, p. 77.

Como exposto anteriormente, o artesanato e seu repertório estético-formal e simbólico são usados como referência para a concepção de novos produtos. Bonsiepe (2011, p. 63) associa a maioria dessas práticas ao *ethnodesign*, quando estranhos à comunidade se apropriam desses elementos com intenções meramente estéticas. Pode-se observar esta característica no trabalho (figuras 86, 87, 88 e 89) da arquiteta espanhola Patricia Urquiola, que ao conceber suas peças com características artesanais deixa explícita a

inspiração em etnias diferentes da sua. Destaca-se aqui que a pretensão do trabalho não é de eleger uma postura correta quanto ao uso das referências alheias à sua cultura ou do uso da cultura local em reação às imposições globais.



Figuras 86 e 87: Cadeira e poltrona Tropicália
Fonte: <http://www.patriciaurquiola.com>



Figuras 88 e 89: Bayekou, coleção M'Afrique e produção de sofá Divani.
Fonte: <http://www.moroso.it>

O Brasil, como diz Moraes (2006), tem por “referência maior a riqueza e expressividade das próprias manifestações culturais”. Toma-se como exemplo o trabalho de Espedito Seleiro. O artesão possui uma oficina de artigos de couro, onde confecciona sapatos, bolsas, chapéus, selas e outros produtos. Aprendeu o ofício com o pai, vaqueiro e seleiro, e o conhecimento é passado de geração em geração desde o seu bisavô. A qualidade e criatividade de seu trabalho ganharam destaque e Espedito começou sua trajetória de parcerias com o design nacional confeccionando sandálias (Figura 90) para o desfile da marca Cavalaria no *São Paulo Fashion Week* de 2006.



Figuras 90 e 91: Sandália no desfile Cavaleira e Espedito Seleiro produzindo
Fonte: www.lilianpacce.com.br

O artesão mais recentemente fez uma parceria com os Campana no desenvolvimento de uma linha de móveis, denominada Cangaço⁴⁶. A concepção de todas as peças, segundo os designers, foi feita em conjunto.



Figuras 92 e 93: Cadeira Cangaço e Espedito Seleiro com Humberto e Fernando Campana
Fonte: <http://casavogue.globo.com>

Seu trabalho também é referência para o designer Rodrigo Almeida em suas peças para o *Armorial Design Group*, o tênis Xô boi e a luminária Carcará (Figuras 94 e 95). Composto pelos designers Sérgio J. Matos, Rodrigo Ambrosio, Zanini de Zanine e Rodrigo Almeida, o grupo busca inspiração no Movimento Armorial⁴⁷, e experimenta referências do artesanato regional com o

⁴⁶ Checar página 206

⁴⁷ O Movimento Armorial surgiu sob a inspiração e direção de Ariano Suassuna, seu objetivo era valorizar a cultura popular do Nordeste brasileiro, pretendendo realizar uma arte brasileira erudita a partir das raízes populares da cultura do país.

design contemporâneo. Além de Espedito, o grupo diz inspirar-se no trabalho do artesão paraibano Biagio Grisi.



Figuras 94 e 95: Tênis Xô boi e luminária Carcará, Rddrigo Almeida
Fonte: www.armorialdesigngroup.com

A tigela Rock N' Bowl (Figura 96). da designer Renata Moura tem sua estrutura composta de cabos de guitarra tramados utilizando como referência pontos de crochê (Fig. 97). É utilizada a técnica de construção na feitura da peça, mas utilizando um material que em nada se assemelha ao utilizado no crochê. Os cabos, por sua função, também estão dissociados da feitura de peças artesanais, maespecialmente da produção de tigelas.



Figura 96: Tigela Rock N' Bowl, de Renata Moura
Fonte: <http://www.renatamoura.com/>



Figura 97: detalhe de pontos de crochê
Fonte: www.pinterest.com/lindafhill

Os motivos decorativos da cestaria indígena brasileira é referência para as peças de cerâmica (Figuras 98 e 99) da coleção Olha o Brasil, de Chicô Gouvêia para a Vista Alegre. Além disso, é importante destacar a feitura de uma moringa na coleção industrial, peça de cerâmica utilitária tipicamente artesanal.



Figuras 98 e 99: Moringa e prato de cerâmica, Olhai o Brasil
Fonte: <http://www.olharobrasil.com.br/>

Já a renda renascença é referência na louça assinada por Marcelo Rosenbaum para a Oxford (Figura 100). O conjunto faz parte da linha Brasil, que teve seus grafismos inspirados na cultura popular, contando ainda com representações de lemanjá, de adornos de carrocerias de caminhão, da chita e do maracatu. A Linha Brasil para Oxford foi finalista do Prêmio Top XXI – Mercado Design, promovido pela revista Arc Design.



Figura 100: Linha Brasil, Marcelo Rosembaum para Oxford.
Fonte: www.rosenbaum.com.br

A renda renascença também é utilizada por vários estilistas nacionais, que utilizam da mão de obra de rendeiras. Admirada por sua complexidade, aqui ela serve como componente para as criações de Ronaldo Fraga. Em sua coleção intitulada Turista Aprendiz, Ronaldo utilizou o trabalho de rendeiras da Paraíba e de bordadeiras da cidade de Passira, Pernambuco.

O estilista executou um projeto com as artesãs da cidade e posteriormente utilizou sua mão-de-obra nas peças. Ronaldo faz questão de salientar que paga o preço justo pelo trabalho das artesãs, e busca incentivar a produção na região. Conta que ao chegar na cidade que tem tradição no bordado, percebeu que para as mulheres mais jovens era mais rentável se prostituir que continuar a tradição das avós. Busca colaborar com a independência das artesãs colocando o nome de cada bordadeira na peça que produziu: “Assim, quem comprar e quiser outro trabalho dessa artesã, poderá entrar em contato com ela”⁴⁸. A iniciativa é louvável tendo em vista a relação de exploração já noticiada sobre a exploração da mão de obra artesanal.



Figura 101: Detalhes das peças da coleção Turista Aprendiz
Fonte: www.ronaldofraga.com.br

Fraga segue trabalhando com outras comunidades e assimilando a produção resultante de suas capacitações. No litoral paraibano capacitou mulheres de uma comunidade de pescadores para aproveitar as escamas de peixe, e do trabalho surgiram as biojoias da coleção Sereias da Penha⁴⁹ (Figuras 102 e 103), presentes na coleção do estilista e desfiladas na São Paulo Fashion Week.

⁴⁸ FRAGA, R. Ronaldo Fraga: o estilista aprendiz. [22 de maio de 2010]. São Paulo: *Jornal o Estadão*. Entrevista concedida a Flávia Guerra.

⁴⁹ Ver: <https://sereiasdapenha.wordpress.com>



Figuras 102 e 103: Biojóias sereias da Penha, Ronaldo Fraga.
 Fonte: www.ronaldofraga.com

A designer Mana Bernardes encontrou na reciclagem do PET⁵⁰ a possibilidade para inúmeros produtos, que executa artesanalmente. Beneficia as garrafas plásticas que recolhe em lâminas, que são transformadas no que ela chama de “escamas”. Com elas dá vida à jóias misturando materiais de descarte, materiais comuns e materiais nobres em uma só peça.

Com o colar Mandala (Figura 104), utiliza escamas de PET transparente com fios de couro e náilon. O efeito que consegue com o produto final não facilita a dedução de sua matéria prima reciclada, assim como o colar Sereia (Figura 105).



Figura 104: Colar Mandala
 Fonte: <http://manabernardes.com/>



Figura 105: Colar Sereia
 Fonte: <http://manabernardes.com/>

⁵⁰ Sigla amplamente conhecida para designar o Polietileno Tereftalato, polímero termoplástico utilizado na feitura de diversas embalagens.

Para o colar sereia, Mana mescla a escama de PET com fio de náilon, materiais “ordinários”, com os nobres ouro e pérola.

A matéria também dá vida para sua embalagem (Figura 106), uma cápsula de PET, fio de nylon e papel reciclado que foi vencedora do prêmio TOP DESIGN de 2009.



Figura 106: Embalagem cápsula de PET
Fonte: <http://manabernardes.com/>

5 METODOLOGIA DA PESQUISA

Este estudo foi dividido nas seguintes etapas: levantamento, análise, categorização e resultados, tal como descrito a seguir. O levantamento consiste em duas etapas: revisão bibliográfica sobre os temas que envolvem o artesanato, o design e o mobiliário, e sua relação; levantamento exploratório em publicações impressas e eletrônicas, catálogos, premiações, feiras e eventos para um primeiro mapeamento de artefatos e designers.

A metodologia descreve as estratégias e procedimentos metodológicos utilizados no desenvolvimento da pesquisa; incluindo o levantamento de dados, composto por revisão bibliográfica e levantamento exploratório e de campo, que permite a construção da amostragem e subsidia a definição dos critérios de análise. Em seguida, a descrição dos caminhos para a construção da análise, sua aplicação, o processo de categorização e resultados.

A pesquisa iniciou com o levantamento das bases teóricas acerca do tema, das relações entre artesanato e design, bem como sobre o mobiliário contemporâneo, conteúdo que formatou os capítulos anteriores. Foram consultados livros, periódicos e artigos nacionais e internacionais. Constatou-se que a esmagadora maioria do que foi encontrado trata da “influência” do design sobre o artesanato, muitas delas sobre a metodologia de interações e/ou intervenções dessa relação. A pouca informação disponível que trata da relação inversa consistia em estudos de caso e com foco na semiótica.

Progredindo com o estudo, foi possível coletar informações suficientes que contextualizassem a relação entre artesanato e design, especialmente quando envolvia o artefato mobiliário. No levantamento das bases teóricas, a relação entre estas duas atividades – que possuem o mesmo propósito: produzir artefatos – foi melhor compreendida por meio da investigação do percurso do artesanato até o estabelecimento da mecanização da produção como principal meio produtivo. A mudança de paradigmas no design enquanto atividade gerada na indústria somada às novas necessidades do indivíduo contemporâneo como consumidor e do indivíduo produtor como autor, norteiam esta relação.

No início da pesquisa ainda havia a indefinição sobre o escopo de abrangência das análises e conseguinte categorização, se seria possível

analisar a relação entre obra e sujeito, artefato e designer. Por esse motivo, de início foi realizada a pesquisa exploratória nos dois sentidos considerando tanto os artefatos quanto o processo de trabalho dos designers.

Para esse levantamento, foi feito um mapeamento panorâmico nas principais publicações especializadas, portais de organizações, prêmios de design, exposições e feiras nacionais e internacionais. Foram pesquisadas 5 premiações, 2 feiras, 9 portais e 4 publicações, tal como listado:

1. Premiações:

Prêmio Idea Brasil

Prêmio Museu da Casa Brasileira

Salão Design

Salone del mobile milano

IF Design Awards

2. Feiras/eventos

MADE – Mercado, Arte e Design

Bienal Brasileira de Design

3. Portais

<http://www.moveis-schuster.com.br/>

[http:// www.acasa.org.br](http://www.acasa.org.br)

<http://www.abimovel.com/>

<http://www.antigo.mcb.org.br/>

<http://www.brazilianfurniture.org.br/>

<http://casa.abril.com.br/>⁵¹

<http://www.casabrasil.com.br/>

<http://casavogue.globo.com/>

<http://inhabitat.com/10-handcrafted-brazilian-designs-from-milan-design-week-2015>

⁵¹ Compreende os arquivos das publicações Casa Claudia, Casa Cláudia Luxo, arquitetura e construção e Casa Cor

4. Publicações

Anuário do Design Brasileiro 2013

Revista Arc Design⁵²

Revista Casa e Jardim⁵³

Portfólios em: O móvel brasileiro contemporâneo, Adélia Borges (2013)

A partir desse primeiro mapeamento, foram identificados 40 designers, sendo que cada designer representado por um artefato referência do conjunto da obra. Esse levantamento panorâmico consta no apêndice A do presente trabalho.

Uma primeira análise trouxe três situações principais: designers só produziram um artefato ou uma pequena coleção, normalmente de maneira pontual; designers que utilizavam mais de um tipo de referência artesanal; designers em que uma única referência artesanal era característica primordial de seu trabalho. Diante disso, ficou claro que a representação da influência do artesanato no mobiliário contemporâneo brasileiro seria melhor ilustrada levando em consideração dois fatores para análise e categorização: o processo de configuração e o processo produtivo dos artefatos, que são indissociáveis do modo com que o designer atua. Portanto, um primeiro critério de seleção para a amostra foi a representatividade da obra em relação ao processo de configuração.

Já em relação ao processo produtivo, foram identificadas duas situações: marcenarias de grande porte, com mais de 60 funcionários, a exemplo de Alessandro Alvarenga e marcenarias de pequeno porte, em que há um controle maior sobre os processos de fabricação. A opção pelo segundo formato se justifica pela sua proximidade produtiva com o artesanato. Esse foi um segundo critério de recorte da amostragem.

Assim, tomando como base a representatividade da obra e o processo produtivo, a amostragem reduziu de 40 para o número de 15 designers. A

⁵² Edições 20 a 80

⁵³ Em especial as edições 701 e 702, referentes a junho e julho de 2013. Matéria: Designers de A a Z disponível em: <http://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Design/noticia/2013/06/designers-de-z.html>

seguir, foi enviado um questionário⁵⁴ para os 15 designers da amostragem reduzida, obtendo resposta de 8 deles, sendo esta a amostragem final. (Quadro 2). Uma vez que a pesquisa tem caráter qualitativo, esse número de designers foi considerado suficiente para a análise tendo em vista sua representatividade dentro do recorte da pesquisa. Foram analisados três artefatos de cada designer, totalizando 24 produtos.



Z

Quadro 2: Progressão da amostragem
Fonte: produção do autor (2016)

Com base nas informações levantadas no referencial teórico exposto no capítulo que trata de design, foram definidos os critérios para a análise dos artefatos. Foram elencados elementos da configuração formal: *forma*, *cor*, *material* e a natureza de seu processo de fabricação *industrial*, *manufatura*⁵⁵,

⁵⁴ Ver anexo A, p.220

⁵⁵ Vale salientar que estão sendo admitidos todos os processos de produção, uma vez que um produto proveniente de manufatura ou indústria pode conter referências artesanais em sua configuração, mas que essa produção seja terceirizada. Quando ocorre a autoprodução e esta

artesanal, para que pudessem subsidiar uma análise das funções práticas, estéticas e simbólicas. De maneira complementar, foi elaborado um questionário para os designers, contemplando questões referentes aos processos de *criação, produção, controle de qualidade e distribuição*. O processo de definição dos critérios de análise é detalhado no tópico seguinte.

Depois de executada a análise, seus resultados são comparados entre si objetivando encontrar características comuns entre os elementos, deste modo, possibilitando o processo de categorização.

5.1 ANÁLISE

Este tópico tem por finalidade descrever como foram definidos os critérios e instrumento de análise, possibilitando o processo de categorização conseguinte.

5.2 DEFINIÇÃO DO INSTRUMENTO DE ANÁLISE

Ao considerar que o cerne da pesquisa é identificar e analisar a influência do artesanato no design autoral do mobiliário contemporâneo brasileiro, primeiramente se faz necessário determinar como ela poderia se manifestar. Há de se destacar que a questão principal é a relação entre duas atividades que são consideradas distintas, mas com o mesmo fim: conceber e produzir artefatos. Como um produto de design pode externar essa influência?

Além do que as aproximam, é preciso saber o que as distinguem para que a existência da dita influência ou referência se justifique. Como posto anteriormente, de maneira geral, a diferença entre designer e artesão é a imposição de certos aspectos ligados ao processo produtivo do artesanato, enquanto que ao designer é permitida a experimentação entre os dois universos.

Obviamente existem as dimensões culturais relacionadas à questão do artesanato, ligadas à sua definição, mas considerou-se aqui tanto o artesanato

é dita artesanal, segue o critério estabelecido na redução da amostragem: produção de pequeno porte com número de funcionários reduzidos e que estejam cientes de todos os processos da produção.

dito tradicional como o que é chamado de arte manual e arte popular. O fator principal está na questão da produção manual e na aplicação de técnicas, bem como as características visuais que estas atividades podem gerar como referência⁵⁶ na conformação de produtos de design. Ao levar em conta que o designer possui a seu dispor a tecnologia mais avançada em processos produtivos assim como uma sorte de materiais, a utilização, seja de referências formais ou no processo produtivo de uma peça que ultrapasse a lógica da produção otimizada, tecnológica, rápida e eficiente da indústria, é ultrapassar uma linha que até recentemente era imposta, e ainda é presente na formação do designer.

Seja pelo uso de material, seja na estrutura visual que define uma técnica, dentre tantos fatores que envolvem uma atividade tão complexa e diversa, são diversos fatores a colocar na equação das referências, como pôde ser observado na exposição de produtos no capítulo de design. Assim, por se tratar de uma pesquisa exploratória, pretende-se aqui fazer uma exposição panorâmica de como se encontram essas referências no design contemporâneo.

Em resumo, são listados aqui os elementos elencados acerca da atividade artesanal que serão usados para a identificação na configuração formal dos objetos de design bem como no seu processo produtivo:

1. Produção manual: caráter essencial para a condição do artesão. É permitido o uso de ferramentas, mas que elas sirvam como mera extensão da mão do artista, ou que proporcionem conforto na sua produção, nunca na substituição de seu trabalho.
2. Controle sobre o processo: o artesão, por mais que trabalhe com a divisão do trabalho, está ciente de todo o processo de produção do produto.
3. Material: elemento de grande importância, pois o artesão era “obrigado” a desenvolver seu trabalho com o insumo natural disponível, e isso levou ao desenvolvimento de certas técnicas em que o material (natural) se associa de forma intrínseca. Há de se destacar que a

⁵⁶ Tais elementos serão abordados com mais clareza no fim do presente subtópico

realidade contemporânea muda a oferta de matéria, admite-se o uso de materiais de outras procedências.

4. Técnica: de maneira geral engloba o que caracteriza o trabalho do artesão, maneira como conforma sua peça. Daqui é possível extrair elementos visuais característicos de uma técnica específica, como o tramado de uma cestaria ou padrão dos pontos de uma técnica de fios. Além disso, é possível extrair o uso de procedimentos e ferramentas específicas para o exercício da técnica.

Bonsiepe (2011, p. 62-77) ao tratar do estudo das relações entre o artesanato e o design, bem como a materialização da identidade no design, coloca os seguintes recursos⁵⁷ referenciais utilizados pelo designer:

- Utilização de características formais ou cromáticas
- Estrutura da taxonomia dos produtos⁵⁸
- Uso de materiais locais e métodos de fabricação correspondente
- Uso de um método projetual típico (empatia pela tradição)

O autor também cita o uso de mão de obra qualificada⁵⁹ do artesão para executar o projeto idealizado pelo designer. Com base no que foi levantado, recorre-se às bases teóricas do design a respeito de processos produtivos e configuração formal para construir a estrutura da análise.

5.2.1 PROCESSO PRODUTIVO

Como visto anteriormente, Bomfim (1998) destaca que a natureza da produção dos produtos é utilizada como critério na organização da história do design. Tais processos – *artesanais, manufatureiros e industriais* – junto com os níveis de tecnologia empregados e a matéria-prima, são fatores decisivos para o projeto. Acrescenta que a realidade brasileira comporta os três tipos de

⁵⁷ Ver tabela 4 na página 90

⁵⁸ O objeto de design apresentaria configuração de uma peça tradicionalmente artesanal, e que podem ser característicos de uma cultura.

⁵⁹ Pertencente ao que o autor chama de *ênfase produtivista*. Bonsiepe não poupa críticas para todos os enfoques e deixa clara sua opinião sobre as relações quando põe que estas iniciativas devem ser éticas e sustentáveis, e o mais importante, promover a autonomia do artesão.

produção, e que os mesmos são economicamente expressivos. Assim, são expostas as possibilidades de produção das quais o designer de mobiliário pode adotar (Tabela 5).

PRODUÇÃO	CONDIÇÕES
ARTESANAL	Fabricação manual, o uso de ferramentas é condicionado à habilidade do artesão, nunca à substituição de seu trabalho.
MANUFATUREIRA	Fabricação artesanal, mas com a clara definição entre o responsável pela criação e as responsáveis pela produção. Adota uma quantidade considerável de trabalhadores que cumprem jornada de trabalho e possuem vínculo empregatício.
INDUSTRIAL	Fabricação industrial, onde o maquinário substitui a força física do homem.

Tabela 5: Processos produtivos.
Fonte: BOMFIM (1998)

Tais divisões servem para caracterizar o tipo de fabricação que os designers utilizam na produção de seus objetos, visando facilitar o posterior processo de categorização resultante das análises. Ainda quanto ao processo produtivo, se a produção for artesanal, se faz oportuno saber se há envolvimento na concepção das peças ou se o designer apenas faz uso de mão de obra qualificada. O processo de produção das peças será discriminado com mais detalhes por cada designer, mas como estes se apresentam de maneiras distintas, não há como mensurá-los de outra forma. Portanto, para o quesito **processo produtivo**, visualizam-se os seguintes elementos:



Esquema 4: Elementos referentes ao processo produtivo
 Fonte: produção do autor

5.2.2 CONFIGURAÇÃO FORMAL

Como visto anteriormente, o estudo da comunicação visual se mostra abrangente, e para uma compreensão assertiva sobre os aspectos essenciais à observação de um produto de design – o mobiliário – visto que se apresenta em sua forma tridimensional, serão abordados os elementos configuracionais elencados por Bernd Löbach (2001, p. 158-166) ao tratar das bases para a configuração dos produtos industriais, são eles: a *forma*, a *cor*, o *material*, e a *superfície*.

Levando em consideração que o quesito superfície atualmente é explorado de maneira mais extensa que a proposto por Löbach, este foi aglutinado ao quesito forma, explicado com mais detalhes no item a seguir.

5.2.2.1 FORMA

O quesito forma aqui tem como propósito caracterizar a peça de mobiliário em sua totalidade, dividida entre *forma figurativa* e *forma não figurativa*, esta última sendo subdividida *entre formas orgânicas* e *formas geométricas*. Tais aspectos foram considerados porque englobam algumas possibilidades previamente levantadas quanto à representação das características artesanais materializadas na forma. Assim, é possível identificar se o produto carrega em sua forma a representação de um produto artesanal –

taxonomia – bem como composições visuais inerentes às técnicas artesanais, como padrões, pontos e tramas.

Ao quesito forma foi acrescentada a questão da superfície. Löbach descreve a superfície como efeito visual quase que exclusivamente ligado à natureza do material utilizado, ou algum tratamento que lhe empregue texturas como um polimento, que deixará a peça com aspecto liso e brilhante.

Como foi previamente exposto, superfície vai além do tratamento superficial descrito por Löbach. Como coloca Rüttschilling (2008, p. 24), são “objetos ou parte dos objetos em que o comprimento e a largura são medidas significativamente superiores à espessura, apresentando resistência física suficiente para lhes conferir existência”. Colocando em termos práticos, em um banco de madeira maciça simples, lixado com esmero, encontra-se o tratamento superficial liso, mas que também apresenta nos veios naturais da madeira um recurso visual em potencial, que pode ser evidenciado ou não. Já para um banco que é composto inteiramente por tramas, a exemplo do banco R540 (Figura 75, p. 88), a estrutura formada pelo tramado é mérito da superfície.

Então o quesito superfície vai ser abordado como elemento da forma geral do produto. Assim, para o quesito **forma**, visualizam-se os seguintes elementos:



Esquema 5: Elementos referentes à forma
Fonte: o autor (2016)

5.2.2.2 COR

A cor é um recurso poderoso na configuração de um artefato. Possui diversas funções, como sinalizar formas através de contrastes, promover bem estar quando utilizada segundo seus princípios psicológicos, dentre tantos outros. Mas para a análise em questão, a cor entra como elemento de caracterização do produto, apenas com a descrição do processo do qual o designer se utilizou para obtê-la. Ou seja, se ele faz uso de material natural para compor seu produto, poderá utilizá-lo em sua cor natural ou acrescentar uma nova cor por meios artificiais. Assim sendo, dividiu-se o emprego da cor em: *uso da cor natural do material, uso de tingimento ou pigmentos na matéria prima e tratamentos ou pinturas.*

Quanto ao quesito **cor**, temos os elementos:



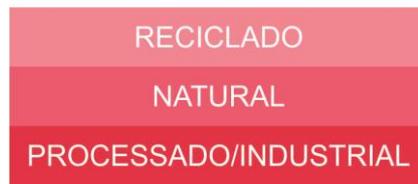
Esquema 6: Elementos referentes à obtenção de cor
Fonte: o autor (2016)

5.2.2.3 MATERIAL

Como visto, o material pode ter um papel crucial no projeto de um artefato, determinando processos produtivos, texturas, cores, etc. Diante do volume considerável de materiais levantados, eles serão sintetizados quanto à sua procedência⁶⁰. Portanto, o material é posto como: *natural, reciclado e processado/industrial.*

⁶⁰ Como visto na Base Conceitual do PAB para classificar a matéria-prima do produto artesanal. Entende-se a distinção entre matéria-prima e material, mas para não fugir da nomenclatura usada por Löbach, ao dota-se material para a análise, uma vez que tratamos de produtos de design.

MATERIAL



Esquema 7: Elementos referentes ao material

Fonte: o autor (2016)

5.2.3 Gráfico Síntese

De posse dos elementos levantados e descritos no subtópico anterior, é feito um gráfico síntese para facilitar a visualização das características das quais os produtos analisados são portadores, assim facilitando o processo de agrupamento da categorização. Este gráfico será feito após as análises individuais de cada artefato, e é possível visualizar na figura 107 como os elementos serão destacados dentro de sua estrutura.

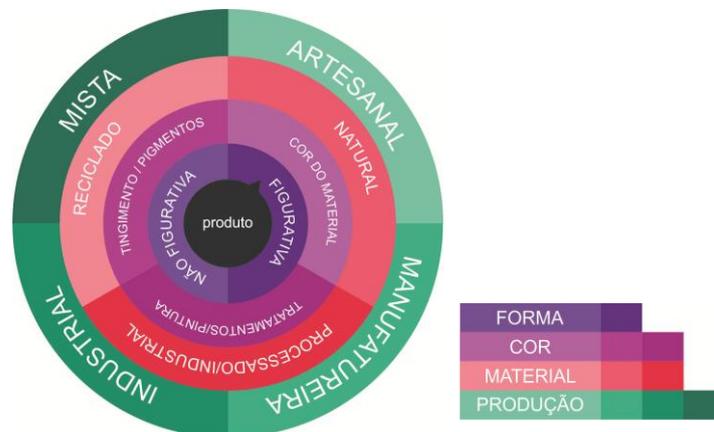


Gráfico 1: Gráfico síntese

Fonte: o autor (2016)

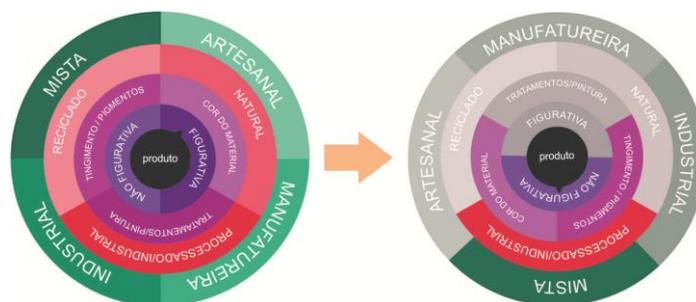


Figura 107: Destaque dos elementos no gráfico síntese

Fonte: o autor (2016)

5.2.4 Questionário

O questionário (ver anexo A, p. 220) enviado aos designers teve o intuito de coletar informações complementares às coletadas na pesquisa exploratória. As questões se baseiam no processo de concepção, produção e distribuição do produto. A parte de concepção objetivava explorar possíveis referências estéticas, processos, e confirmar se existe uma referência artesanal nesta etapa. A parte referente à produção para caracterizar o processo produtivo, se há envolvimento de artesãos e o papel do material no processo. Por fim, buscou saber se ocorre um controle por parte do designer sobre sua produção, assim como saber o volume de sua produção e como é distribuída.

5.2.5 Ficha de análise

O modelo de análise desenvolvido consiste em três partes, sendo elas:

- 1 Descritiva: Consiste na descrição do artefato, expondo elementos que, segundo Löbach (2001) compõem sua configuração (forma, material e cor), como também seu processo produtivo. São dispostos seu título, ano, dimensões e eventual premiação ou participação em exposições.
- 2 Análise das funções: Consiste na análise das funções dos artefatos segundo Löbach (2001), compreendendo as funções práticas, estéticas e simbólicas do produto.
- 3 Associação com o artesanal: Adaptando as características elencadas por Bonsiepe (2011), são dispostas as possibilidades de referência artesanal materializadas na configuração formal do artefato e em seu processo produtivo.

Serão analisados três artefatos por designer, e como referência para a síntese interpretativa posterior, os produtos são organizados com as letras A, B e C e cada designer é numerado de forma crescente, determinado por ordem alfabética.

DESIGNER (PARTE 1)

Nº

PRODUTO A, B OU C

Título:

Ano:

Dimensões:

Referência à exposições e premiações.

Imagem do artefato

Configuração (PARTE 1)

Forma: Descrição da forma

Material: Especificação do material

Cor: Forma de obtenção da cor

Processo produtivo (PARTE 1)

Descrição do processo produtivo do artefato.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES (PARTE 2)

Função prática

Análise da função prática do objeto.

Função estética

Análise da função estética do objeto.

Função simbólica

Análise da função simbólica do objeto

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL (PARTE 3)

Configuração formal

- () representação ou utilização de características formais das técnicas
- () estrutura da taxonomia dos produtos artesanais
- () uso de produtos artesanais como elemento de sua composição

Processo produtivo

- () uso de mão de obra artesanal
- () técnica de produção artesanal
- () uso de material típico de uma tipologia

5.3 CATEGORIZAÇÃO

A categorização é um processo do tipo estruturalista e é composta de duas etapas: o *inventário*, parte que consiste em isolar os elementos, e a *classificação*, onde estes elementos são “repartidos” (BARDIN, 2011). Em resumo, os elementos serão caracterizados, separados e depois, por analogia, são agrupados em categorias.

O ato de categorizar elementos, como diz Baurdin (2011), está presente nos hábitos cotidianos, quando a realidade oferece uma gama de escolhas e estas são organizadas para que seja possível uma ordem no montante de escolhas possíveis. Em uma breve analogia com o exemplo da autora, põe-se aqui o ato de escolher uma música para tocar em um *jukebox*. É disposto um número limitado de músicas de vários gêneros, intérpretes, de épocas diferentes, instrumentos diferentes, etc. São oferecidas várias dimensões de agrupamento destes elementos dentro das escolhas possíveis, e definir critérios como uma ou mais categorias vão ajudar a precisar a escolha sobre o que se gostaria de ouvir.

A categorização pode ser feita por dois procedimentos distintos, por *caixas* e por *acervo*. No procedimento por caixas, é estabelecido o sistema de categorias e os elementos são dispostos nelas à medida que são identificados. Este tipo de processo é aplicável quando a organização do material resulta diretamente dos “funcionamentos teóricos hipotéticos” (Bardin, 2011, p. 149).

Já no procedimento por acervo, o sistema de categorias não é estabelecido previamente, este é resultado da “classificação analógica e progressiva dos elementos”. Neste tipo de processo, o título conceitual de cada categoria só é definido ao final da operação (*Id. Ibid.*, p. 149).

A presente pesquisa utiliza o processo de agrupamento por acervo, já que lida com um número elevado de elementos e variáveis.

6 ANÁLISE DOS ARTEFATOS

BIANCA BARBATO

1

PRODUTO A

Título: Cadeira Renda

Ano: 2015

Dimensões: 47 x 47 (assento) x 47 cm

Linha exibida na Paralela Móvel 2015 e na mostra MADE a Milano, no mesmo ano



Figura 108: Cadeira Renda
Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

Configuração

Forma: A estrutura principal da cadeira é uma chapa metálica dobrada, cujos planos formam o assento e o encosto. De maneira geral é composta por linhas e curvas que lhe conferem formas geométricas. Possui na extensão do assento ao encosto grafismos cortados a laser em sua superfície, grafismos estes que representam padrões florais típicos da renda de bilro.

Material: Aço carbono

Cor: A cor é obtida através de pintura eletrostática na cor branca ou banho com acabamentos de cobre envelhecido e latão (ouro envelhecido).

Processo produtivo

As peças de aço são dobradas, recortadas a laser e pintadas através de processos industriais contratados pela designer.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

É possível destacar a escolha do material resistente para a segurança e eficácia da utilização da cadeira, cuja função principal é possibilitar “o corpo a assumir uma posição para prevenir o cansaço físico” (LÖBACH, 2001, p. 58). O encosto fornece apoio para a coluna vertebral e o arredondamento da borda frontal do assento evita uma pressão indesejada nas coxas do usuário, podendo comprometer a circulação das pernas.

Função estética

O principal recurso sensorial do artefato é a superfície recortada com padrões de renda. Por mais que tais recortes possam ser sentidos através do tato, os motivos ao serem expostos a uma fonte de luz são preenchidos em seus espaços negativos em contraste com o fundo do ambiente e são percebidos de imediato, além disso, formam uma sombra projetada que replica o padrão floral na parede ou no chão, recurso planejado pela designer.

Função simbólica

As formas do produto são relativamente simples, pés tubulares e estrutura metálica dobrados se assemelham ao que já foi reproduzido à exaustão, inspirado pelo funcionalismo dos móveis da Bauhaus. Novamente o recurso sensorial dos motivos rendados na sua superfície, percebidos e associados ao repertório de quem os reconhece, exercem a função simbólica do móvel em questão.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal

- representação ou utilização de características formais das técnicas
- estrutura da taxonomia dos produtos artesanais
- uso de produtos artesanais como elemento de sua composição

Processo produtivo

- uso de mão de obra artesanal
- técnica de produção artesanal
- uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Mesa Tramas

Ano: 2015

Dimensões:

Mesa de centro: 120 x 40 x 38 cm

Mesa de apoio: 75 x 50 x 38 cm

Mesa lateral: 60 x 50 x 30 cm



Figura 109: Mesa Tramas
Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

Configuração

Forma: As mesas possuem formas geométricas, com pés e base dos tampos com bordas sextavadas. Os tampos são compostos por peças de metal cortadas à laser em formas também geométricas, intercaladas entre peças escovadas e polidas.

Material: Latão ou inox com opção de tampo de pedra de quartzo.

Cor: As peças apresentam a cor do material, recebem tratamento que alteram sua opacidade ou seu tom. As peças de latão possuem verniz

eletrostático e as de inox são escovadas, e as que compõem o tampo são escovadas ou polidas.

Processo produtivo

As peças de aço são dobradas, recortadas a laser, pintadas, polidas e escovadas através de processos industriais contratados pela designer. A montagem das peças cortadas para o tampo é feita manualmente usando os princípios da marchetaria⁶¹.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

As mesas são projetadas de acordo com o que se espera de mesas de centro, lateral e de canto. Apesar de não ser exigida tanta resistência dos móveis, eles são produzidos com material resistente e acabamentos sextavados nas bordas do tampo, por mais que pareçam ser utilizados como recurso estético, minimiza o impacto de possíveis choques físicos do usuário com a peça.

Função estética

As mesas possuem um tampo com diversas peças intercaladas com variações de tons. O recurso, inspirado na técnica da marchetaria é utilizado, de acordo com a designer, para ressaltar um efeito tridimensional das formas geométricas que compõem a superfície, que proporcionam o primeiro impacto na percepção do produto.

⁶¹ Consiste em uma técnica de ornamentar superfícies através da aplicação de peças – proveniente de diversos materiais, coladas ou incrustadas à peça – geralmente de cores distintas pra a visualização do motivo a ser criado.

Função simbólica

O propósito do uso das mesas (de centro, de canto e de apoio) sinaliza que a função principal do artefato não é essencialmente prática, e aliado ao acabamento das peças que remetem à metais preciosos, pode-se afirmar que elas são peças de decoração que representam status.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL

Configuração formal	Processo produtivo
<input checked="" type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Mesa Bordado

Ano: 2007

Dimensões: 40 x 52 x 40 cm

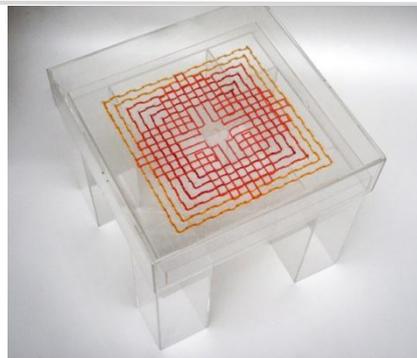


Figura 110: Mesa Bordado
Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

Configuração

Forma: A mesa é composta de formas quadradas e retangulares, portanto geométricas. Sua superfície possui furos distribuídos de maneira uniforme a partir do centro da mesa, formando um quadrado. Por esses furos são passados os fios de lã, formando um padrão geométrico. O

padrão pode ser percebido pelo contraste de duas cores dos fios de lã. Há por baixo do tampo uma lâmina de acrílico espelhado que reflete o bordado feito em sua superfície.

Material: Acrílico, acrílico espelhado e lã.

Cor: A maior parte da estrutura da mesa é de acrílico transparente, sem adição de pigmentos, e por consequência, apresenta a cor natural do material. Na peça descrita o bordado é feito com lã nas cores vermelha e amarela, mas que podem se apresentar em outras cores.

Processo produtivo

As peças de acrílico são cortadas e furadas por processos industriais terceirizados. A mesa é montada através de encaixes, e o bordado é feito pela designer.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A escolha do acrílico aparenta ser por questões estéticas, já que o material possui transparência e alto brilho. Contudo, o termoplástico apresenta satisfatória resistência ao impacto e às intempéries. A mesa pode ser considerada para uso decorativo, uma vez que a sua superfície com bordado é irregular, o que traz instabilidade para dispor objetos como vasos, por exemplo. Também pesa o fato de que a disposição de objetos na mesa cubra o bordado, parte principal da peça, visto que existe uma superfície espelhada abaixo do tampo, reforçando a importância dele para a percepção do móvel.

Função estética

Como dito anteriormente, o padrão bordado indica ser o principal elemento da peça. A estrutura da mesa é em acrílico transparente, que acaba

tomando as cores do ambiente em que está inserido, e juntamente com a lâmina espelhada abaixo do tampo, colocam o bordado como protagonista da percepção do móvel.

Função simbólica

A função simbólica se concentra no bordado da superfície da mesa, e de como ele é destacado pelos outros componentes da peça. A estrutura transparente e a lâmina espelhada que fazem com que o bordado flutue. A superfície perfurada também serve de tela para o usuário, que pode estreitar sua relação com o móvel ao compor e bordar seu próprio padrão.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal

- representação ou utilização de características formais das técnicas
- estrutura da taxonomia dos produtos artesanais
- uso de produtos artesanais como elemento de sua composição

Processo produtivo

- uso de mão de obra artesanal
- técnica de produção artesanal
- uso de material típico de uma tipologia

DOMINGOS TÓTORA

2

PRODUTO A

Título: Banco Zoe

Ano: 2009

Dimensões: 42x45 cm

Finalista TOP 3 no Prêmio Greenbest 2011
na categoria móveis e decoração



Figura 111: Banco Zoe

Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>

Configuração

Forma: O banco segue o padrão do designer em utilizar de formas orgânicas em seus produtos. É possível identificar um módulo (vista superior da peça), que é reproduzido inúmeras vezes e empilhado seguindo um movimento de rotação.

Material: Papelão reciclado

Cor: A cor da peça é a cor natural da matéria prima, sem tingimentos ou pigmentos.

Processo produtivo

A produção das peças de Domingos Tótora tem a particularidade de começar pela própria fabricação da matéria-prima, uma pasta de papelão reciclado que é moldado utilizando a técnica do papel Machê. O papelão a ser reciclado é coletado na região, é picotado e passa por um período de molho. É transformado em uma massa e adicionado aglutinante, fazendo com que depois de seca a peça adquira rigidez semelhante à da madeira. O banco Zoe é formado de fatias que são moldadas uma a uma e posteriormente sobrepostas. Por serem moldada manualmente, as fatias não são exatamente iguais, provocando uma irregularidade mínima (que não compromete o desempenho da peça), característica da produção artesanal.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

O produto atende à função básica de um banco, proporciona estabilidade e segurança no processo de utilização, já que a pasta depois de seca ganha rigidez semelhante à da madeira.

Função estética

A forma escultural do banco é seu atrativo estético, cujo módulo de uma forma orgânica abstrata é replicado e empilhado, e esse empilhado seguindo um movimento de rotação confere movimento à peça. A textura superficial do banco, assim como a cor natural da matéria reciclada não são atributos considerados atraentes de uma maneira convencional, mas que cumprem o propósito de comunicar a procedência da matéria e o processo produtivo do produto, que pode ser o fator de identificação por parte de certos observadores/usuários.

Função simbólica

A função simbólica está em maior parte associada à questão da produção do produto, proveniente de matéria-prima reciclada e produção artesanal, de quantidade limitada. Como observado anteriormente, produtos provenientes de produção artesanal possuem valor agregado de uma produção mais consciente, alinhada a princípios de sustentabilidade e responsabilidade social. Sua forma escultórica também contribui para a associação de valores ligados à produção manual, à produção artística de objetos.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Banco Solo

Ano: 2010

Dimensões: 100 x 64 x 43 cm

1º lugar na categoria mobiliário do 24º Prêmio Design Museu da Casa Brasileira

Finalista no Brit Insurance Designs of the year 2011

Finalista no Prêmio Greenbest 2011



Figura 112: Banco Solo

Fonte: <http://www.domingostora.com.br/>

Configuração

Forma: O banco possui quatro assentos cujo formato – sempre orgânico – é inspirado em pedras. O conjunto de assentos alinhados é sustentado por estrutura e dois pés em aço carbono dobrados.

Material: Papelão reciclado e aço carbono

Cor: Os pés são pintados na cor preta, e os assentos possuem a cor natural do papelão reciclado.

Processo produtivo

O material reciclado é beneficiado no ateliê, os assentos são moldados por artesãos e postos para secagem. Em seguida as peças são lixadas e polidas individualmente. Os assentos são então fixos à estrutura de ferro cuja produção é feita por parceiros.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A resistência já destacada da massa desenvolvida por Tótorá é acrescida aqui pelos cantos arredondados dos assentos do banco, que promovem conforto ao sentar.

Função estética

O atrativo estético da peça é a forma escultural de seus assentos, irregulares e de forma orgânica, inspirados pela forma de pedras.

Função simbólica

Assim como o banco Zoe, a função simbólica está em maior parte associada à questão da produção do produto, proveniente de matéria-prima reciclada e produção artesanal, de quantidade limitada. Como observado anteriormente, produtos provenientes de produção artesanal possuem valor agregado de uma produção mais consciente, alinhada a princípios de sustentabilidade e responsabilidade social. Sua forma escultórica também contribui para a associação de valores ligados à produção manual, à produção artística de objetos.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Mesa Hastes

Ano: 2010

Dimensões: Ø1,50 cm x 30 cm

Finalista TOP 3 no Prêmio Greenbest 2011, categoria Móveis e decoração.

CASA BRASIL 2011



Figura 113: Mesa hastes
Fonte: <http://www.domingostora.com.br/>

Configuração

Forma: A mesa apresenta um tampo de vidro circular cuja base de sustentação é composta por cilindros ou hastes, nome da peça. Estes cilindros apresentam comprimentos variados, são curvos – formando o que pode ser descrito como uma meia circunferência – e agrupados de forma irregular. A peça apresenta formas não figurativas geométricas (tampo) e orgânicas (base).

Material: Papelão reciclado e vidro

Cor: Apresenta a cor natural dos materiais

Processo produtivo

O material reciclado é beneficiado no ateliê, as hastes são moldadas por artesãos e postos para secagem. Em seguida as peças são agrupadas e o tampo é adicionado a estrutura.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

Por ser uma mesa de centro, as questões relacionadas à ergonomia não são essenciais. O tampo de vidro apoiado sobre uma base é bastante comum neste tipo de móvel, que geralmente suporta pequenos objetos de decoração. Assim sendo, o móvel se enquadra nas características de outros artefatos com o mesmo propósito, mas pode-se dizer que a preocupação principal não é com a eficiência, resistência e conforto do usuário, e sim com sua função estético-simbólica.

Função estética

O principal atrativo da peça, imediatamente percebido no processo de observação – principalmente por causa de seu tampo transparente – é a base da mesa. Composto de hastes moldadas manualmente, o conjunto formado por seu agrupamento assemelha-se a formas que remetem a elementos naturais presentes no repertório do observador, como cipós emaranhados, raízes e gravetos.

Função simbólica

Assim como os bancos Zoe e Solo, a função simbólica está associada à questão da produção do produto, proveniente de matéria-prima reciclada e produção artesanal, de quantidade limitada. Como observado anteriormente, produtos provenientes de produção artesanal possuem valor agregado de uma produção mais consciente, alinhada a princípios de sustentabilidade e responsabilidade social. Sua forma escultórica também contribui para a associação de valores ligados à produção manual, à produção artística de objetos. Sua forma, que remete à elementos da natureza, também possui grande importância simbólica.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

EULÁLIA ANSELMO

3

PRODUTO A

Título: Objeto de sentar TrançaBalança

Ano: 2013

Dimensões: 62 x 130 x 57cm



Figura 114: TrançaBalança

Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

Configuração

Forma: A estrutura de madeira é composta por dois arcos paralelos e pedaços retangulares igualmente distribuídos sobre sua extensão, dois deles fazendo as vezes de pés de sustentação. Preso nas extremidades da estrutura está o trançado de lã, cuja forma – e consequentemente o uso da peça – assemelham-se a uma rede.

Material: Multilaminado naval e trançado de pura lã

Cor: Cor natural dos materiais

Processo produtivo

A estrutura de madeira é proveniente de fornecedores (marceneiros) locais, e o trançado em algodão cru é produzido manualmente pelas artesãs independentes com as quais trabalha.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A cadeira possibilita duas maneiras de uso (Figuras 115 e 116), onde o usuário pode sentar como em uma cadeira e pode deitar-se como em uma rede. Por esta razão a designer atribui ao objeto o nome de “objeto de sentar”. A estrutura do trançado formando uma espécie de rede proporciona o conforto e relaxamento atribuídos ao artefato, assim como a resistência necessária para tal.



Figuras 115 e 116: Possibilidades de uso do objeto de sentar TrançaBalança
Fonte: www.eulaliaanselmo.com.br

Função estética

É possível afirmar que a percepção da estrutura taxonômica da rede seja o atrativo principal da configuração estético-formal deste objeto. O uso de material natural, assim como o emprego de técnica tradicional para a produção dos fios e do trançado – descrito pela designer como tranças campeiras – são escolhas que garantem à mensagem estética associação ao tradicional e ao rústico⁶².

Função simbólica

A função simbólica do produto pode tanto ser observada no processo de uso e interação com o produto, já que a proposta da designer é promover uma relação lúdica com o ato de sentar, como em sua configuração estético-formal. Isto é percebido na associação de suas formas com o artefato rede e com sua capacidade de representar descanso, conforto, e no uso de materiais naturais e técnicas tradicionais executadas por artesãs. Como observado anteriormente, tais características podem estabelecer relações com o repertório do observador/usuário e/ou carregar valores que certos indivíduos elegem como determinantes na apreciação ou aquisição de um produto, como preocupações ambientais e sociais.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input checked="" type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

⁶² No sentido de referência ao campo ou vida no campo, à simplicidade, e não no sentido de mal acabado.

PRODUTO B

Título: Poltrona Abraço de Flor

Ano: 2007

Dimensões: 90 x 84 x 70 cm

Mostra Brazil/SA, Salão Internacional do Móvel de Milão 2012.

Mostra Projeto Raiz, Design Weekend 2015.



Figura 117: Poltrona Abraço de Flor
Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

Configuração

Forma: A poltrona possui estrutura arredondada, de formas orgânicas, cuja superfície é composta por flores de crochê (cerca de 650 unidades). Os pés, estilo palito, têm suas arestas arredondadas.

Material: Madeira e lã natural.

Cor: Apresentam a cor natural do material. A lã possui as variações: crua (branco), crioula (cinza) e chocolate (marrom).

Processo produtivo

A poltrona foi desenvolvida por Eulália Anselmo e hoje é produzida e comercializada pela empresa Prima Design. Os pés e a estrutura do estofamento são feitos industrialmente e o crochê é responsabilidade do ateliê da designer, produzido pelas artesãs independentes que trabalham com ela.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A superfície irregular da poltrona talvez não seja a primeira escolha quando se pensa em conforto para o usuário, mas como o foco não é destrinchar os níveis de conforto e de antropometria utilizados na peça, nota-se que a função prática não é a função principal do objeto. A lã das flores de crochê é 100% natural e seus fios são altamente resistentes, também funcionando como isolante térmico natural. A estrutura dos pés e do assento conferem estabilidade e segurança ao ato de sentar, e associados aos materiais de boa qualidade, também conferem durabilidade.

Função estética

A função estética do objeto fica a cargo do conjunto de flores de crochê, diferencial da peça. O formato das flores é facilmente identificado pelo observador, e o conjunto de aproximadamente 600 unidades delas forma a superfície da poltrona.

Função simbólica

O fator simbólico está contido nas peças de crochê, tanto na questão da apreciação da forma e emprego da técnica como na utilização de material natural, na sua fabricação artesanal de procedência ética, do que as escolhas da utilização do material e da mão de obra representam e atuam como valor agregado à peça.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input checked="" type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Cadeira Argolas

Ano: 2012

Dimensões: 53 x 48 x 70 cm



Figura 118: Cadeira Argolas
Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

Configuração

Forma: A cadeira é composta de uma base de tubo de aço inox dobrado, com formas circulares na base e na estrutura que suporta o encosto, linhas retas na parte inferior da estrutura e nas laterais da peça, estas com uma leve angulação e cantos arredondados. Já a estrutura constituída pelo assento e encosto da cadeira é formada de argolas de madeira revestidas por fios de lã natural, estas agrupadas formando uma espécie de concha.

Material: Aço inox, madeira e lã natural

Cor: Apresenta a cor natural dos materiais.

Processo produtivo

As peças de madeira e a estrutura de inox são adquiridas da produção local, a lã é beneficiada e fiada em roca artesanalmente.” O trançado, feito por 14 artesãs da região, recupera o mesmo ponto dos arreios usados nos cavalos dos pampas gaúchos”, diz Eulália em matéria⁶³ para a CASA Cláudia.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A superfície irregular da estrutura que reúne assento e encosto, especialmente na borda que encontra as pernas do usuário quando sentado, parece não ser a melhor escolha para a configuração de uma cadeira. O revestimento de lã e a estrutura de aço garantem a resistência e suporte ao ato de sentar. Assim, é possível afirmar que a função prática não é a função principal do objeto em questão.

Função estética

A estrutura tubular de sustentação da cadeira é comum a outros móveis tubulares, difundidos pelos móveis da época do funcionalismo e reproduzidos por todo globo. Assim, o elemento de maior destaque ao processo de percepção desta peça são as argolas revestidas de lã que compõem o assento/encosto do objeto. Ao observar o artefato em sua totalidade, é possível destacar o contraste entre a estrutura tubular de aço que promove associação com o industrial, moderno, com a superfície revestida de lã, associada ao artesanal.

⁶³ GALVÃO, Regina. A beleza de peças de design que são feitas por mulheres. CASA Cláudia, 14 jan. 2014. Disponível em <http://casa.abril.com.br/materia/a-beleza-de-pecas-de-design-que-sao-feitas-por-mulheres>. Acesso em: 19 maio 2016.

Função simbólica

A função simbólica pode estar contida na aparência artesanal da estrutura composta por assento encosto, evidenciada pelo fato de causa contraste com a estrutura metálica que a sustenta. Ao tomar consciência da produção do artefato, bem como de sua inspiração, os arreios adornados por lã – comum no ambiente do campo Gaúcho, presente no repertório de sua idealizadora – tal informação pode gerar identificação caso faça parte do repertório do observador/usuário. Novamente, como os outros objetos da designer, a consciência da utilização do material, da técnica artesanal e do tipo de mão de obra que faz uso, representam valores procurados e apreciados por certos grupos de indivíduos.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input checked="" type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO A

Título: Banco Araucária

Ano: 2013

Dimensões: 70 x 70 x 70 cm

MADE São Paulo 2014



Figura 119: Banco Araucária
Fonte: <http://www.ineschertel.com.br/>

Configuração

Forma: O banco é composto por quatro pés de forma cilíndrica, já o seu assento é formado por várias esferas de feltro verde agrupadas, que como o nome da peça induz, é inspirado na copa de uma árvore da espécie araucária, com seus pés fazendo as vezes de tronco.

Material: Madeira e feltro de lã natural

Cor: Os pés apresentam a cor natural da madeira, e o assento apresenta traços da cor natural da lã, mas é tingido em tons de verde.

Processo produtivo

Com exceção dos pés do banquinho, provenientes de marceneiro local, o produto é todo executado por Inês, que cultiva as ovelhas, tosquia e beneficia a lã, trata, modela e tingue o feltro, carro chefe de seu trabalho. Depois de cardada e penteada, às camadas de lã é acrescentado o sabão de oliva e

água, assim a lã encolhe formando o feltro, de superfície mais rígida, que será moldado enquanto ainda é maleável.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A configuração de um banquinho não carece de muitas exigências do aspecto ergonômico, uma vez que não possui assento e seu uso normalmente não é dos mais amigáveis para uma boa postura. Os materiais empregados no objeto são resistentes, e o feltro do assento aparenta garantir uma superfície confortável, e apesar de possuir superfície irregular, o feltro se molda ao contorno do corpo ao ser pressionado no ato de sentar.

Função estética

A configuração estético-formal do produto remete sem muita dificuldade à referência que lhe inspirou a forma. É possível perceber no processo de observação que o produto possui produção artesanal, pelo aspecto das esferas de feltro e por sua irregularidade em relação à dimensão, características de artefatos feitos à mão.

Função simbólica

A função simbólica do artefato pode estar contida na observação e identificação da forma da qual foi inspirado, na percepção do aspecto artesanal de seu assento, e de uma maneira mais profunda que não apenas na observação, ao ter conhecimento da matéria-prima, de sua proveniência e de seu processo produtivo, como apontado algumas vezes no trabalho, carregam valores que podem ser caros a certos indivíduos, relacionados ao caráter sustentável da matéria renovável e do processo artesanal e tradicional empregado pela designer.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal

- representação ou utilização de características formais das técnicas
- estrutura da taxonomia dos produtos artesanais
- uso de produtos artesanais como elemento de sua composição

Processo produtivo

- uso de mão de obra artesanal
- técnica de produção artesanal
- uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Banco Mocho Cuera

Ano: 2015

Dimensões: 70 x 70 x 70 cm

MADE a Milano 2015



Figura 120: Banco Mocho Cuera
Fonte: <http://www.ineschertel.com.br/>

Configuração

Forma: A banquinho possui quatro pés cilíndricos, com ligeira angulação. O assento é coberto com feltro de lã, este apresenta parte de seus fios repuxados, soltos da estrutura firme que a lã feltrada apresenta.

Material: Madeira e feltro de lã natural.

Cor: Apresenta a cor natural dos materiais

Processo produtivo

Como no processo descrito no banco Araucária, com exceção dos pés do banquinho, provenientes de marceneiro local, o produto é todo executado por Inês, que cultiva as ovelhas, tosquia e beneficia a lã, trata, modela e tinge o feltro, carro chefe de seu trabalho. Depois de cardada e penteada, às camadas de lã é acrescentado o sabão de oliva e água, assim a lã encolhe formando o feltro, de superfície mais rígida, que será moldado enquanto ainda é maleável.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

O banquinho apresenta estrutura que confere resistência ao processo de sentar, com seus pés de madeira maciça e o feltro de lã natural do assento sendo este um material extremamente resistente, e por ser maleável e macio proporciona conforto ao usuário ao utilizá-lo para sentar.

Função estética

O apelo estético desta peça está associado à aparência rústica, artesanal do assento de feltro, com seus fios de lã displicentemente repuxados, um banco nunca será igual ao outro. Além disso, a dimensão do banco junto com sua configuração estético-formal, como o nome sugere, remete aos bancos de baixíssima estatura utilizados na ordenha de animais, assim como seu homônimo famoso criado por Sérgio Rodrigues.

Função simbólica

O simbólico deste produto está intrinsecamente relacionado à sua função estética, a aparência artesanal do produto, moldado e único, e sua semelhança com o banquinho utilizado para ordenha, podem proporcionar a identificação do

observador que tem no seu repertório referências do campo, e o caráter artesanal – tanto da procedência e trato do material como sua produção tradicional – se enquadra na questão dos valores discutidos anteriormente, com preocupações ambientais no uso de matéria renovável e valorização do trabalho artesanal.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Banco Rastafári

Ano: 2013



Figura 121: Banco Rastafari
Fonte: <http://www.ineschertel.com.br/>

Configuração

Forma: O banco é formado por uma base de quatro pés cilíndricos de madeira, seu assento circular é revestido por uma camada de feltro, e desta

partem inúmeros rolos de feltro de comprimento irregular que se estendem até encontrar o chão. Alguns desses rolos apresentam um nó. Assim como o nome sugere, a forma do banco, mais especificamente do revestimento de feltro, é inspirada nos *dreadlocks*, uma maneira de usar o cabelo dividido em mechas trançadas ou agrupadas com o auxílio de outros materiais, como a cera de abelha. Os *dreadlocks* (Figuras 122 e 123) são encontrados em diversas partes do globo, como na África e Índia, mas ficaram populares pela cultura Rastafári, religião monoteísta criada na Jamaica nas primeiras décadas século XIX.



Figuras 122 e 123: Rastafári jamaicano e dreadlocks com anéis
Fonte: https://www.flickr.com/photos/kinich_ahau

Material: Madeira e feltro de lã natural

Cor: Apresenta a cor natural dos materiais.

Processo produtivo

Como descrito anteriormente, as peças de madeira são provenientes de um marceneiro local, e a lã é tosquiada, beneficiada e moldada pela designer.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

O banco apresenta estrutura que confere resistência ao processo de sentar, com seus pés de madeira maciça e o feltro de lã natural do assento, sendo este um material extremamente resistente. Por ser maleável e macio, proporciona conforto ao usuário ao utilizá-lo para sentar.

Função estética

O apelo estético desta peça está associado à aparência rústica, artesanal do assento de feltro, com seus rolos de lã de comprimentos diferentes cobrindo o banco, e irregulares, uma peça nunca será igual a outra. Além disso, como o nome sugere, a forma do feltro promove a associação ao observador com o penteado *dreadlock*.

Função simbólica

A função simbólica do artefato pode estar contida na observação e identificação da forma da qual foi inspirado, na percepção do aspecto artesanal de seu assento, e de uma maneira mais profunda que não apenas na observação, ao ter conhecimento da matéria-prima, de sua proveniência e de seu processo produtivo, como visto anteriormente, carregam valores que podem ser caros a certos indivíduos, relacionados ao caráter sustentável da matéria renovável e do processo artesanal e tradicional empregado pela designer.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

JACQUELINE CHIABAY

5

PRODUTO A

Título: Banco Novelo

Ano: 2008

Dimensões: 32 x48 cm



Figura 124: Banco Novelo

Fonte:

<http://www.marcheartdevie.com.br>

Configuração

Forma: O banco possui estrutura de madeira, com quatro pés palito, ou seja, em formato geométrico de tronco de cone. O assento possui forma arredondada e é revestido de tiras multicoloridas de couro dispostas irregularmente.

Material: Madeira e couro

Cor: pés de madeira com a cor natural do material e tiras multicoloridas de couro tingido, provenientes de sobra de indústria.

Processo produtivo

A estrutura de madeira é proveniente de fornecedores (marceneiros) locais, as tiras de couro de cabra tingidos são resíduos de curtumes. As artesãs do grupo Couro e Tramas – formado por donas de casa, artesãs e agricultoras – participam desde a preparação do corte das tiras até a confecção das tramas. Uma peça pode passar por quatro a oito mãos até sua finalização, e o controle de qualidade é feito pela designer. Do que é feito no ateliê, quase tudo é feito à mão com o auxílio de ferramentas manuais, máquinas são usadas pontualmente quando uma peça necessita de costura para fechamento, por exemplo.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

O banco apresenta estrutura que confere resistência ao processo de sentar com seus pés de madeira maciça. O assento estofado de formato arredondado e revestido de tiras de couro possibilita um sentar confortável. Como destacado, um banco não exige muito de seu idealizador para cumprir sua função básica, mas é possível afirmar que a função prática não é a função principal deste artefato.

Função estética

O principal atrativo deste banco é o assento e seu revestimento de tiras multicoloridas, a combinação cuidadosa das cores e a displicência com a qual são sobrepostas. É possível perceber na observação, pela sua composição irregular, que o produto foi feito manualmente.

Função simbólica

É possível afirmar que a função simbólica está contida no caráter artesanal de sua produção. A identificação da feitura manual na observação do objeto, e em um nível mais profundo, a noção dos valores agregados, pelo uso de material ecologicamente correto e mão de obra socialmente viável.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Banqueta com flores

Ano: 2012

Dimensões: 58x40x48 cm



Figura 125: Banqueta com flores
Fonte: <http://www.marheartdevie.com.br>

Configuração

Forma: A banqueta possui estrutura de madeira composto por quatro pés palito (forma de tronco de cone) e assento retangular, este revestido inteiramente revestido por crochê em diversas cores e padrões, com aplicação de flores também em crochê. .

Material: Madeira e couro multicolorido

Cor: Os pés de madeira apresentam a cor natural do material, as tiras multicoloridas de couro são tingidas. Como o couro é proveniente de resíduo, as suas cores dependem do material adquirido.

Processo produtivo

A estrutura de madeira é proveniente de fornecedores (marceneiros) locais, as tiras de couro de cabra tingidos são resíduos de curtumes. As artesãs do grupo Couro e Tramas – formado por donas de casa, artesãs e agricultoras – participam desde a preparação do corte das tiras até a confecção das tramas, neste caso, utilizam a técnica do crochê para revestir o banco, com diferentes padrões, cores e com a aplicação de flores.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A banquetta apresenta estrutura que confere resistência ao processo de sentar com seus pés de madeira maciça. O assento estofado de formato retangular de bantos arredondados e revestido de tiras de couro possibilita um sentar confortável, mas eventuais flores inseridas causam uma superfície irregular. Assim, é possível afirmar que a função prática não é a função principal deste artefato.

Função estética

É possível perceber de imediato o crochê colorido da banquetta, com padrões destacados pelo uso de diversas cores de tiras e pela aplicação de flores de crochê sobre sua superfície. A função estética cai sobre a identificação da técnica, bem como a administração das cores para conformá-la.

Função simbólica

É possível afirmar que a função simbólica está contida no caráter artesanal de sua produção. A identificação da feitura manual na observação do objeto, suas cores, pontos e as flores de adorno utilizando o crochê, e em um nível mais profundo, a noção dos valores agregados, pelo uso de material ecologicamente correto e mão de obra socialmente viável.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input checked="" type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Banco Redondo

Ano: 2008

Dimensões: 32 x 54 cm



Figura 126: Banco Redondo

Fonte:

<http://www.marheartdevie.com.br>

Configuração

Forma: O banco é composto de estrutura de madeira, com quatro pés palito (cone de tronco) e assento redondo, este revestido de tramado de tiras de couro multicolorido feitos utilizando a técnica do tricô.

Material: Madeira e couro

Cor: Os pés de madeira apresentam a cor natural do produto, e as tiras de couro multicoloridas são tingidas. Como o couro é proveniente de resíduo, as suas cores dependem do material adquirido.

Processo produtivo

A estrutura de madeira é proveniente de fornecedores (marceneiros) locais, as tiras de couro de cabra tingidos são resíduos de curtumes. As artesãs do grupo Couro e Tramas – formado por donas de casa, artesãs e agricultoras – participam desde a preparação do corte das tiras até a confecção das tramas, neste caso, utilizam a técnica do tricô para revestir o banco.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A banqueta apresenta estrutura que confere resistência ao processo de sentar com seus pés de madeira maciça. O assento estofado de formato redondo e revestido de tramado de couro possibilita um sentar confortável.

Função estética

É possível perceber de imediato o tramado colorido da banqueta, com padrões destacados pelo uso de diversas cores de tiras em sua superfície. A função estética cai sobre a identificação da técnica, bem como a administração das cores para conformá-la.

Função simbólica

É possível afirmar que a função simbólica está contida no caráter artesanal de sua produção. A identificação da feitura manual na observação do objeto, suas cores, pontos e utilizando o tricô, e em um nível mais profundo, a noção dos valores agregados, pelo uso de material ecologicamente correto e mão de obra socialmente viável.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input checked="" type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

NICOLE TOMAZI

6

PRODUTO A

Título: Cadeira Vó Judith, linha Indústria da vovó

Ano: 2011

Dimensões: 46x83x40 cm

Primeiro lugar no Prêmio Planeta Casa 2012, categoria *Produtos de decoração*.



Figura 127: Cadeira Vó Judith
Fonte: <http://www.nicoletomazi.com/>

Configuração

Forma: A estrutura da cadeira é feita de perfis tubulares de aço inox dobrado, composto de linhas retas com cantos arredondados nas dobras. Seus pés dianteiros são formados por uma espécie de laço através da dobra do tubo. O revestimento do assento e do encosto é feito de tricô, utilizando fio de malha. No verso do encosto são tricotados três bolsos de tamanhos diferentes.

Material: Aço inox e resíduo da indústria têxtil (láicra)

Cor: Apresenta a cor amarela, tecidos tingidos e estrutura metálica pintada.
Pode ser feita com outras cores.

Processo produtivo

A estrutura metálica da peça é produzida por empresas contratadas, em seguida o grupo de artesãs formado pela designer tricota a peça. Vale salientar que essas artesãs trabalham de maneira independente, atendendo à outras demandas além do ateliês da designer. Elas não se envolvem no processo criativo, mas sugerem melhorias na parte construtiva, como pontos e costuras.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A escolha do perfil tubular de aço inox para a estrutura da cadeira garante a resistência necessária para suportar o usuário, e seus cantos arredondados garantem mais conforto ao contato com o corpo. No entanto, é possível afirmar que a função principal não é a prática.

Função estética

A estrutura da cadeira revestida por tricô faz com que este seja o atrativo imediato em sua percepção, intensificado por três bolsos nas costas do encosto. O tricô ao ser identificado carrega grande importância para a configuração estético-formal da peça, promovendo a associação com as técnicas artesanais contidas no repertório do observador, e a inserção lúdica dos bolsinhos também entra na conta, que juntamente com o título do objeto remetem à peças de vestuário confeccionadas pelas “avós”, que no senso comum são associadas ao tricô e trabalhos manuais equivalentes.

Função simbólica

A função simbólica da cadeira Vó Judith pode ser atribuída à utilização da configuração estética quando esta utiliza de meios produtivos perceptivelmente não usuais ao tipo de artefato, na utilização de uma técnica de construção atribuída ao artesanal, com a inserção de elementos lúdicos como os bolsos em seu encosto, remetendo à outro tipo de artefato, com simbolismo próprio. Ainda se faz necessário destacar o contraste com a base estrutural de produção industrial, reforçada pelo uso de material associado à indústria, à modernidade, assim como suas formas geométricas, ângulos exatos. O revestimento do assento e da cadeira, ao adicionar um novo modo de uso por causa dos seus bolsos, transformam o objeto em um móvel principalmente decorativo, e sua excentricidade e ludicidade característica fundamental para a identificação e aquisição por parte do observador/usuário.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input checked="" type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Mesa Fractal

Ano: 2012

Dimensões: 70x82x42 cm

Lançamento no Salão Internacional do Móvel em Milão.



Figura 128: Mesa Fractal
Fonte: <http://www.nicoletomazi.com/>

Configuração

Forma: A poltrona possui como inspiração para suas formas a geometria fractal⁶⁴, onde gráficos compõem as formas da natureza. A estrutura da base é inspirada nos galhos das árvores, onde os perfis quadrados de aço tubular são dispostos de maneira desordenada, com linhas e cantos vivos, por formas geométricas. Já o tampo de vidro é coberto por um tricô feito com cadarço de poliéster, estes formando estruturas de tamanhos variados, de forma orgânica, que pode fazer as vezes de copa da árvore, que a designer diz ter inspiração na forma do brócolis.

Material: Aço inox, vidro e cadarço de poliéster.

Cor: A estrutura de aço apresenta sua cor natural, bem como o tampo de vidro. A corda possui a cor cinza.

⁶⁴ O conceito de fractais pode ser aplicado na descrição de algumas estruturas encontradas na natureza e em fenômenos em que a geométrica euclidiana (conceito que foi considerado o que melhor descrevia as formas geométricas até o séc. XIX, quando surgiram novas teorias como a dos fractais) é falha. Os fractais retratam formas e fenômenos da natureza tais como as nuvens, montanhas, flocos de neve, árvores, vasos sanguíneos, dentre muitos outros. (SILVA, M. M.; SOUZA, W.A. Dimensão fractal, *Revista Eletrônica de matemática*, n. 2, 2010. Disponível em: <http://matematicajatai.com/rematFiles/2-2010/dimfractal.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2016).

Processo produtivo

A base de aço é produzida de maneira industrial por fábricas parceiras contratadas pela designer. A construção manual do crochê que reveste o tampo é produzida por um grupo de artesãs formadas por Nicole. Vale salientar que as artesãs trabalham de forma independente e atendem à demandas externas à produção da designer.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A superfície irregular do tampo da mesa é uma escolha incomum para o que tradicionalmente se espera de uma mesa, de dispor e acomodar objetos, promover a execuções de tarefas através de uma superfície plana. A designer propõe um novo tipo de uso, encaixando objetos por entre as estruturas tramadas, como pode ser observado na imagem de descrição da mesa. Certamente, a função prática (ao ser considerada a função básica de uma mesa) não é a função principal deste artefato.

Função estética

A mesa possui claro apelo estético, onde o revestimento de crochê do tampo é imediatamente percebido, uma vez que foge da concepção usual de uma mesa. A disposição dos pés da mesa, por sua forma e por apresentarem disparidade em relação ao tampo por seu processo produtivo, também é elemento primordial no processo de percepção do objeto.

Função simbólica

A função simbólica da mesa fractal pode ser atribuída à utilização da configuração estética quando esta utiliza de meios produtivos perceptivelmente distintos, na utilização de uma técnica de construção atribuída ao artesanal,

com formas orgânicas e irregulares, em contraste com a base estrutural de produção industrial, reforçada pelo uso de material associado à indústria, à modernidade, assim como suas formas geométricas, ângulos exatos. O revestimento do tampo, na medida em que limita o uso prático clássico atribuído à uma mesa, e ao adicionar um novo modo de uso por encaixe entre seus componentes, transformam o objeto em um móvel essencialmente decorativo, e sua excentricidade característica fundamental para a aquisição por parte do usuário.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Poltrona Balacobaco

Ano: 2007

Dimensões: 81x124x102 cm

Lançamento no Salão Design Movelsul



Figura 129: Poltrona Balacobaco
Fonte: <http://www.nicoletomazi.com/>

Configuração

Forma: A cadeira possui estrutura de tubo metálico dobrado, formando linhas geométricas, arredondadas, círculos e meio-círculos, cujo propósito, segundo a designer, era simular o movimento de um bambolê. O cesto, que faz as vezes de assento e encosto, é tramado em um círculo da estrutura tubular.

Material: Aço inox e resíduo da indústria têxtil.

Cor: O produto se apresenta na cor preta, a estrutura em inox possui a opção de ser pintada ou não, e o resíduo é tingido.

Processo produtivo

A estrutura de aço tubular é dobrada, soldada e pintada. Depois de pronta, os fios provenientes de resíduo da indústria têxtil são tramados à mão utilizando a técnica do crochê. Este material é chamado de ReUso e é 100% reciclado. A partir de 2009 a designer licenciou a poltrona para a empresa Prima Store, responsável por sua produção e comercialização. O cesto continua sendo tramado à mão e é feito por artesãs de comunidades carentes do sul do Brasil.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

O uso do aço em perfil tubular redondo é comumente utilizado em móveis desde que foi difundido pela Bauhaus. Confere resistência mecânica, às intempéries e possui boa durabilidade. O cesto tricotado com fios de tecido conferem resistência e maleabilidade para acomodar o corpo do usuário.

Função estética

A conformação da estrutura tubular da poltrona, composta por formas circulares dispostas de uma maneira não usual para este tipo de artefato, faz com que seja este seja o atrativo imediato em sua percepção, utilizando o recurso de harmonia por ordem e equilíbrio simétrico. O tricô de seu cesto ao ser identificado carrega grande importância para a configuração estético-formal da peça, promovendo a associação com as técnicas artesanais contidas no repertório do observador.

Função simbólica

A função simbólica do produto pode estar concentrada de maneira imediata na observação e identificação da técnica artesanal utilizada na construção do cesto da poltrona, promovendo a associação da relação que o usuário mantém com o tricô, o que objetos construídos por tal técnica ou o ato da produção de tais artefatos podem representar para o indivíduo. Ao adquirir mais informações acerca do móvel, sobre a utilização de resíduo industrial e sobre a sua produção manual executada por comunidades carentes, estão agregados valores como responsabilidade social e ambiental.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO A**Título:** Poltrona Multidão**Ano:** 2002**Dimensões:** Ø 120 x 55 cm

Figura 130: Poltrona Multidão
Fonte: <http://campanas.com.br/>

Configuração

Forma: A estrutura da cadeira é de perfil circular de aço inox, com quatro pés em linha reta com uma ligeira angulação. O assento e o encosto são formados por um conjunto de bonecos de pano aglomerados de maneira desordenada.

Material: Aço inox e tecido

Cor: Cor natural dos materiais

Processo produtivo

A estrutura de aço inox é produzida pelo estúdio, e as bonecas de pano são produzidas por uma comunidade artesã da cidade de Esperança, interior da Paraíba. As bonecas são compradas prontas (sem intervenção dos designers na criação delas) desta comunidade e transportadas para São Paulo, onde serão agregadas à estrutura da cadeira.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

Como apontado em outros produtos, a cadeira possui estrutura tubular de aço, material resistente às intempéries e que suporta com segurança o usuário ao fazer uso do produto. Os bonecos, componentes do assento e do encosto possuem enchimento, mas a sua superfície regular não seria necessariamente a melhor escolha para tal, portanto, é possível afirmar que a escolha de tal material se deu por elementos essencialmente estético-simbólicos.

Função estética

O principal elemento sensorial do artefato é sua superfície composta de bonecos de pano, recurso não usual em peças de mobiliário. As peças dos irmãos Campana já possuem notoriedade ao se aproximarem de objetos de arte, os artefatos possuem uma função estética que sobressai às questões prático-funcionais.

Função simbólica

A função simbólica da cadeira multidão é formada de várias camadas, na observação imediata é possível identificar as bonecas de perceptível feitura artesanal, seguida pelo estranhamento do deslocamento de função de tal artefato, uma vez que as bonecas de pano são brinquedos infantis, e agora compõem o assento e o encosto de uma poltrona. O valor agregado está relacionado ao trabalho artesanal empregado em cada boneca, e se aprofunda no momento em que o observador/usuário toma consciência de sua produção. Confeccionadas por uma comunidade da cidade de Esperança⁶⁵, interior da Paraíba, as bonecas são tradicionais e são produzidas mediante um padrão

⁶⁵ Para mais informações acerca da produção das bonecas que compõem a cadeira Multidão, checar o vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eCE_zlFiWZo

formal que as identifiquem, no entanto, cada artesão emprega seu repertório individual em suas peças, seja na escolha das cores do tecido, na vestimenta dos bonecos, em acessórios, etc. A intenção dos irmãos Campana ao projetarem a cadeira com a profusão de bonecos é a de retratar o processo de migração do nordeste para o Sudeste.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal

- representação ou utilização de características formais das técnicas
- estrutura da taxonomia dos produtos artesanais
- uso de produtos artesanais como elemento de sua composição

Processo produtivo

- uso de mão de obra artesanal
- técnica de produção artesanal
- uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Poltrona Cangaço

Ano: 2015

Dimensões: 140 x 80 x 92 cm



Figura 131: Poltrona Cangaço
Fonte: <http://campanas.com.br/>

Configuração

Forma: A poltrona possui estrutura formada por linhas e curvas, delineadas pelos perfis tubulares que garantem sustentação à peça. Sua superfície é adornada por motivos orgânicos, padrão típico das peças de selaria nordestina.

Material: Aço inox, palhinha e couro

Cor: As peças de couro tingido apresentam-se nas cores azul, amarelo, vermelho, marrom e laranja, a palhinha apresenta sua cor natural.

Processo produtivo

A poltrona foi desenvolvida em parceria criativa com o artesão cearense Espedito Seleiro, famoso por suas peças de couro adornadas e já mencionadas nesta pesquisa⁶⁶. A concepção da peça foi feita em conjunto, e segundo Humberto⁶⁷, “O universo do seu Espedito é muito colorido, assim como o nosso [...] a gama com que ele trabalha é bem parecida com o que a gente gosta”. Para a produção, a estrutura de aço ficou a cargo do estúdio dos designers, e a produção das partes de couro, a cargo de Espedito, que fez os moldes, os adornos e costuras da peça.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A peça possui uma configuração que a torna um dos artefatos com funções prático-funcionais mais elaboradas dentro da produção dos Campana,

⁶⁶ Checar página 92

⁶⁷ CAMPANA, F. CAMPANA, H. in Bastian, Winnie. Casa Vogue, “Campanas criam com inspiração no cangaço”. 09 abril 2015. Disponível: <http://casavogue.globo.com/Design/Gente/noticia/2015/04/campanas-criam-com-inspiracao-no-cangaco.html> Acesso em 20 jun. 2016.

talvez por influência de Espedito, já que as selas de couro precisam proporcionar conforto, e seus produtos são além de esteticamente distintos, utilitários. Feita de materiais resistentes, e de cantos arredondados no encosto, braços e assento, a poltrona garante conforto e segurança ao usuário na posição sentada.

Função estética

A cadeira possui a característica estética dos tradicionais produtos de selaria de Espedito Seleiro, facilmente identificados por seus adornos em couro colorido na superfície do objeto. É possível a associação de tais elementos se os produtos fazem parte do repertório do observador, já que a produção desse tipo de artefato é típica da região nordeste, embora tais elementos tenham sido difundidos nacionalmente através das indumentárias de Luís Gonzaga e de produtos desenvolvidos por Espedito para outros designers.

Função simbólica

A função simbólica está contida na configuração formal do objeto e no seu processo produtivo, intrinsecamente ligados. O trabalho de Espedito Seleiro, com suas características formais típicas, adicionam valores para a apreciação estética do artefato ao observador. Suas costuras aparentes e o corte preciso, mas que é perceptivelmente diferente de corte mecânico no couro, faz com que seja notada a fabricação manual do artefato. Ao ter conhecimento do processo produtivo, do nome do artesão, o viés regional, seu trabalho tradicional – reconhecido com a Ordem do Mérito Cultural, concedida pelo Ministério da Cultura em 2011 – continuando o ofício da família, o tipo de artefato que ele produz e o que significam dentro de sua cultura, adicionam ao valor do móvel aspectos relacionados à valorização do trabalho artesanal, tradicional e autoral do artesão, apreciação ou identificação pelo uso elementos da cultura material regional, da exclusividade por uma peça de edição limitada, que vão depender do repertório do usuário/observador.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input checked="" type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Cadeira Vermelha

Ano: 1993

Dimensões: 86 x 77 x 58 cm

Integrante do acervo permanente do MoMA



Figura 132: Cadeira Vermelha
Fonte: <http://campanas.com.br/>

Configuração

Forma: A estrutura de perfil tubular redondo em aço é composta de três pés, sendo dois dianteiros e um traseiro, apresentam-se retos e possuem angulação. Além disso, a estrutura forma também a base do assento e o encosto, base redonda para o assento e para o encosto nove pedaços curvos do perfil, de mesmo comprimento e alinhados lado a lado, simetricamente distribuídos. Para revestir este “esqueleto” de aço, são envoltas várias camadas de corda.

Material: aço e corda de algodão

Cor: A estrutura de aço apresenta sua cor natural, e as cordas são vermelhas através de tingimento na sua feitura. Disponíveis também versões com cordas douradas, prateadas e pretas.

Processo produtivo

A cadeira vermelha era produzida artesanalmente pelos designers até que foi licenciada para a empresa italiana Edra, a sua produção é feita inteiramente em suas dependências. A estrutura de aço é conformada de maneira industrial, mas a trama dos 500 metros de corda é feita manualmente e utiliza mão-de-obra de artesãos, seguindo um padrão construtivo ensinado por seus idealizadores.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

Não é de se esperar que uma estrutura de tubos de aço revestida por camadas sobrepostas de corda proporcionem conforto ao usuário. Os materiais proporcionam resistência para o seu uso, mas decerto a função prática não é a principal função deste objeto.

Função estética

A função estética está contida na aparência escultural da cadeira, é perceptível que cada laço e cada nó foram feitos manualmente, e que o efeito visual que causam os 500 metros de corda tramados desta forma é impactante.

Função simbólica

A questão simbólica está ligada ao caráter escultórico da peça, de sua feitura manual, do deslocamento do uso da corda de algodão para a inusual feitura de um móvel, em contraste com a base tubular de aço que é associada ao industrial. A cadeira vermelha é o artefato que garante a notoriedade dos Campana no mercado e peça fundamental para inspirar novas produções nacionais de mobiliário que misturam materiais e processos industriais à técnicas artesanais de construção, o que até recentemente causava resistência à produção moveleira, já que implicaria a contratação de mão de obra especializada, adaptação à processos de fabricação, dentre outros.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal

- representação ou utilização de características formais das técnicas
- estrutura da taxonomia dos produtos artesanais
- uso de produtos artesanais como elemento de sua composição

Processo produtivo

- uso de mão de obra artesanal
- técnica de produção artesanal
- uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO A

Título: Banco Sela

Ano: 2014

Dimensões: 100x64x43 cm

Faz parte do acervo permanente do Museu A Casa

Prêmio Salão Design nas categorias Móveis para cozinha, área de serviço e banheiro 2015

Vencedor da categoria Madeiras Alternativas, concedido pelo Serviço Florestal Brasileiro no mesmo Prêmio



Figura 133: Banco Sela
Fonte: <http://www.oebanista.com.br/>

Configuração

Forma: Todo em madeira, o banco sela possui três pés palito (tronco de cone) com uma inclinação para garantir sua estabilidade. O assento, inspirado em sela de montaria, foi esculpido com o intuito de promover um encaixe confortável durante o uso do móvel.

Material: Madeira, com variações entre a peroba proveniente de demolição, o roxinho e o pau rainha.

Cor: Cor natural dos materiais

Processo produtivo

A madeira de origem certificada é executada na oficina do designer, o processo é feito com auxílio de ferramentas manuais e elétricas, sendo o assento moldado inteiramente à mão livre⁶⁸.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

O formato do assento do banco sela foi idealizado com o intuito de promover um perfeito encaixe, inspirado pela sela de montaria. Ao falar sobre o desenvolvimento de sua forma, o designer conta⁶⁹ que não se apoiou em medidas antropométricas prontas, passou por um processo empírico de escultura e ajustes, testando a posição e o conforto da estrutura. Feito de madeira maciça, o banco possui a resistência exigida para o suporte do usuário, e seu assento, como exposto, proporciona conforto ao ato de sentar.

Função estética

O principal recurso sensorial do artefato está no acabamento refinado e na forma escultural de seu assento. Sua configuração estético-formal mostra o esmero da produção artesanal, de tiragem pequena, que garante atenção aos detalhes na sua produção.

Função simbólica

A função simbólica do artefato é composta de diversos fatores que convergem para uma causa: o caráter artífice do designer. As formas esculturais e esteticamente atrativas do assento, o esmero em sua produção e o estudo para garantir uma superfície que promova o máximo de conforto para o usuário ao sentar, a escolha de materiais nobres e de procedência certificada e o

⁶⁸ Para melhor ilustrar o processo de produção, ver o vídeo promocional do Banco Sela, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NiXsKKJCsio>

⁶⁹ GRAHAM, R. in

processo produtivo lento, dedicado à excelência da peça finalizada. Há fatores de identificação com a estética, com a questão ecológica do uso de materiais e produção mais limpa, a valorização do trabalho artesanal e claro, o desempenho funcional do produto.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO B

Título: Cadeira Três Pés

Ano: 2014

Dimensões: 45 x 77,5 x 41 cm

Bronze no Design Award 2016



Figura 134: Cadeira Três Pés
Fonte: <http://www.oebanista.com.br/>

Configuração

Forma: A cadeira possui três pés cilíndricos, dois dianteiros e um traseiro, e deste último parte outro cilindro, que vai comportar uma peça curva de faces geométricas, formando assim a estrutura do encosto da peça. O assento é uma estrutura plana, na extremidade que encontra os pés dianteiros e que comportam as pernas dobradas do usuário ao sentar, ele possui extremidade reta de cantos arredondados. A parte inferior do assento, de forma arredondada, apresenta 12 orifícios circulares dispostos de forma simétrica, e deles partem as cordas que irão se encontrar com a estrutura curva, complementando o encosto.

Material: Madeira e corda de fibra de ramí

Cor: Apresentam a cor natural do material

Processo produtivo

A cadeira é produzida na oficina do designer através de técnicas tradicionais da marcenaria utilizando madeiras maciças de procedência certificada. Cordas de rami são postas por entre os orifícios feitos na base e encosto. No encosto, elas são dispostas em zigue-zague e arrematadas com um nó nas extremidades da estrutura, já no assento, elas são fixas através de uma peça de madeira, que por torção, estica as cordas que delineiam o encosto.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

Os três pés da cadeira foram designados para proporcionar estabilidade em qualquer tipo de superfície. De material resistente, garante a sustentação do usuário, e seus cantos arredondados no assento proporcionam conforto ao usuário quando na posição sentada.

Função estética

A cadeira três pés apresenta formas elaboradas, o desenho do encosto e o uso das cordas para compor o assento o fazem um móvel de decoração que também é bem resolvido quanto às funções práticas.

Função simbólica

A função simbólica está contida, sobretudo, no processo construtivo da peça, na essência da marcenaria. Como no emprego da peça de madeira que torce e estica as cordas para formar o encosto, nada é escondido, colado ou parafusado. Assim como os demais produtos do ebanista, há a valorização do uso dos materiais certificados junto com o processo artesanal de sua feitura, que além de proporcionar a identificação com valores associados o comprometimento ecológico e social, promovem a identificação com a dedicação ao projeto do artefato e ao ofício da marcenaria.

ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL:

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

PRODUTO C

Título: Banquinho Pirralho

Ano: 2009

Dimensões: 50 x 22 x 18 cm

Finalista no Prêmio Salão Design 2013

MADE in Milão 2015



Figura 135: Banquinho Pirralhos
Fonte: <http://www.oebanista.com.br/>

Configuração

Forma: O banquinho é composto de três peças planas de madeira de formato retangular. A que compõe o assento é maior em comprimento, e as duas restantes compõem os pés ou estruturas de apoio, ligeiramente inclinadas. Possuem dois orifícios retangulares nas laterais.

Material: Variedade de madeiras maciças, proveniente das sobras da oficina.

Cor: Cor natural do material.

As peças que compõem o banquinho são feitas de resíduos da produção dos outros móveis da oficina.

ANÁLISE DAS FUNÇÕES

Função prática

A madeira utilizada por Ricardo para fabricar o banquinho pirralhos é proveniente de sobras de sua produção, solução eficiente para lidar com o material. O sistema de encaixe, chamado de “rabo de andorinha” faz com que a junção dos pés com o assento se torne bastante firme e ainda funciona como recurso estético. Desenvolvido inicialmente para atender a demanda de um móvel que promovesse mais autonomia para uma criança, a peça se mostrou mais versátil, uma vez que também pôde ser utilizado como bandeja, suporte para laptops, descanso para os pés, dentre outros.

Função estética

O banquinho foi desenvolvido para cumprir uma demanda por solução prática, sua forma não é tão elaborada como outras peças do designer, mas ainda assim apresenta unidade formal das peças geometricamente cortadas, o encaixe rabo de andorinha que possui um padrão além de funcional, esteticamente atrativo, e as eventuais incrustações ou aplicações de madeiras de cores diferentes. A produção dos banquinhos é feita com madeira de sobras, o que vai fazer com que os banquinhos não sejam exatamente iguais quanto à cor, e aproveitando disso o designer aplica mais de um tipo de madeira como recurso estético além do aproveitamento de material.

Função simbólica

A função simbólica do brinquedo pirralhos pode estar na sua função principal de prover independência para crianças – ao driblar a baixa estatura para alcançar objetos, por exemplo – e pela versatilidade de seu uso também por adultos em diversas atividades. Somado a isso, o brinquedo é feito com material de sobra de produção, que por sua vez são certificados, ou seja, agregam ainda à lista de valores a questão sustentável.

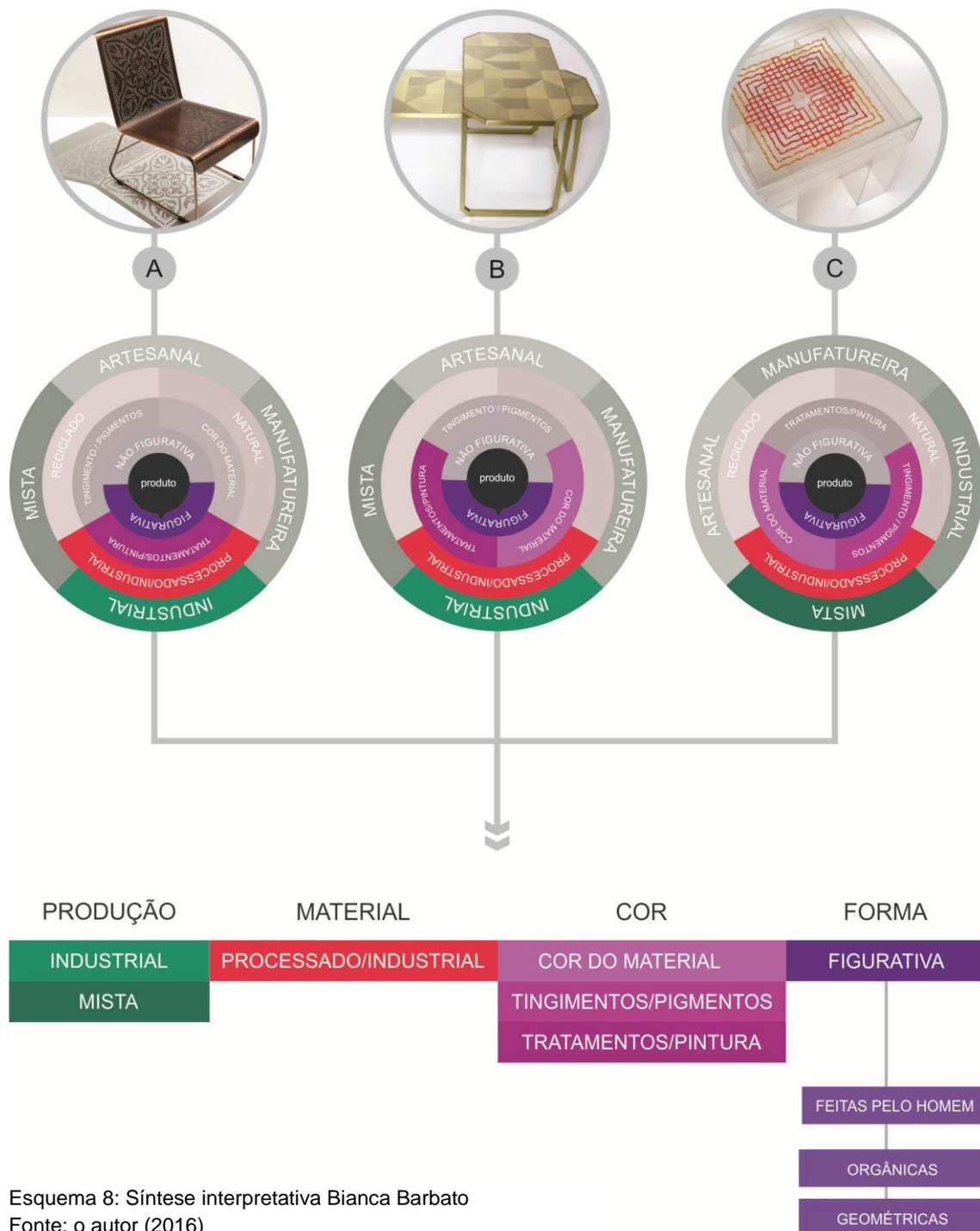
ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL

Configuração formal	Processo produtivo
<input type="checkbox"/> representação ou utilização de características formais das técnicas	<input checked="" type="checkbox"/> uso de mão de obra artesanal
<input type="checkbox"/> estrutura da taxonomia dos produtos artesanais	<input checked="" type="checkbox"/> técnica de produção artesanal
<input type="checkbox"/> uso de produtos artesanais como elemento de sua composição	<input checked="" type="checkbox"/> uso de material típico de uma tipologia

6.1 SÍNTESE INTERPRETATIVA

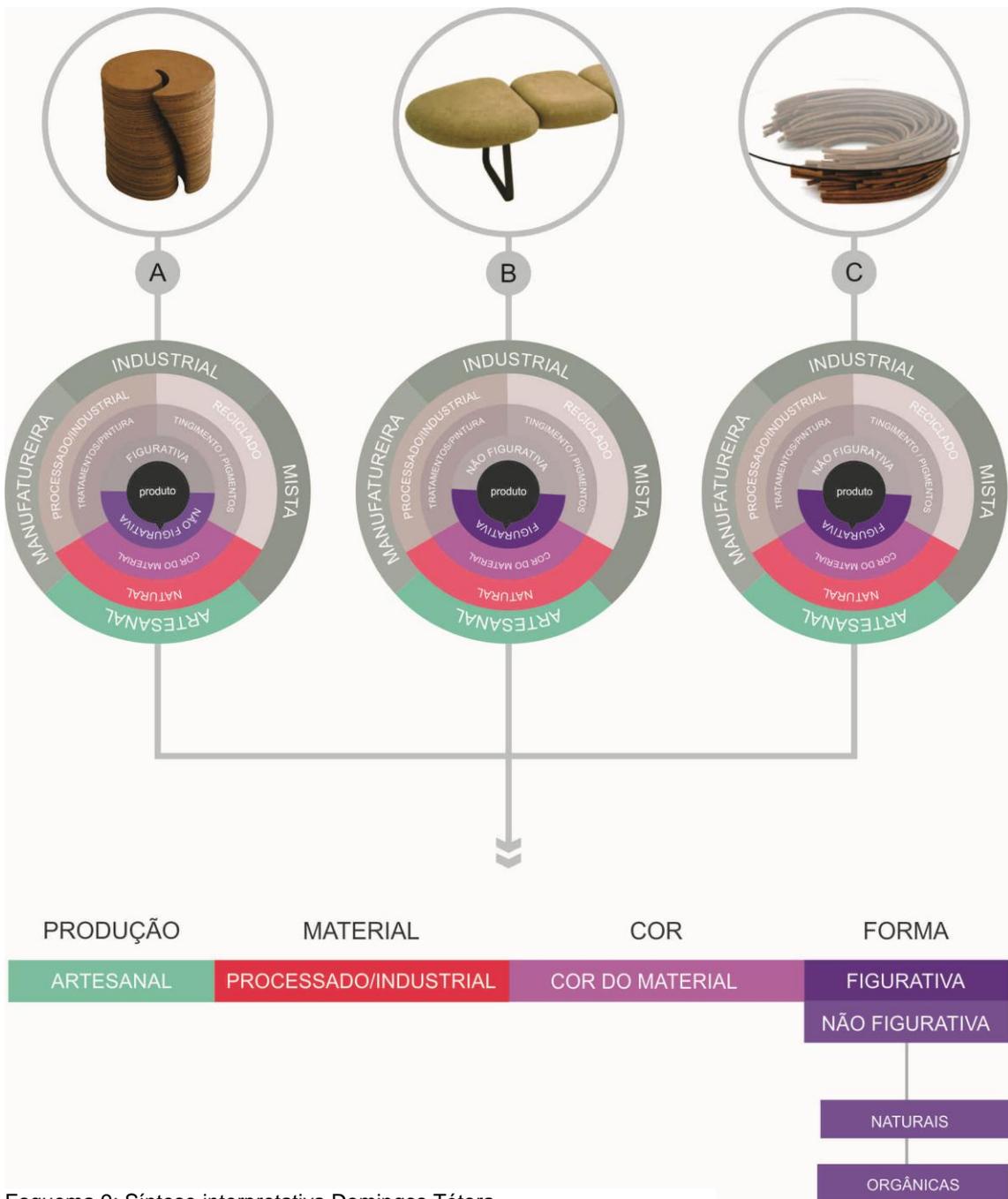
Com base nos dados da ficha de análise, são feitos gráficos-síntese de cada peça de mobiliário e agrupadas por designer, possibilitando uma melhor visualização dos elementos elencados para a feitura da categorização.

6.1.1 Bianca Barbato



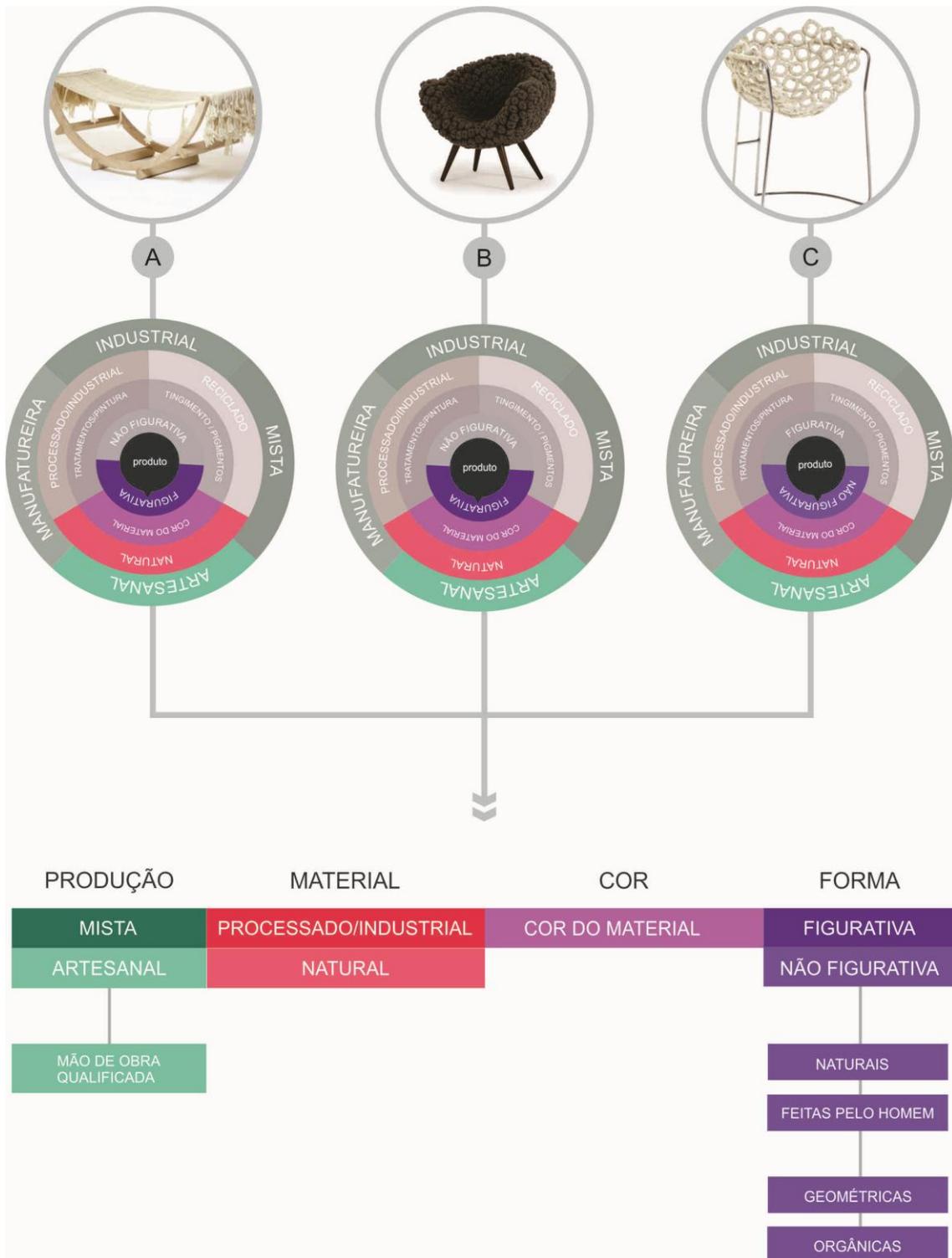
Esquema 8: Síntese interpretativa Bianca Barbato
Fonte: o autor (2016)

6.1.2 Domingos Tótoro



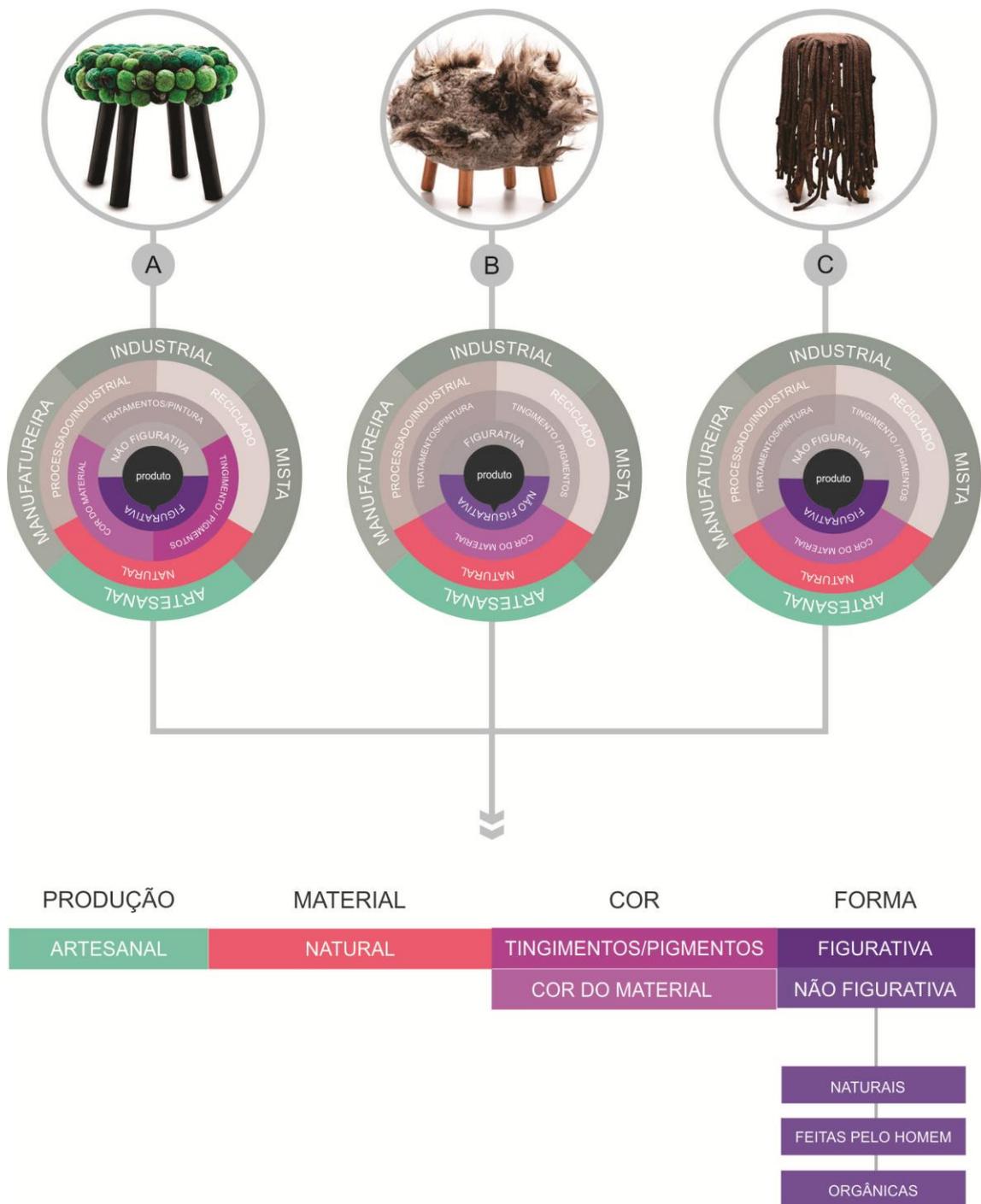
Esquema 9: Síntese interpretativa Domingos Tótoro
 Fonte: o autor (2016)

6.1.3 Eulália Anselmo



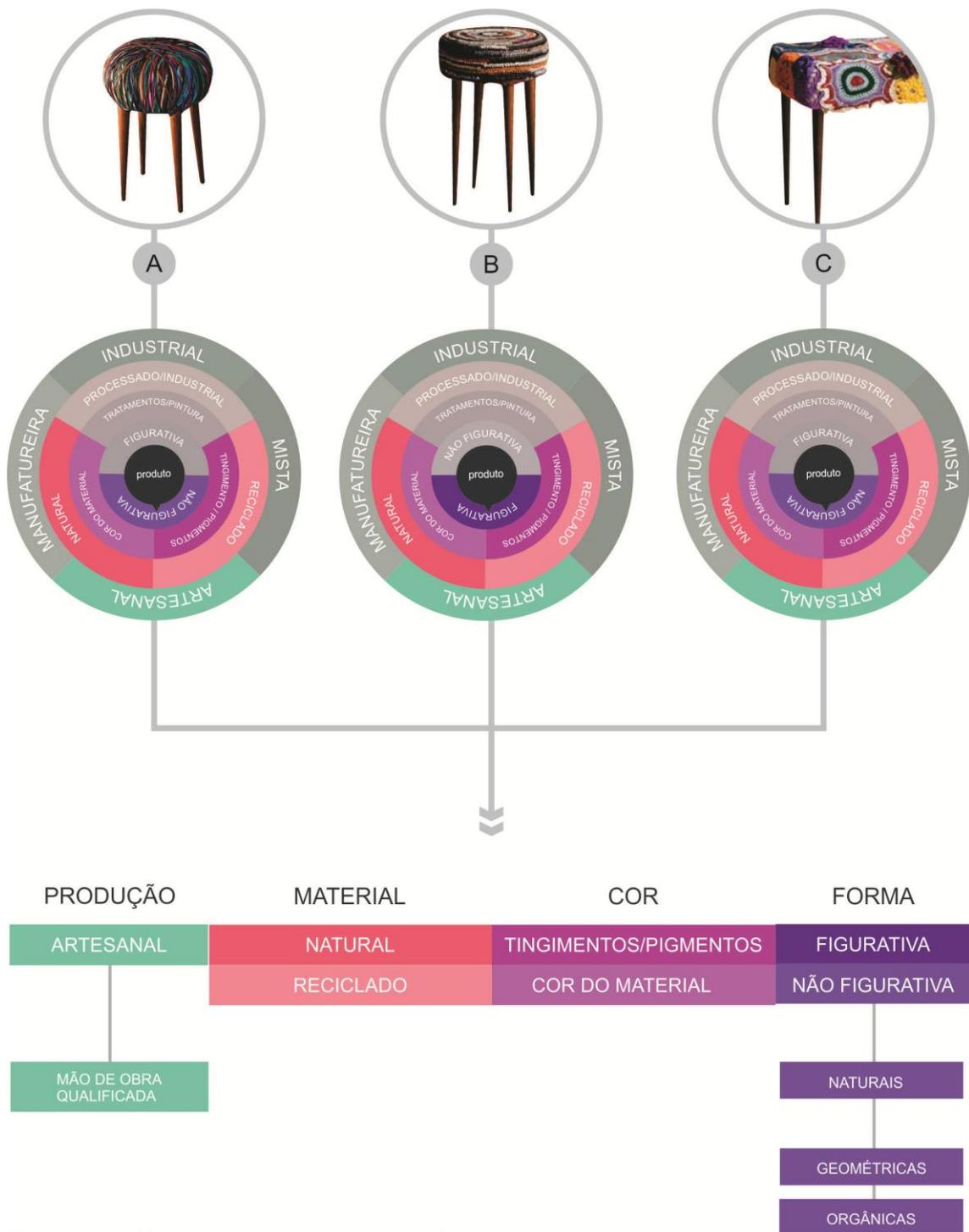
Esquema 10: Síntese interpretativa Eulália Anselmo
Fonte: o autor (2016)

6.1.4 Inês Schertel



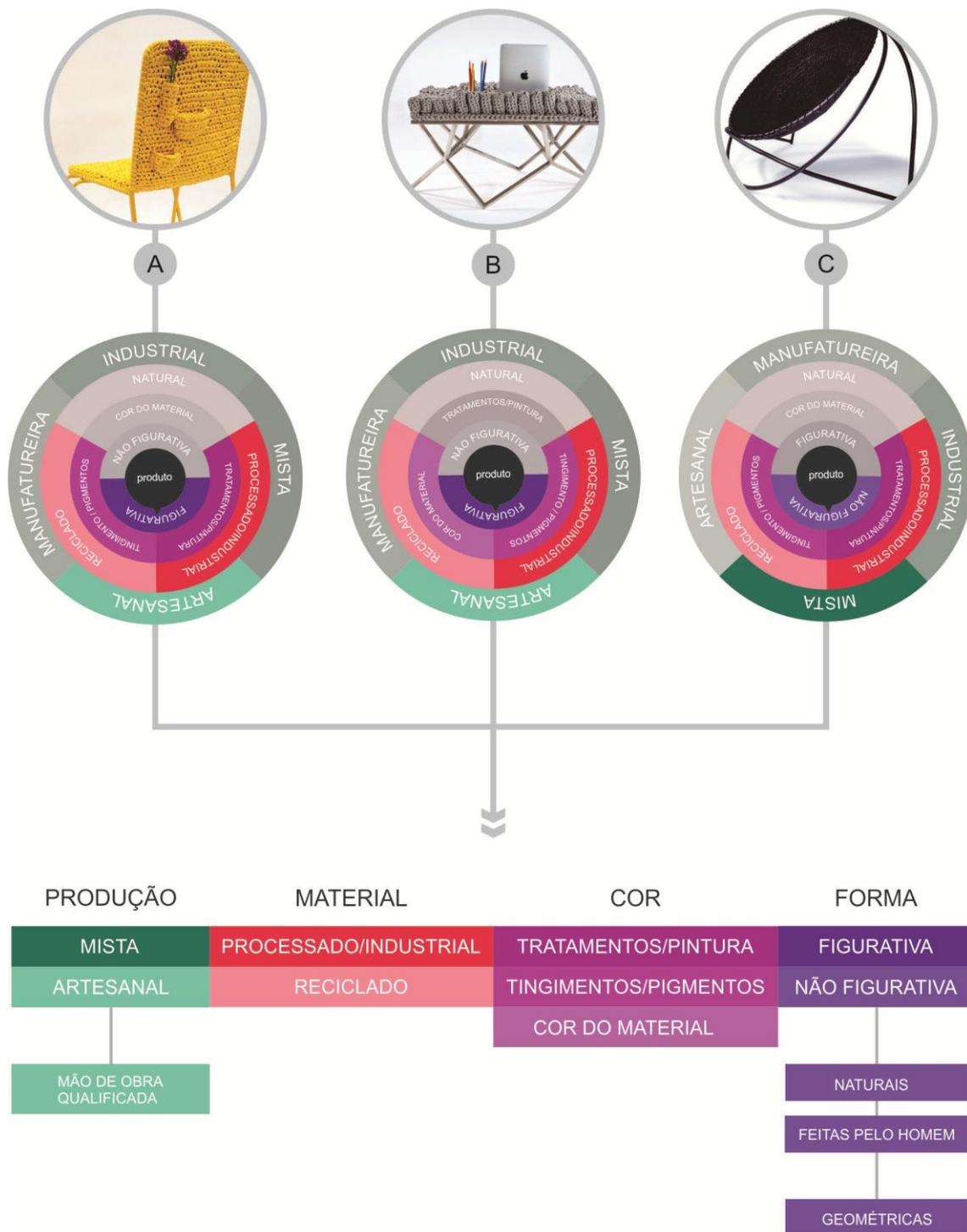
Esquema 11: Síntese interpretativa Inês Schertel
Fonte: o autor (2016)

6.1.5 Jacqueline Chiabay



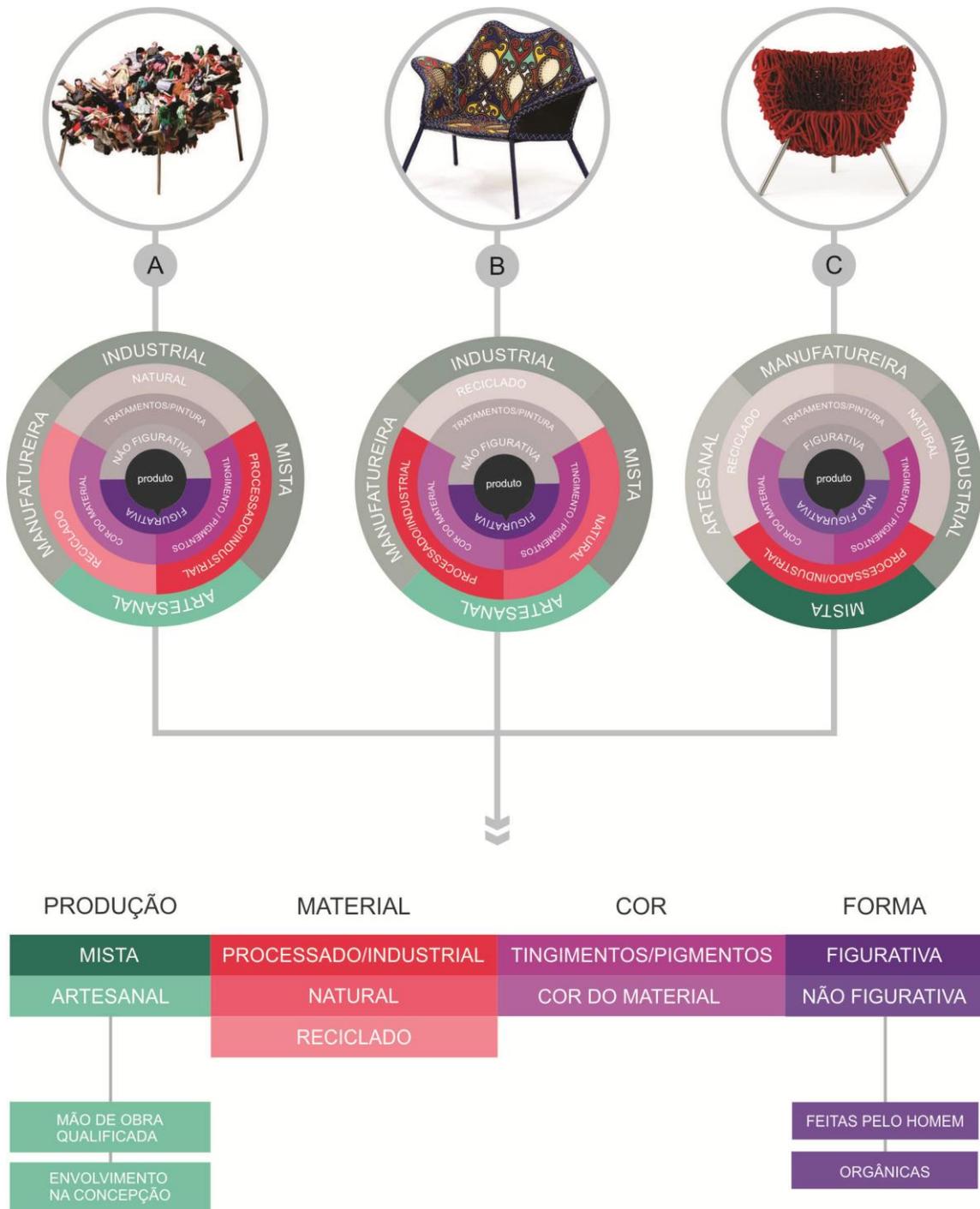
Esquema 12: Síntese interpretativa Jacqueline Chiabay
Fonte: o autor (2016)

6.1.6 Nicole Tomazi



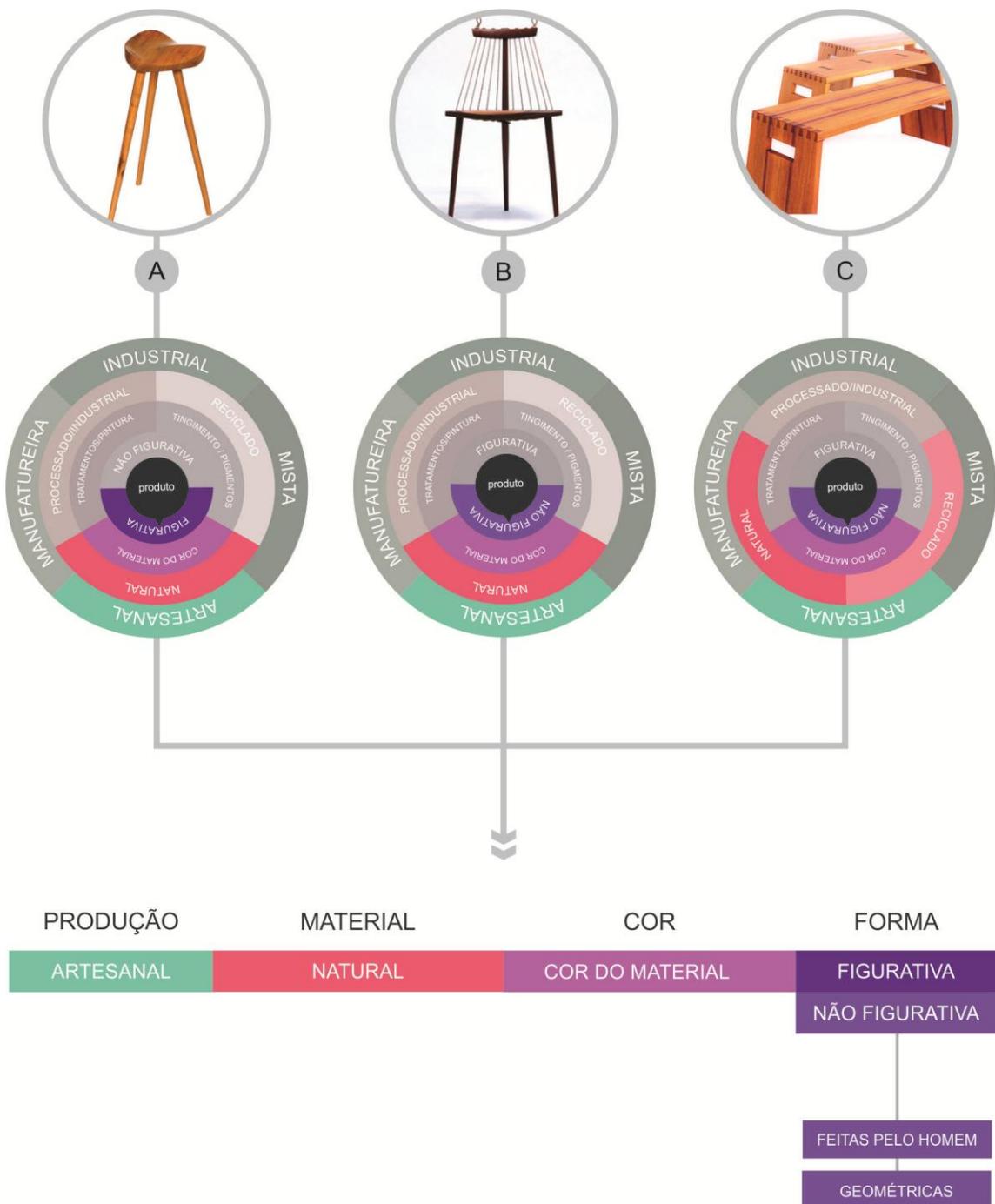
Esquema 13: Síntese interpretativa Nicole Tomazi
 Fonte: o autor (2016)

6.1.7 Os Campana



Esquema 14: Síntese analítica Os Campana
 Fonte: o autor (2016)

6.1.8 Ricardo Graham (o Ebanista)



Esquema 15: Síntese analítica Ricardo Graham
Fonte: o autor (2016)

A interpretação dos resultados das análises para subsidiar o processo de categorização se deu em três etapas. Inicialmente foram processadas as informações básicas da ficha de análise e postas nos gráficos síntese, norteando uma classificação básica de elementos de configuração e produção do artefato, retiradas da parte descritiva. Em seguida são exploradas as questões de “associação com o artesanal” que englobam sua configuração formal e processo produtivos. Estas etapas descritas são confrontadas com as análises das funções dos artefatos, buscando similaridades na intenção da utilização dos elementos de configuração e processo de feitura das peças.

Quanto à **configuração formal**, foi observado que a representação ou utilização de características formais das técnicas se apresentaram de maneira distinta e com intenções diversas. A designer Bianca Barbato, por exemplo, utiliza deste recurso com intenções estético-simbólicas nos três artefatos analisados, estes frutos de produção industrial. Já o uso da estrutura taxonômica de produtos artesanais foi identificado nos produtos de Eulália Anselmo, com o objeto de sentar TrançaBalança e a cadeira Argolas; na cadeira Vó Judith de Nicole Tomazi e na poltrona Cangaço dos Campana.

É preciso destacar que o uso de tal referência no trabalho de Eulália Anselmo, como a Argolas inspirada nos arreios dos cavalos e o trançado tradicional gaúcho na TrançaBalança são motivadas por referências de seu repertório da infância, como diz em depoimento coletado⁷⁰. A cadeira Vó Judith de Nicole Tomazi é inspirada em suas experiências com sua avó, quando esta lhe ensinava as técnicas manuais que sabia, e assim como Anselmo, fruto de repertório da infância. Já a poltrona Cangaço utiliza a estrutura taxonômica das peças de selaria, mas estas inspiradas no trabalho do artesão Espedito Seleiro, que contribuiu no projeto.

Quanto ao uso de produtos artesanais na composição das peças, foi identificada sua representação na poltrona Abraço de Flor, de Eulália Anselmo, e na poltrona Multidão, dos Campana. A Abraço de Flor é formada de centenas de flores de crochê e a Multidão de bonecas de pano, ambas com o agrupamento destes elementos em sua superfície.

⁷⁰ Ver Anexo B

É preciso salientar que os demais produtos que são produzidos através de técnicas artesanais vão apresentar características reconhecíveis e associadas às respectivas técnicas/tipologias, mas o que se pretendia identificar era o uso de características formais associadas ao artesanal, que não necessariamente estivesse associado ao processo produtivo através de uma técnica ou processo específico, uma vez que a intenção é coletar (de forma panorâmica) possibilidades diversas de utilização destes recursos.

Partindo para **processo produtivo**, no quesito mão de obra artesanal, apenas Bianca barbato e Inês Schertel não fazem uso deste recurso. Bianca utiliza fornecedores industriais para seus móveis e os elementos artesanais que insere em suas peças não são feitos por artesãos. Já Inês Schertel faz sozinha o processo de beneficiamento da matéria e a manipulação do feltro de lã para formar o produto acabado.

Domingos Tótor e Ricardo Graham trabalham em suas oficinas e sua produção ocorre apenas com um tipo de material, a massa de celulose para Tótor e a madeira maciça para Graham. Seus funcionários estão a par de todo o processo produtivo.

Já Eulália Anselmo e Nicole Tomazi idealizam o produto e delegam a feitura das partes artesanais para as artesãs com quem trabalham. Suas peças de autoprodução podem ser mescladas com a produção industrial, onde as artesãs com quem trabalham fornecem a mão de obra para as empresas que licenciam seus produtos.

Os Campana, como visto, utilizam a mão de obra artesanal de maneiras distintas. A cadeira Vermelha conta com a reprodução manual de seu complicado trançado em corda, mas no ambiente de produção industrial. Com a poltrona multidão com a aquisição de bonecas de pano feitas por artesãs de uma comunidade, e a poltrona Cangaço com a execução por um artesão que também participa da elaboração de seu projeto.

Quanto às técnicas de produçãoa artesanal, foi possível identificar nas peças de Bianca Barbato a referência a três técnicas distintas, associadas à função estético simbólica do produto. O bordado na mesa de acrílico que permite criar padrões geométricos, a colagem do tampo das mesas tramas utilizando os princípios da marchetaria e o padrão floral da chapa metálica que

dá forma à cadeira Renda. As técnicas aqui são exploradas a partir das possibilidades produtivas que o experimento com o material lhe proporciona.

Domingos Tótoro elege uma técnica e segue criando suas peças com consistência: moldando sua pasta de celulose. Assim também faz Inês Schertel com seu feltro de lã e Ricardo Graham e a marcenaria com madeira maciça. Jacqueline Chiabay utiliza algumas técnicas dentro da tipologia dos fios, como o crochê e o tricô, mas sempre com o mesmo material: os fios de couro proveniente de descarte. Já Eulália Anselmo utiliza de técnicas distintas para produzir suas peças. Nos artefatos selecionados para a análise são usados o crochê e o “trançado gaúcho”, todos feitos com lã natural. É preciso destacar a intenção de Eulália em resgatar as técnicas que ela diz serem tradicionais da região.

Já Nicole Tomazi não apresenta variedade de tipologias em suas peças. Geralmente utilizando o tricô e o crochê, seus produtos são produzidos com materiais que não são tipicamente associados a estas técnicas. Estes dados subsidiam a elaboração de uma tabela (tabela 6, p. 190) para a melhor visualização do que foi identificado.

	CONFIGURAÇÃO FORMAL			PROCESSO PRODUTIVO	ASSOCIAÇÃO COM O ARTESANAL	
	MATERIAL	FORMA	COR		CONFIGURAÇÃO FORMAL	PROCESSO PRODUTIVO
BIANCA BARBATO	INDUSTRIAL aço, latão,	GEOMÉTRICA Figurativa:	Utiliza a cor natural dos materiais como	Terceiriza seus produtos para a produção	Utiliza características formais (padrão de	Não utiliza mão de obra artesanal, mas intervem no
DOMINGOS TÓTORA	RECICLADO Pasta de	ORGÂNICA Não figurativa	Cor natural do	ARTESANAL	x	Utiliza mão de obra artesanal e aplica uma técnica
INÊS SCHERTEL	NATURAL Feltro de lã de	ORGÂNICA Figurativa e não	Cor natural do		x	Beneficia a matéria-prima, molda e aplica uma
EULÁLIA ANSELMO	NATURAL E PROCESSADO/ INDUSTRIAL	ORGÂNICA/GEOMÉTRICAS	Cor natural do	ARTESANAL /	Referência à taxonomia de produtos artesanais	Utiliza mão de obra artesanal e utiliza técnicas
JACQUELINE CHIABAY	RECICLADO Tiras de couro	ORGÂNICA/GEOMÉTRICAS	Cor do resíduo		x	Utiliza mão de obra artesanal e utiliza técnicas artesanais
NICOLE TOMAZI	INDUSTRIAL/RECICLADO	ORGÂNICA/GEOMÉTRICAS	Utiliza a cor		Referência à taxonomia de produtos artesanais	Utiliza mão de obra artesanal e utiliza técnicas artesanais
OS CAMPANA	NATURAL/ INDUSTRIAL/	ORGÂNICAS/GEOMÉTRICAS	Utiliza a cor natural do	ARTESANAL/ MISTA	Utiliza produtos artesanais (bonecas Esperança) e utiliza a	Utiliza mão de obra artesanal, técnicas de produção
RICARDO GRAHAM	NATURAL/RECICLADO	ORGÂNICAS/GEOMÉTRICAS	Utiliza a cor natural da	ARTESANAL	x	Utiliza mão de obra artesanal, material e técnicas da

Tabela 6: Tabela da síntese analítica para a categorização
Fonte: a autora, 2016.

7 CATEGORIZAÇÃO

O processo de categorização, como descrito, segue pelo processo de acervo, em que a definição das categorias resulta da classificação progressiva dos elementos analisados.

Ao utilizar critérios referentes à configuração formal e respectivos processos produtivos, foi possível conceber gráficos para uma melhor visualização de como as referências artesanais se materializavam nos artefatos e em sua produção. De maneira complementar, foi possível através do depoimento dos designers, mediante questionário, extrair informações como as motivações para o uso de tais referências. Deste modo, foram definidas as seguintes categorias para ilustrar a referência do artesanato no design do mobiliário contemporâneo analisado:

1. Categoria 1: Feitura manual - Mãos de mestre
2. Categoria 2: Reaproveitamento material
3. Categoria 3: Memória afetiva artesanal
4. Categoria 4: Experimentação artesanal

7.1 CATEGORIA 1: FEITURA MANUAL: MÃOS DE MESTRE

Esta categoria se destina a representar o caráter tradicional da concepção e produção dos artefatos, em que o designer busca se aprimorar no desenvolvimento da técnica por meio da inserção no universo artesanal, tal qual os *aprendizes* faziam com os *mestres artesãos* os seu ofício.

Os designers representantes desta categoria são Inês Schertel e Ricardo Graham, que se autodenomina “o Ebanista”. O que os une nesta classificação, como dito, é a busca do aprendizado tradicional da produção, Graham por sua formação em ebanisteria e estágio com mestres marceneiros e Schertel por sua inserção em uma tribo nômade do Quirguistão, que possui tradição na produção do feltro de lã de ovelha.

São utilizados por eles material tipicamente relacionado à técnica, de origem natural, renovável e cuja transformação (em produto acabado) é feita

manualmente. A tiragem de seus produtos é pequena, reduzida pelo tipo de produção.

7.1.1 Inês Schertel

Inês Schertel é uma arquiteta gaúcha que sempre esteve envolta com as artes plásticas, e por muito tempo trabalhou com cenografia e direção de arte em São Paulo. Dona de uma fazenda no Rio Grande do Sul onde cria ovelhas com o marido, por muito tempo buscou alguma forma de aproveitar a lã proveniente da tosquia de seus animais, feita no mês de dezembro. Ao ter contato com uma peça de lã feltrada, encontrou a alternativa que buscava.

“O material me encantou porque é muito tátil e, acima de tudo, a sua ancestralidade é fascinante. Essa forma de feltrar a lã manualmente tem mais de 6.000 anos: a técnica consiste em pressionar o material com sabão de oliva e água. Algo anterior ao aparecimento de teares ou fios” (SCHERTEL, 2014)⁷¹



Figura 135: Inês Schertel em seu ateliê.
Fonte: <http://casavogue.globo.com/>



Figura 136: Inês com sua criação de ovelhas
Fonte: <http://casavogue.globo.com/>

Inês então buscou se aprimorar e estudou a técnica em Milão e na região de Piemonte, na Itália, e em Maastricht, na Holanda. Em 2014 passou

⁷¹ Inês Schertel em revista Bamboo, Edição 37, julho de 2014. Disponível em: <http://bamboonet.com.br/edicoes/bamboo-37>. Acesso em maio 2015.

uma temporada junto a tribos nômades do Quirguistão (Figuras 138 e 139), que utilizam a lã para a confecção de suas tendas e uma sorte de artefatos.



Figura 137 Inês em produção na trib nômade do Quirguistão

Fonte: www.facebook.com/ines.schertel/



Figura 138: Inês em tenda feita de lã
Fonte: www.facebook.com/ines.schertel/

Depois da tosquia, Inês trata a lã e fabrica o feltro manualmente em um processo que consiste em pressionar a lã com sabão de oliva e água, as fibras encolhem e se aglomeram, e depois de cardadas⁷², estão prontas para a modelagem. Neste processo de beneficiamento das fibras é que muitas vezes surge a inspiração para a criação das peças, que a direcionam para uma forma ou cor. Diz que as referências para a forma surgem de “fragmentos de vivências”⁷³ que passou até então, mas que é mais comum que venham ao acaso. Como observado nos três artefatos analisados neste trabalho, a forma não possui padrão, pode se apresentar abstrata seguindo o caminho dos fios ou que remetam à paisagem de onde mora, como o banquinho Araucária (Figura 142).

⁷² Cardar significa desenredar ou pentear a lã, o algodão, o linho ou o pelo com o uso da carda, que por sua vez é um instrumento de ferro utilizado para limar ou afofar o algodão ou a lã de carneiro. (LODY, 2013).

⁷³ Inês Schertel em questionário aplicado pela autora. Ver Anexo 1.



Figura 139: Lã cardada e pronta para ser moldada
Fonte: <http://casavogue.globo.com/>



Figura 140: Banquinho Araucária
Fonte: <http://www.ineschertel.com.br/>

7.1.2 Ricardo Graham – o Ebanista

Ricardo Graham é carioca e formou-se em marketing. Interessado por móveis, buscou formação tradicional na Europa, iniciando em marcenaria com mestres artesãos no *Centro di Formazione Professionale Giuseppe Terrazani*, na cidade de Meda, sul da Itália. Depois de concluir os estudos na “cidade do móvel”, obteve o título de nível superior na *École Supérieure d’Ebanisterie* em Avignon, França. Em 2006 retornou ao Brasil e abriu sua oficina no Rio de Janeiro.



Figura 141: Ricardo Graham produzindo em sua oficina
Fonte: <http://www.oebanista.com.br/>

Adota o nome “o Ebanista”, termo que era usado na Europa do século XVII para designar os marceneiros que trabalhavam com madeiras exóticas como o ébano. Posteriormente definia quem dominava o ofício de carpintejar.

Segundo Graham, no Brasil o termo foi usado até a década de 1940, aproximadamente, depois caiu em desuso.

Graham trabalha com madeiras maciças tropicais e provenientes de manejo sustentável, com selos de certificação ou originárias de campos de demolição. Entre as espécies estão o roxinho, muirapiranga, pau rainha e a peroba do campo. Utensílios como maços, graminhos e gabaritos são feitos na



Figura 142: Detalhes do banco Pirralhos
Fonte:
<http://www.oebanista.com.br/>



Figura 143: Detalhe do encaixe rabo de andorinha
Fonte:
www.facebook.com/oebanista



Figura 144: Detalhe do encaixe da borboleta
Fonte:
www.facebook.com/oebanista

própria oficina. Para fixar os móveis faz uso de encaixes, espigas, borboletas, cunhas e gravatas, todos feitos de madeira e que podem trabalhar como elementos estéticos na peça, geralmente utilizando madeira de cor diferente à base em que é inserido. Isto pode ser observado nos detalhes do banco Pirralhos (Figura 144), que fruto de sobras de madeiras da oficina, apresenta pequenas variações que além de possibilitar o aproveitamento da matéria, funcionam como elemento estético. O acabamento de seus móveis utiliza apenas materiais naturais como cera e óleos vegetais, dando destaque ao material nobre.

O processo de concepção é variado, pode surgir de pesquisa e desenho prévio da peça ou no processo de manejo do material, enquanto produz algo e visualiza possibilidades formais e de encaixes. Até porque, como destaca, cada madeira possui um método de “trabalho”, o uso da madeira maciça requer conhecimento específico. A inspiração pode vir na observação de móveis bem construídos ou da natureza e do corpo humano, diz ser “muito inspirado por

formas que sejam boas de tocar”⁷⁴.

Tais processos de concepção podem ser exemplificados com a feitura do banquinho Pirralhos (Figura 145) e do Banco Sela (Figura 146). O primeiro, feito sob encomenda, partiu de especificações para o fim que a peça devia se destinar, promover a independência de uma criança, que obviamente possui baixa estatura em relação aos elementos de um ambiente. Vale destacar que o móvel acabou revelando novos usos para adultos, como bandeja, apoio para laptop e para os pés.



Figura 145: Banco Pirralhos
Fonte: <http://www.oebanista.com.br/>



Figura 146: Banco Sela
Fonte: <http://www.oebanista.com.br/>



Figura 147: Assento do banco Sela sendo esculpido
Fonte: www.facebook.com/oebanista

⁷⁴ Ricardo Graham em questionário aplicado pela autora. Ver Anexo 1.

Já com o premiado banco Sela, partindo do desejo de construir um banco que proporcionasse extremo conforto ao sentar e inspirado no formato do selim das bicicletas, teve sua forma totalmente esculpida e o dimensionamento proveniente de testes, e não do uso mecânico de medidas antropométricas disponíveis. “cada móvel tem uma história, como o banco Sela, criado com base no formato do selim de bicicleta. Minhas mãos pareciam saber exatamente quais curvas tornariam o assento confortável”⁷⁵

7.2 CATEGORIA 2: REAPROVEITAMENTO MATERIAL

Esta categoria tem como norteador o reaproveitamento de material de descarte da indústria/ comércio como protagonista na produção dos artefatos, material este manejado de forma artesanal. É representada pelo trabalho dos designers Domingos Tótora e Jacqueline Chiabay.

A característica que os une é a consistência no uso de um material proveniente de descarte, e através de técnicas artesanais são conformados para compor um artefato, subvertendo a técnica original e utilizando um material que não lhe é comum. Como visto anteriormente, o artesanato foi apontado como uma das alternativas para o consumo de produtos por pessoas preocupadas com o impacto ambiental.

A tiragem é limitada, pois a produção é artesanal. É preciso destacar que os designers estudados e que compõem esta categoria possuem projetos paralelos à sua produção, onde capacitam pessoas com a técnica que utilizam, incentivando os trabalhos manuais como geração de renda.

⁷⁵ Ricardo Graham em “Marceneiro à moda antiga: peças de Ricardo Graham Ferreira”, Disponível em: <http://casa.abril.com.br/materia/marceneiro-a-moda-antiga-pecas-de-ricardo-graham-ferreira>. Acesso em fev. 2015.

7.2.1 Domingos Tótora

O mineiro Domingos Tótora vai para São Paulo e passa pelos cursos de Artes Plásticas na Faculdade Armando Álvares Penteado (FAAP), na Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP) e no Museu de Arte Contemporânea.

Tótora desenvolveu uma técnica semelhante à do papel machê, transforma caixas de papelão descartadas por supermercados e indústrias locais em uma pasta que, junto a outros materiais como a cola e a água, vira um material maleável, e que depois de seco se torna rígido e resistente. Como ele (Tótora) mesmo diz, é “como se o papelão – material que vem da árvore – voltasse à sua origem, tornando-se madeira de novo, resistente e durável” (PINHO, 2013, p.11).

O processo não gera resíduo e possui patente sob a modalidade “modelo de utilidade”. Domingos desde 2007 tem a certificação do Instituto de Qualidade Sustentável (IQS)⁷⁶.



Figura 148: Domingos Tótora e sua matéria prima
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>

⁷⁶ O IQS é uma iniciativa do Centro de Capacitação e Apoio ao Empreendedor (instituição que atua no estado de Minas Gerais) e do Banco do Brasil, com o intuito de fomentar a atividade artesanal. O selo é referente à certificação de um sistema de gestão de qualidade.

O processo é pensado desde a captação da matéria a ser processada, coletada na região visando evitar o uso excessivo de transporte, por consequência diminuindo a emissão de poluentes no meio. Na oficina, começa com a trituração do material, que é transformado na massa maleável. Esta massa é moldada e depois de seca, e dependendo do produto, passa por tratamentos e montagem.



Figura 149: Transporte do papelão
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>



Figura 150: Manipulação da massa
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>



Figura 151: Modelagem da massa
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>

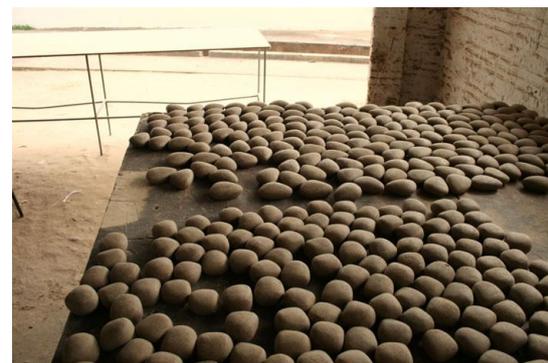


Figura 152: Secagem das peças
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>



Figura 153: Polimento dos assentos do banco Solo
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>



Figura 154: Montagem final da Poltrona Leiras
Fonte: <http://www.domingostotora.com.br/>

As formas utilizadas por Tótorá seguem um padrão orgânico, com frequência associados à elementos da natureza. Mas estas referências não costumam fazer parte de seus questionamentos no processo de concepção. “eu estou tão envolvido com o entorno onde vivo que tudo vai saindo naturalmente...as cores, as formas e texturas”⁷⁷. O processo de criação é constante: “não tenho hora nem dia para criar...eu vivo num processo de criação...às vezes faço um sketch, outras vezes vou direto com a mão na massa” (*Ibidem*).

A concepção fica a cargo de Tótorá, que sempre executa o protótipo. Em seguida, capacita os artesãos em todos os processos de feitura da peça. O controle da produção também é de sua responsabilidade, “tudo passa pelo meu crivo” (*ibidem*). Ressalta que a tiragem é limitada, pois tudo é artesanal, e que pretende implementar um sistema de produção numerada. As peças são comercializadas e distribuídas pelo escritório de Tótorá, com algumas lojas pontuais vendendo suas peças: “não quero que elas sejam vendidas em todos os lugares” (*ibidem*).

Há de se considerar o impacto econômico (e social) que a produção de Tótorá gerou na cidade em que vive e produz (Maria da Fé, sua cidade natal). O município passava por uma crise por conta de dificuldades na produção de batatas, a principal fonte de renda da região. Domingos na ocasião ensinou a técnica que desenvolveu para donas de casa que tinham como hobby o crochê, o tricô e o bordado.

Incentivando-as a desenvolver a atividade e aproveitar outros recursos como a fibra de bananeira, foi criado o grupo *Gente de Fibra*. Desde então Tótorá acompanha o grupo, mas como aponta Pinho (2013), elas já ganharam independência, “alçando vôo próprio”. Os artesãos foram se multiplicando, se organizando e sendo capacitados. Visando fortalecer o artesanato local, em 1999 as oficinas se juntaram e fundaram a Cooperativa Mariense de Artesanato, beneficiada pelo Projeto de Desenvolvimento do Turismo Rural desenvolvido pela prefeitura do município e o SEBRAE do estado.

⁷⁷ Domingos Tótorá em questionário aplicado pela autora. Ver Anexo 1.



Figura 155: Produção do Gente de Fibra
 Fonte: PINHO, 2013.

7.2.2 Jacqueline Chiabay

A capixaba Jacqueline Chiabay, com formação em artes plásticas, atua há quase 30 anos com trabalhos artesanais e desenvolveu estilo próprio com tramas de couro, material residual adquirido de indústrias.

A inspiração vem da matéria-prima e das técnicas tradicionais de artesanato. Por se tratar de resíduo, a criação dos produtos e escolha da técnica é iniciada depois que a matéria é adquirida, “o conceito [de aproveitamento] vem antes do produto”⁷⁸.



Figura 156: Jacqueline Chiabay em seu ateliê
 Fonte: Fonte: <http://casa.abril.com.br/>

⁷⁸ Jacqueline Chiabay em questionário aplicado pela autora. Ver anexo 1.

À frente do grupo *Couros e Tramas*, formado por donas de casa, artesãs e agricultoras, promove a geração de renda através dos trabalhos manuais. Seu ateliê fica na cidade de Viana, município próximo a Vitória, mas sua produção é itinerante e varia com as demandas, uma vez que o grupo também conta com integrantes dos municípios de Anchieta e Guarapari.



Figura 157: Jacqueline e artesãs em produção
Fonte: <http://casa.abril.com.br/>

Jacqueline explica que o processo criativo da concepção das peças geralmente acontece em seu ateliê, e que sua idealização pode ocorrer com a colaboração dos artesãos mais experientes. Depois do protótipo ela faz o repasse da técnica para as pessoas/grupos envolvidos na produção.



Figura 158: Novelos de fio de couro
Fonte: Release do Couro e Tramas



Figura 159: Produção utilizando o tricô
Fonte: Release do Couro e Tramas

As técnicas utilizadas envolvem o crochê, macramê, bordado, fuxico e tressê. O resíduo de couro é cortado manualmente em tiras, visando aproveitar ao máximo o material, já que se trata de resíduo e as peças chegam com formatos irregulares. As tiras variam de espessura de acordo com a técnica

artesanal utilizada para a feitura da peça. Estas tiras são amarradas e prontas para o uso, acomodadas em formato de “novelo” (Figura 157). Depois de aplicada a técnica as peças passam pelo processo de finalização acabamento e controle de qualidade, este feito por Jacqueline.

É possível afirmar que a configuração das peças é determinada em sua maioria pela característica da técnica escolhida para a aplicação, onde a textura visual dos pontos e tramas é a protagonista. As peças seguem a configuração do protótipo, mas ressalta que por todos os processos serem artesanais, uma peça nunca é igual à outra (Figura 159), típico do “fazer artesanal autêntico [...] não devem ser consideradas como defeito”⁷⁹.



Figura 160: Variações entre peças do mesmo modelo
Fonte: Fonte: <http://casa.abril.com.br/>

Jacqueline presta consultorias para projetos de artesanato através do SEBRAE. Possui também um recente projeto onde promove a capacitação de detentas do Presídio Penitenciário Feminino de Cariacica (ES), onde as mulheres aprendem a fazer “arte através de resíduos“, processo que lhes rende a redução de pena para cada dia de atividade. Toda a renda conseguida com as vendas das peças produzidas por este grupo, batizado de “Novas Marias”, é depositada integralmente em um fundo da Secretaria de Justiça do Estado em nome das participantes.

Assim, o trabalho de Chiabay envolve o aspecto ambiental com a utilização de resíduos, o aspecto econômico-social da atividade artesanal como fonte de renda para as pessoas capacitadas, e como aponta a própria, a satisfação pessoal de “valorizar e perpetuar estas riquezas e valores que

⁷⁹ Jacqueline Chiabay em questionário aplicado pela autora. Ver anexo 1.

envolvem 100% ‘pessoas’ [sic], que o tempo e a tecnologia não podem levar e apagar” (*ibidem*).

7.3 CATEGORIA 3: MEMÓRIA AFETIVA ARTESANAL

Esta categoria possui como característica principal a utilização de referências artesanais, aplicadas tanto na configuração como no processo produtivo, motivadas pela memória do designer que as utiliza, independente da procedência dos insumos e do caráter de sua fabricação. A categoria é representada pelo trabalho de Eulália Anselmo e Nicole Tomazi.

Com base nas declarações coletadas via questionário, percebe-se que a motivação para a utilização do artesanato como referência sempre presente em seus respectivos trabalhos parte da memória afetiva com a atividade, e em ambos os casos, este contato teve início na infância.

Diferente das outras categorias, o trabalho não está condicionado a um tipo de material e processo produtivo. São mesclados produtos naturais, sintéticos e processos artesanais e industriais.

7.3.1 Eulália Anselmo

Nascida em Pelotas, Eulália de Souza Anselmo formou-se em Arquitetura e possui mestrado em Arte e Design, na *Iowa State University*. Foi professora, trabalhou como arquiteta e exerceu cargo na área pública como Secretária Municipal de Urbanismo de Pelotas. Em 1996 começou a desenvolver produtos para os clientes de seus serviços de arquitetura, e em 2004 sua cadeira Anelídeos (Figura 160) foi premiada no Salão Design Movelsul na categoria Profissional, divisor de águas na sua inserção no design de mobiliário.

Depois da premiação, Eulália iniciou seu trabalho com a empresa gaúcha Prima Design. “Eu buscava uma indústria para minha primeira peça,

Cátia [*proprietária*] buscava uma primeira peça de design autoral brasileiro para sua indústria – parceria feita”⁸⁰



Figura 161: Cadeira Anelídeos.
Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

A mudança para Bagé em 2006 faz Eulália deixar os materiais industriais de lado e retomar o contato com a lã, que diz fazer parte de suas raízes.

“A lã faz parte de minha infância, meu avô era criador de ovelhas e aprendi a lavar, cardar, fiar, tricotar, crocheter, costurar...tudo com minha vó! Passei alguns anos sem nem tocar na lã...mas aos 40 ela voltou...hoje com 50, por diversas circunstâncias vivo imersa em usá-las nas mais diversas formas” (*ibidem*).

Com o desenvolvimento da linha Flor, primeiro móvel a utilizar uma técnica manual, percebeu que assim estava materializando de forma prática em seu mobiliário o que desenvolveu em seu mestrado a “*Preservação do Espírito do Lugar ou Genius Loci em um Edifício histórico*”, e que segundo a mesma este pensamento filosófico norteou seu trabalho em todas as áreas em que se aventura. Desse modo, trazendo a analogia do edifício para o móvel, a tradução das referências na contemporaneidade que vai preservar o “espírito” do lugar partiriam de suas próprias memórias e estariam conectadas aos seus afetos (*Ibidem*).

Tal lógica pode ser percebida quando Eulália descreve⁸¹ as argolas de madeira revestidas por lã que compõem a estrutura da cadeira Argola (Figura 161). Elas seriam inspiradas nos arreios utilizados nos cavalos “dos pampas

⁸⁰ Eulália Anselmo em apresentação de sua página. Disponível em: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>. Acesso em 12 jul. 2016.

⁸¹ Eulália Anselmo em seu portfólio, disponível em: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/> . Acesso em maio de 2016.

gaúchos”, e além da representação formal da peça de referência, buscaria resgatar o trançado tradicional utilizado em sua feitura.

O “trançado tradicional gaúcho” aparece como técnica da feitura do objeto de sentar TrançaBalança (Figura 162). Assim como a lã da cadeira Argola, o fio seria obtido através de uma roca⁸².



Figura 162: Cadeira Argolas, inspiradas nos arreios gaúchos
Fonte: www.eulaliaanselmo.com.br/



Figura163: objeto de sentar TrançaBalança
Fonte: : www.eulaliaanselmo.com.br

Assim, Eulália vem desenvolvendo cada vez mais produtos com a inserção de elementos de suas pesquisas com a lã. A produção de seu ateliê é totalmente artesanal, as peças de lã são executadas por artesãs independentes com as quais trabalha, e as partes estruturais são fornecidas por marceneiros e serralheiros locais. Em sua parceria com a empresa Prima Design, mescla peças industriais e artesanais no seu projeto, mas Eulália só controla a parte artesanal da produção, executada por artesãos locais. Para a empresa, utiliza de outros materiais além da lã, como o vime que dá vida ao sofá Vimeiro (Figura 163). A concepção dos móveis fica por conta de Eulália, que determina o que as artesãs vão reproduzir.

⁸² Substantivo feminino, pequena haste bojuda em uma das extremidades, onde se enrola a lã, o linho ou o algodão a serem fiados. Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. [aplicativo]. Versão 2.0, Melhoramentos, 2015.



Figura 164: Sofá Vimeiro, Eulália Anselmo para a Prima Store
Fonte: <http://www.primastore.com.br/>



Figura165: Eulália e a produção do Puff Velo Bello
Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>



Figura166: Artesã utilizando o tear
Fonte: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

7.3.2 Nicole Tomazi

A gaúcha Nicole Tomazi possui graduação em arquitetura e recentemente tornou-se mestre em Design, sua pesquisa tinha como tema o Design Territorial. Sobre o tema e sua motivação ao defini-lo, diz que:

“Desde pequena tenho um vínculo muito forte com o território, a cultura local e a ancestralidade. Sou bisneta de imigrantes e nasci no interior do sul do Brasil. Atuo unindo o design e a produção artesanal desde 2007 por meio do desenvolvimento de peças autorais, trabalhando

com grupos de artesãos e também em projetos para a indústria.”⁸³

Reforçando o critério que a coloca na presente categoria, em resposta ao questionário⁸⁴ aplicado nesta pesquisa, Nicole afirma que a essência de seu trabalho “se resume em propagar o fazer artesanal em uma estética contemporânea. Me motiva porque faz parte de minha vida desde criança, quando aprendi as primeiras técnicas com minha vó”. Materializa a memória afetiva da atividade manual aprendida na linha Indústria da Vovó (Figuras 166 e 167).



Figuras 167 e 168: Cadeira e mesa da coleção Indústria da vovó
Fonte: <http://www.nicoletomazi.com/>

Nas peças da Indústria da vovó, Nicole elege a técnica manual para revestir as peças cujos insumos e fabricação são de origem industrial. A referência utilizada é identificável na estrutura dos fios tramados e na inserção de elementos – os bolsos na cadeira e o abajour na mesa – que associam a técnica à imagem da vovó, presente no imaginário como figura doméstica que tricota para a família e para o lar.

Quanto aos elementos referentes à configuração dos artefatos, os materiais utilizados por Tomazi são de procedência industrial, os “fios” que a designer usa para tramar suas peças vão de resíduo de indústria têxtil à corda de poliéster e tubos luminosos. Suas formas possuem temáticas diversificadas e nem sempre integradas ao universo do artesanal, a exemplo da coleção

⁸³ Nicole Tomazi em apresentação de seu site. Disponível em: <http://www.nicoletomazi.com>. Acesso: 10 jul. 2016.

⁸⁴ Nicole Tomazi em questionário aplicado pela autora. Ver Anexo 1

fractal (Figura 168). A consistência está na utilização de “fios”, estes trabalhados usando um número limitado de técnicas do trabalho manual.

Quanto à produção das peças, é utilizada a mão de obra de grupos artesanais formado pela designer, mas que já recebe demandas externas. A parte industrial fica a cargo de fábricas parceiras. Nicole não monitora todo o processo, delegando atividades aos fornecedores industriais e à chefe artesã. Faz o controle de qualidade antes de enviar as peças para seus clientes.



Figura 169: Mesa da coleção Fractal
Fonte: <http://www.nicoletomazi.com/>

7.4 CATEGORIA 4: EXPERIMENTAÇÃO ARTESANAL

Esta categoria tem como norteador o princípio da experimentação que envolve o trabalho dos designers analisados, representados por Bianca Barbato e os irmãos Campana. Não se prendem a uma categoria de material ou processo produtivo, o que os une são as possibilidades, o “botar a mão na massa”. Antes de mais nada, a utilização das referências artesanais partem do desejo da expressão criativa de quem idealiza o produto final, seja motivada por um conceito estético, cultural, por um material ou técnica produtiva.

7.4.1 Bianca Barbato

A designer autodidata Bianca Barbato, paulista, se interessou por mobiliário quando trabalhava com produção de cinema. Em 2006 abre seu estúdio e se dedica à produção de artefatos desde então. Seu processo criativo varia de acordo com cada peça. Geralmente os materiais são o ponto de partida: “escolho o material que quero trabalhar e durante a pesquisa dos métodos de fabricação, que podem ir do artesanal ao industrial, a inspiração vem do projeto em si”⁸⁵.



Figura 170: Bianca Barbato e sua Cadeira Renda

Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

Bianca não faz uso de mão de obra artesanal em seus móveis, nem parte da transformação da matéria natural, como mostra a análise de seus artefatos. Na verdade, seus produtos são executados por vários fornecedores e parceiros, mas sob supervisão e controle de qualidade orquestrados pela designer. Lança mão das técnicas manuais, mas de formas distintas.

Com a cadeira Renda (Figura 170), pega emprestado o padrão floral muito comum na técnica, e tal qual sua inspiração, a superfície do móvel com seu jogo de espaços vazios e espaços preenchidos forma uma figura reconhecível. Assim, ao entrar em contato com alguma fonte de luz, a superfície de aço cortada precisamente por laser produz uma sombra projetada no chão, potencializando seu efeito visual.

⁸⁵ Bianca Barbato em questionário aplicado pela autora. Ver Anexo 1.



Figura 171: Cadeira Renda e sua sombra projetada

Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

Já com a mesa Tramas (Figura 172), de produção industrial e com matéria-prima processada industrialmente, toma por referência a técnica da marchetaria para dispor os pedaços geométricos de chapa metálica – cortados precisamente – sobre o tampo da peça.



Figura 172: Detalhe Mesa Tramas

Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

As formas são predominantemente geométricas, talvez por sua admiração pela estética geométrica modernista, mas seu trabalho passa longe do funcionalismo de tal movimento. Bianca diz que sua inspiração é a cultura brasileira. Bianca se manifesta com base no seu repertório, nas suas pesquisas: “ao criar, interajo com as padronagens e geometrias como um quebra-cabeças, por isso elas tem um quê de lúdico. Crio o que tem a ver com minha personalidade e meu estilo” (*ibidem*).

Essa tal ludicidade pode ser observada na Mesa Bordados. Novamente fruto de material e produção industriais, a mesa é “bordada” por Bianca, passando o fio por entre os orifícios da superfície do tampo do móvel. Sem surpresas, com padrões geométricos, a peça é capaz de promover a interação do seu usuário quando possibilita o rearranjo do bordado (Figura 172).

Assim como nas outras peças, Bianca trabalha a função estético-simbólica com esmero. A superfície espelhada localizada sob o tampo de acrílico reflete o padrão colorido formado pelas linhas (Figura 173), e por causa da transparência de sua estrutura de acrílico, acontece um efeito tridimensional que deixa o bordado flutuando no ar.

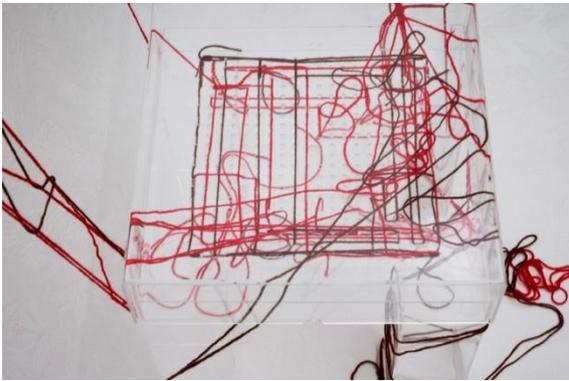


Figura 173: Bordado desfeito
Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

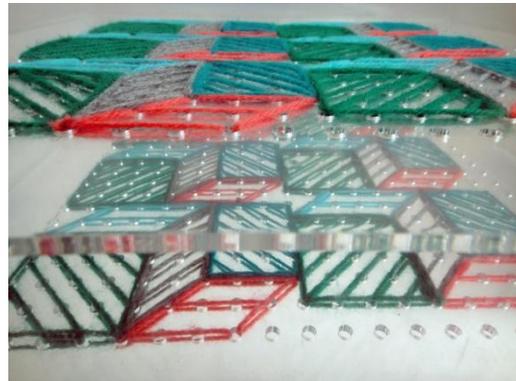


Figura 174: Detalhe tampo da mesa Bordados
Fonte: <http://www.biancabarbato.com/>

7.4.2 Os Campana

Os irmãos Humberto e Fernando Campana, nascidos no interior de São Paulo, possuem respectivamente formação em direito e em arquitetura. Uma sucessão de acontecimentos leva os irmãos a trabalharem com a confecção de produtos artesanais, e fundam a empresa Campana Objetos de Arte. Ao peregrinar sem sucesso entre materiais cujas técnicas não dominavam, por conta de um curso que Fernando participou, encontram no ferro a matéria que corresponde as suas expectativas criativas.

Desta época de experimentações com o ferro sai a coleção *Desconfortáveis*, marco na carreira da produção de mobiliário da dupla e como

posto anteriormente, é considerado por Adélia Borges como o ponto de ruptura do design nacional de mobiliário com as convenções do funcionalismo.

A essência do trabalho dos Campana é justamente não ter padrão. Nem de formas, nem de matéria-prima, nem de processos produtivos. Borges aponta que a recontextualização dos componentes parece ser uma característica frequente. Mas a natureza destes componentes é sempre mutável.

Pode-se dizer que ao subverter o material de descarte ou material industrial de pouco valor no mercado, transformando-o em peças extremamente elaboradas, incorporando novos valores ao produto acabado ou simplesmente por torna-lo útil, é inevitável uma comparação com o artista popular, com o *pré-artisanato* de Lina Bo Bardi ou o *pré-design* de Aloísio Magalhães.

Isto pode ser observado na poltrona Anêmona (Figura 174), onde tubos de PVC que passam despercebidos no cotidiano são elevados à principal componente estético de uma peça de design, saem da loja de ferragens para as galerias de arte. É a inventividade que supera a convenção, mais um argumento para validar a experimentação como principal característica de seu trabalho, e que este princípio os faz sair do lugar comum, testar novos materiais, processos e conceitos.



Figura 175: Poltrona Anêmona
Fonte: <http://campanas.com.br/>

A cadeira vermelha, responsável pela projeção de sua carreira e holofote para o design nacional autoral a partir de então, surge na contaminação da lógica industrial massificada, onde o tempo de produção tem que ser reduzido visando maior volume e por consequência, maior lucro.



Figura 176: Produção manual da cadeira Vermelha
Fonte: BORGES,2013.

O processo demorado da trama manual dos 400 metros de corda adiciona o fator humano ao que parecia tender ao mecânico. Voltando aos artefatos analisados, surge a Poltrona Multidão. Nela os Campana utilizam os componentes artesanais já prontos, as bonecas da cidade de Esperança, interior da Paraíba, já existiam. E tal qual são confeccionadas, são dispostas agrupadas na base da poltrona. A concepção criativa, o conceito do produto em si, parte dos irmãos, novamente subvertendo o uso ao qual um material se destina. Neste caso, os bonecos agrupados representam o processo de migração dos nordestinos para os grandes centros, é a multidão.



Figura 177: Montagem da cadeira Multidão
Fonte: <http://campanas.com.br/>



Figura 178: Bonecos de Esperança
Fonte: BORGES, 2013.

Já com a coleção Cangaço, os Campana dividem o processo criativo com o artesão Espedito Seleiro (Figura 178). Espedito, mestre na produção de peças de selaria, segue o ofício presente na sua família por gerações. Com características próprias que tornam seu trabalho inconfundível, suas peças chamaram a atenção dos designers por suas cores vibrantes, formas elaboradas e bom acabamento.

Fernando comenta sobre o processo: “Ele nos deu a liberdade de escolher quais objetos ele iria trabalhar e nós lhe demos a liberdade de elegeer os temas. Nós não tocamos no vocabulário de ícones e formas que ele já tem”⁸⁶. A coleção leva o nome de Cangaço porque as peças de selaria ornamentadas foram popularizadas pelos cangaceiros. O mais célebre, Lampião, tinha suas peças produzidas pelo avô de Espedito.



Figura 179: Os Campana e Espedito
Fonte: <http://campanas.com.br/>



Figura 180: Detalhe da produção
Fonte: <http://campanas.com.br/>

⁸⁶ Bastian, Winnie. Casa Vogue, “Campanas criam com inspiração no cangaço”. 09 abril 2015.
Disponível: <http://casavogue.globo.com/Design/Gente/noticia/2015/04/campanas-criam-com-inspiracao-no-cangaco.html> Acesso em 20 jun. 2016.

8 CONCLUSÕES

Para compreender as referências artesanais aplicadas no design de produto, tendo o mobiliário contemporâneo como objeto de estudo, se fez necessária a exploração das dimensões teóricas que o envolvem para contextualizá-lo. Foi visto que os móveis são produtos que nos últimos séculos puderam materializar diferentes experimentações do design em seu percurso de amadurecimento. Atribui-se ao móvel uma relativa “facilidade” de execução que diminui o tempo em que sai do papel para ganhar vida frente a outros produtos industriais mais complexos, e assim, se mostra convidativo para os que querem se expressar através do design de produto.

O mobiliário no Brasil por muito tempo seguiu copiando integralmente os estilos que absorvia de fora, prática iniciada nos tempos em que era colônia de Portugal. Uma sucessão de iniciativas que começaram no período do modernismo no país impulsionou o desenvolvimento do design de mobiliário, que nos dias de hoje apresenta-se plural, tanto na questão formal quanto produtiva.

Observou-se que o móvel dentro do ambiente doméstico, além de exercer a função específica para que são destinados, contribuem para compor física e esteticamente o ambiente, e a escolha dos móveis para compor o espaço e torna-lo habitável além de proporcionar conforto às atividades domésticas, funciona como veículo para expressar a personalidade de seu usuário, seus valores.

Como posto anteriormente, alguns desses valores são buscados nos produtos artesanais motivados por preocupações ambientais, uma vez que a produção artesanal pode se apresentar como uma alternativa menos agressiva na questão de liberação de poluentes, geração de resíduos, gasto de energia, dentre outros.

No aspecto da produção, foi possível identificar que o mobiliário contemporâneo comporta processos totalmente artesanais, totalmente industriais e a mistura destes dois processos, com diferentes níveis de intensidade entre eles. Os designers de mobiliário que utilizam de referências artesanais podem trabalhar tanto com a autoprodução quanto com projetos destinados a indústria.

Nos artefatos de produção industrial foi encontrada a possibilidade da inserção de elementos estéticos em sua materialidade formal enquanto referência artesanal, como a utilização de padrões de composição típicos de uma técnica artesanal. Representado pelo trabalho de Bianca Barbato (que de maneira independente utiliza fornecedores industriais para seus produtos), tal categoria faz uso tecnologias industriais como o corte a laser de uma superfície metálica (cadeira Renda), e com pequenas intervenções manuais no produto “acabado”, como o arranjo dos elementos superficiais do artefato para mimetizar uma técnica tipicamente artesanal (mesa Tramas) ou na aplicação de um trabalho manual (Mesa Bordados).

Nos projetos destinados à indústria também pode ocorrer a utilização de elementos artesanais ou processos de produção manual incorporados às peças como referência artesanal, atuando como recurso estético e/ou simbólico. A primeira opção pode ser ilustrada pelas peças de Nicole Tomazi e Eulália Anselmo para a empresa Prima Store, que contam com a participação de artesãs que fornecem produtos artesanais para a composição da peça, caso das flores de crochê da linha Flor, e da feitura da trama na estrutura metálica no caso da poltrona Balacobaco.

Já o ambiente da autoprodução dos designers se mostra bastante diverso. Foram identificadas produções totalmente artesanais com o uso de materiais e processos tradicionais, até mesmo com o “cultivo” da própria matéria-prima e a adaptação de processos produtivos artesanais ao reaproveitamento de materiais alheios à sua tipologia original. Ainda no contexto da autoprodução, também foi identificado o uso de mão de obra/produtos artesanais em conjunto com processos industriais.

Em relação à configuração formal, foi possível observar que alguns designers se valeram de elementos atribuídos ao artesanal em seus produtos por motivações estéticas e simbólicas. Foram identificados neste aspecto representações de características formais das técnicas, estrutura da taxonomia de produtos artesanais e o uso de produtos artesanais como elemento de composição do artefato.

De posse de tantos elementos como os descritos, a categorização se mostrou uma tarefa árdua, pois apresentava diversas possibilidades. O questionário aplicado aos designers se mostrou fator decisivo por conter

informações que não puderam ser colhidas no material pesquisado. Desta forma foi possível perceber alguns elementos que ultrapassavam a barreira da configuração e do processo produtivo no trabalho dos designers.

Um destes elementos foi a motivação na utilização de referências artesanais relacionadas à memória afetiva envolvendo a atividade (categoria Memória Afetiva Artesanal), com dois relatos que expressam a imersão no período da infância. Desta relação surge a intenção de resgatar ou preservar técnicas que tiveram contato, bem como a inspiração em elementos do contexto dessa memória, aplicando-a na forma e acrescentando na dimensão simbólica do produto.

Também foi identificado o uso de material de descarte como matéria-prima, mas com abordagens diferentes. Além do material, os representantes desta categoria passam adiante sua experiência na produção destes artefatos capacitando outras pessoas, assim como também observado em designers das outras categorias.

Outro aspecto identificado foi a busca por uma formação tradicional na técnica artesanal, representados por Inês Schertel e Ricardo Graham. Ambos utilizam material típico para a tipologia que escolheram se especializar. Enquanto Inês foca no processo de feitura do fletro de lã das ovelhas que ela mesma cria – as formas de seus produtos modelados apresentam as “imperfeições” inerentes ao artesanal, feito à mão – Graham entende as possibilidades que a matéria oferece, e faz uso de encaixes e sistemas da marcenaria tradicional, da própria madeira, meticulosamente executados para que além da funcionalidade, exerçam seu potencial estético, e por consequência, simbólico.

Para finalizar os achados da categorização, temos a utilização de referências artesanais como uma das possibilidades disponíveis ao designer por meio de experimentações durante o processo de concepção/desenvolvimento de um produto. Seja partindo de um conceito, seja partindo das possibilidades produtivas que um material possa sugerir. Os representantes desta categoria, os Campana e Bianca Barbatto, possuem uma inquietude que não se contenta em um só tipo de processo ou de material.

A questão do uso de mão de obra ou do envolvimento do artesão na concepção e produção dos artefatos não foi abordada com profundidade, mas

se mostra um aspecto com potencial para figurar na continuidade desta pesquisa.

A categorização proposta neste trabalho não cobre todos os aspectos desta relação, já que resulta de um estudo panorâmico e está intrinsecamente relacionado ao retorno dos designers contactados, mas busca contribuir na construção de instrumentos para a investigação das referências artesanais no design brasileiro, que partindo do aspecto produtivo e configuracional, se mostrou imensamente diversa.

REFERÊNCIAS

- ALEGRE, S. P. *Mãos de mestre: itinerários da Arte e da Tradição*. São Paulo: Maltese, 1994.
- ALMEIDA, L. P. de; MATTEONI, R. M. *O design como processo e a questão da autoria*. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n.32, p. 102-118, jan./abr.2015.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. Trad. de Ivone Terezinha Batista de Faria. São Paulo, Thomsom Learning, 2007.
- BARDI, Lina Bo. *Tempos de grossura: o Design no impasse*. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.
- BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROSO, Eduardo. Reflexões De Eduardo Barroso Sobre Artesanato. In: NANDEVA - Programa Trinacional de Artesanato. Disponível em: <http://www.nandeva.org/pt-br/node/2776> . Acesso em abril de 2015.
- BAXTER, Mike. *Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- BOMFIM, Gustavo A. *Metodologia para desenvolvimento de projetos*. João Pessoa: Editora Universitária (UFPB), 1995.
- _____. *Idéias e formas na história do design: uma investigação estética*. João Pessoa: Editora Universitária (UFPB), 1998.
- BORGES, Adélia. *Design + artesanato: o caminho brasileiro*. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.
- _____. *Designer não é personal trainer*. São Paulo: Edições Rosari, 2009.
- _____. *Móvel contemporâneo brasileiro*. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 2013.
- BONSIEPE, Gui. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blusher, 2007.

BRENNAND, J. G, MEDEIROS, J. W. M. de M. *Metodologia da pesquisa*. In: Comunidades de aprendizagem e educação ao longo da vida. Editora Universitária UFPB, João Pessoa, p.335-394. 2012.

BÜRDEK, B. E. *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. Tradução Leila Souza Mendes. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

CAMPANA, F; CAMPANA, H. *Cartas a um jovem designer: do manual à indústria, a transfusão dos Campana*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

CANCLINI, N. G. *Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 2015.

CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

_____. *Design, Cultura material e o fetichismo dos objetos*. *Revista Arcos*. Design, cultura material e visualidade, v. 1, número único, Rio de Janeiro, 14-39, out. 1998.

CASTRO, M. L. A. C. de. *Entre arte e indústria: o artesanato em suas articulações com o design*. *Revista Espaço Acadêmico*, Maringá, n.102, nov. 2009.

CELASCHI, F. *Design e identidade: incentivo para o design contemporâneo*. In: *Cadernos de estudo avançados em Design: identidade*. Editora da UEMG, Belo Horizonte, p. 49-62, 2010.

CHING, F. D. K. *Arquitetura de interiores ilustrada*. Porto Alegre: Bookman, 2006.

DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

FILHO, J. G. *Gestalt do objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma*. São Paulo: Escrituras Editora, 2004.

_____. *Design do objeto: bases conceituais*. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HALL, S. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. *Metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 2009.

KATINSKY, J. R. Artesanato moderno. *Revista Artéria*, p. 45-50, 1991.

KRUCKEN, Lia. *Design e território: valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

LIMA, M. A. *Introdução aos Materiais e Processos para Designers*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.

LIMA, R. G. Artesanato e arte popular: duas faces da mesma moeda? Disponível em: http://www.cnfcp.gov.br/pdf/Artesanato/Artesanato_e_Arte_Pop/CNFCP_Artesanato_Arte_Popular_Gomes_Lima.pdf. Acesso em 15 fev. 2015.

_____. Artesanato: cinco pontos para discussão. Palestra feita durante o evento - Palestra Artesanato Solidário/Central Artesol, 2005.

_____. Arte popular e artesanato: falamos da mesma coisa? *Seropédica*. V. 31, n.1. p. 97-111, janeiro/junho 2009.

LÖBACH, Bernd. *Desenho industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

LODY, Raul. *Barro & balaios: dicionário do artesanato popular brasileiro*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2013.

MARTINS, Saul. *Contribuição ao Estudo Científico do Artesanato*. 1970. 57f. Tese (Doutorado em Antropologia) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1970.

MORAES, Dijon De. *Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

_____. *Limites do Design*. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

_____. *Design e complexidade*. In: *Cadernos de estudo avançados em Design: transversalidade*. Editora da UEMG, Belo Horizonte, p. 7-12, 2008.

MOREIRA, E. T. O artesanato como estratégia para a concepção de produtos culturalmente relevantes.

ONO, Maristela. *Design e cultura: sintonia essencial*. Curitiba: Edição da Autora, 2012.

PASSIANI, Ênio. *Max Weber, um pensador da cultura*. *Dialogia*, v.0. p. 47-55, out. 2001.

RODRIGUES, A. G. *Multiculturalismo*. In: Cadernos de estudos avançados em Design: multiculturalismo. Editora da UEMG, Belo Horizonte, p. 43-53, 2013.

RODRIGUES, Ana. Iconografia. *Dicionário Crítico de Arte*. Fundação Côa Parque, 2011. Disponível em: <http://www.arte-coa.pt>, acesso em outubro de 2015.

RUGIU, A. S. *Nostalgia do mestre artesão*. Tradução de Maria de Lourdes Menon. Campinas: Autores Associados, 1998.

RÜTHSCHILLING, E. A. *Design de Superfície*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2008.

RYBCZYNSCHY, V. *Casa: Pequena história de uma idéia*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1999.

SANTANA, M. F. *Design e Artesanato: fragilidades de uma aproximação*. Cadernos Gestão Social, v. 3, n. 2, dez. 2012.

SANTI, M. A. *Mobiliário no Brasil: origens da produção e industrialização*. São Paulo: Editora Senac, 2013.

SANTOS, M. C. L. *Móvel Moderno no Brasil*. São Paulo: Edusp, 1995.

TRAMONTANO, M.; BARBOSA, L. L. *Design, comportamento e ambiente: critérios projetuais para o mobiliário contemporâneo*. Anais do seminário internacional Perspectivas do Ensino e da Pesquisa em Design na Pós-graduação. São Paulo: CNPQ, 2002.

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins fontes, 1998.

WEBSITES DOS DESIGNERS

Bianca Barbato

<http://www.biancabarbato.com/>

Domingos Tótora

<http://www.domingostotora.com.br/>

Eulália Anselmo

<http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

http://issuu.com/cabinet./docs/des_web (portfólio)

Inês Schertel

<http://www.ineschertel.com.br>

Nicole Tomazi

<http://nicoletomazi.com/>

Os Campana

<http://campanas.com.br/pt>

Ricardo Graham (o Ebanista)

<http://www.oebanista.com.br/>

ANEXO A – QUESTIONÁRIO

Em relação ao processo de criação

- Como é o seu processo de criação?
- Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?
- Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la?

Em relação a produção:

- Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças? Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado?
- Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação?
- Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho?

Em relação a qualidade/ distribuição:

- Como é feito o controle de qualidade das peças?
- Qual a média de produção de seus móveis?
- Como é feita a distribuição e comercialização?

ANEXO B – QUESTIONÁRIOS RESPONDIDOS

DESIGNER: BIANCA BARBATO

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO:

- **Como é o seu processo de criação?** Meu processo criativo varia de acordo com cada peça. Geralmente escolho o material que quero trabalhar e durante a pesquisa dos métodos de fabricação, que podem ir do artesanal ao industrial, a inspiração vem do processo em si. A ideia sempre começa de uma teimosia e peça se desdobra neste percurso. A criatividade é uma habilidade natural, divergente e construtiva. É uma característica da personalidade de quem tem a percepção e capacidade intuitiva, ou curiosidade intelectual. A originalidade, no design, não pode abrir mão da função técnica que se propõe. Ela não caminha se não tiver uma boa equipe para executar e persistência para alcançar o objetivo.

- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** Geralmente os materiais são os protagonistas nas experimentações. A descoberta acontece durante o processo construtivo, com a prática, e colocando a mão na massa. Me envolvo em cada etapa do processo de produção. Estudo bem como cada material vai se comportar naquele objeto. Ao criar, interajo com as com padronagens e geometrias possíveis como um quebra-cabeças, por isso elas tem um quê de lúdico. Crio o que tem a ver com a minha personalidade e meu estilo.

- **Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la?** Meu trabalho é experimentar materiais, no estúdio o clima é de laboratório. Hoje estou trabalhando bastante com os metais (aço, latão, cobre, inox). Gosto de brincar com a oposição entre artesanal e o industrial. A tecnologia disposta

hoje em dia corta e dobra o metal como se fosse papel, estes tipos de possibilidades são super instigantes.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- **Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças? Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado?** As peças têm técnicas mistas, que vão do artesanal ao industrial e varia conforme cada peça. Geralmente há mais de 1 fornecedor envolvido em cada peça.

- **Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação?** Não há artesão propriamente dito, dos que fazem artesanato, mas há técnicas manuais e artesanais em diversas etapas de algumas peças, como a colagem da marchetaria de metal nas mesas Tramas, a técnica de repuxo entre outras.

- **Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho?** Não sigo exatamente uma regra, mas geralmente os materiais são os protagonistas nas experimentações. A descoberta acontece durante o processo construtivo, com a prática, e colocando a mão na massa. Me envolvo em cada etapa do processo de produção. Estudo bem como cada material vai se comportar naquele objeto.

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- **Como é feito o controle de qualidade das peças?** Eu sou o controle de qualidade, a pesar de trabalhar com excelentes parceiros se eu não acompanho de perto não fica exatamente como eu quero, porque as peças tem fabricação .

- **Qual a média de produção de seus móveis?** Hoje estou produzindo cerca de 100 peças neste mês, mas varia bastante. Sou autônoma e independente, cabo agregando as etapas e fornecedores diferentes em cada peça, produzindo da criação à entrega do produto finalizado.

- **Como é feita a distribuição e comercialização?** Hoje a maioria dos clientes me procura, vendo para clientes final e para lojas. Vendo meus projetos também para marcar que buscam algo diferenciado. Tenho uma agência que me representa, parceria recente, e também está buscando novas oportunidades e parcerias comerciais com as lojas e indústrias.

DESIGNER: DOMINGOS TÓTORA

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO

- **Como é o seu processo de criação?** Não tenho hora nem dia para criar...eu vivo num processo de criação...às vezes faço um sketch outras vezes vou direto com a mão na massa. A primeira peça sempre sou eu que faço, depois capacito os artesãos para produzi-la.

- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** Não fico questionando isso durante o processo, eu estou tão envolvido com o entorno onde vivo que tudo vai saindo naturalmente...as cores, formas e texturas.

- **Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la?** O processo do meu trabalho é totalmente artesanal do começo ao fim. Tudo começou a existir desta forma, não tem volta...e cada vez mais gosto desta história do fazer artesanal...as peças ficam com a impressão digital de quem faz como diz Adélia Borges.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças?

Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado? Tem várias etapas dentro do processo. Cada peça usa uma técnica diferente. O papelão é deixado de molho por 24 h. Logo após é processado em um liquidificador industrial gerando uma popa. A esta massa é adicionado aglutinante. A peça é moldada e depois de sêca vai para acabamento onde existem várias etapas para que a peça fique pronta.

- Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação?

Eu sou o criador das peças, mas isto não quer dizer que estou fechado à opinião dos artesãos que trabalham comigo...muitas vezes a opinião é bem vinda, já utilizei várias vezes algumas idéias deles para facilitar a produção.

- Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho?

Material de descarte...papelão.

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- Como é feito o controle de qualidade das peças? O controle é todo feito por mim mesmo. Tudo passa pelo meu crivo.

- Qual a média de produção de seus móveis? Produção limitada...não é uma indústria. Agora estou aderindo à ideia de produção numerada.

- Como é feita a distribuição e comercialização? Já tenho algumas lojas pontuais que vendem minhas peças, não quero que elas sejam vendidas em todos os lugares. A distribuição é feita pelo meu escritório para o Brasil e exterior.

DESIGNER: EULÁLIA ANSELMO

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO:

- **Como é o seu processo de criação?** Baseado em minha percepção de contexto, memórias, história....meu trabalho é uma tradução para o mundo material daquilo que percebo no “lugar” e nas pessoas, é minha maneira de me comunicar com o mundo. Tenho dificuldade de trabalhar sob encomenda....gosto de desenhar o que acho necessário

- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** É uma questão de escala, se estou fazendo arquitetura minha referência é o contexto urbano, sua história, suas memórias e como vou fazer para traduzir isto na contemporaneidade; se estou fazendo design de mobiliário já tem uma relação sensorial intensa com nosso corpo e as memórias são muito minhas e relacionadas à meus afetos. Minha tese de mestrado em 1990 foi sob a “Preservação do Espírito do Lugar ou Genius Loci em um edifício Histórico” , foi meu alicerce, com o tempo fui aprofundando este pensamento filosófico para todas as escalas do Design, da Paisagem ao objeto e assim vou trabalhando em várias áreas. Tenho dificuldade de focar numa só área, sou multidisciplinar e enxergo a vida assim.

- **Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho?** Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la? Sou muito manual, pois adoro trabalhar! Seja na terra, na lã, na tinta, no computador, só sei desenhar o que experimento com minhas mãos. A lã faz parte de minha infância, meu avô era criador de ovelhas e aprendi a lavar, cardar, fiar, tricotar, crocheter, costurar...tudo com minha avó! Passei alguns anos sem nem tocar em lã...mas aos 40 ela voltou...hoje com 50, por diversas circunstâncias vivo imersa em usá-la nas mais diversas formas.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças?

Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado? Primeiro faço protótipos meus em verdadeira grandeza, depois se preciso, peço ajuda a marceneiros e serralheiros locais, os elementos em lã, sempre faço os primeiros depois ensino um grupo de 6 artesãs autônomas que prestam serviço para mim trabalhando nas suas casas. Tenho meu escritório de arquitetura q/ é tb meu atelier. Se a peça dá certo, posso tanto produzi-la na empresa Prima Design em Bento Gonçalves ou eu mesma me viro com fornecedores locais aqui em Bagé.

- Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação? No mobiliário As artesãs produzem o que eu determino mas tenho peças pequenas, mais espontâneas, como os bichos da região, almofadas, bolsas(tudo em lã) que elas participam muito na criação, inclusive muitas vezes tem soluções melhores q as minhas.

- Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho? Desde q me mudei p Bagé em 2006, voltando p minhas raízes, larguei o EVA e o aço de quando fiz a chaise Anelídeos e entrei nesta pesquisa com a lã , primeiro com a linha flor, e só pretendo parar qdo achar que esgotei. Claro que desenho c outros matérias mas só quando sou requisitada.

EM RELAÇÃO Á QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- Como é feito o controle de qualidade das peças? As linhas que desenhei para a Prima Design, coleção Primastore, controlo só a parte artesanal, todo o resto é com eles. As linhas de meu atelier, que são sob encomenda, faço tudo eu.

- **Qual a média de produção de seus móveis?** Antes desta crise....as peças que fiz para a PrimaStore tinham uma relativa saída, agora tudo parado. As peças sob encomenda são mais para atender meus clientes de arquitetura.

- **Como é feita a distribuição e comercialização?** Tudo o que é linha Prima Store(www.primastore.com.br) é com eles; o resto tenho uma loja virtual desde Junho 2014, que este mês está fora do ar pois estamos trocando lay-out

DESIGNER: INÊS SCHERTEL

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO:

- **Como é o seu processo de criação?** Depois de tosar as ovelhas nos meses de dezembro eu beneficio a lã. Enquanto estou beneficiando a fibra muitas vezes vai me inspirando e me direcionando para uma forma ou mesmo uma cor

- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** As referencias que uso são talvez vários fragmentos de vivencias que tive ate então. Muitas vezes acontecem ao acaso

- **Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la?** Sim. Todo meu trabalho eh feito manualmente e artesanalmente e o processo mágico das fibras que se encolhem formando o feltro artesanal. Moro em um campo nativo de araucárias e crio ovelhas. Como em dezembro elas são tosadas, a lã não se faz mais necessária a elas e resolvi aproveitar um material tão nobre homenageando uma técnica ancestral propondo algo fresco e contemporâneo.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- **Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças?**

Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado? A peças são feitas artesanalmente uma a uma resultando sempre em trabalho único e exclusivo

- **Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação?** A participação se dá nos bancos onde o marceneiro me fornece a base

- **Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho?**

100% natural

100% renovável

100% lã de ovelha

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- **Como é feito o controle de qualidade das peças?** Como todas são feitas uma a uma o controle vai sendo feito junto com a execução da peça

- **Qual a média de produção de seus móveis?** 10 a 20 peças por mês

- **Como é feita a distribuição e comercialização?**

variada

DESIGNER: JACQUELINE CHIABAY

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO:

- Como é o seu processo de criação?

Minha inspiração é a matéria prima e referencias de técnicas tradicionais de artesanato. Crio técnicas e produtos a partir da forma que adquiro o material que vem em forma de resíduo. O conceito vem antes do produto. Podendo mudar um pouco quando se trata de um desenvolvimentos de produto para outras marcas em private label em que o cliente me envia a sua referencia e shape, sim, para que eu aplique a minha técnica ou técnicas

- Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo? Sim, conforme citei acima. Sou apaixonada por manualidades e habilidades de todas as formas e tradições.

- Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la? Acho que já respondi acima! Rsr rsr . Não se pode dizer motivou... Mas a minha inspiração vem desde menina, minha mãe, tias... e o fato de valorizar e perpetuar estas riquezas e valores que envolvem 100% “pessoas”, que o tempo e a tecnologia não podem levar e apagar.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças? Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe?

1) Corte manual das tiras de couro (não utilizamos maquinas devido as forma dos resíduos e para aproveitamento total dele)

2) amarração das tiras conforme a técnica e modelo da peça a ser produzida (cada técnica tem uma espessura e tipo de amarração e acabamento final)

3) trama ou técnica aplicada para produção da peça

4) finalização, detalhes e acabamentos, controle de qualidade

O que é feito manualmente e o que é industrializado? Somente 95% é feito a mão em algumas peças, quando precisam de um fechamento, forração, recheio... No mais, 100% é manual.

- Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação? Todo processo, tanto dos móveis ou das peças de vestuário e acessórios de moda são feitos em parceria com artesãos de outras localidades (segue release que explica melhor). Grande parte do processo criativo é feito em meu ateliê, mas algumas etapas também são compartilhadas com os artesãos mais experientes e habilidosos, mas todas as peças são criadas e desenvolvidas antes com a minha participação, idealização e depois faço repasse de cada técnica para capacitar os grupos e pessoas que serão envolvidos nesta produção.

- Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho? A base de tudo é o resíduo de couro vestuário comprado da indústria de moda que trabalham com este material em território nacional. Outros materiais se aplicam quando se trata de um detalhe de acabamento destas peças ou de um desenvolvimento específico para o cliente, quando transportamos as técnicas para outros fios, linhas outros cortes de tiras de outros materiais. Vamos onde a criatividade e o conceito de aproveitamento nos levam.

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- Como é feito o controle de qualidade das peças?

Em nosso ateliê cada peça é minuciosamente conferida e comparada com a peça piloto protótipo. Pode ocorrer variações que conforme acertado com o cliente e consta em nossa TAG de informações, não devem ser consideradas como defeito, pois não inerentes ao corte e técnica aplicada ao couro e estas variações fazem parte e é peculiar do fazer artesanal autêntico. Uma peça nunca é totalmente idêntica a outra.

- **Qual a média de produção de seus móveis?** Trabalhamos conforme demanda. Cada demanda é um projeto de produção e a capacidade produtiva é adequada com o envolvimento e capacitação de mais pessoas conforma o tamanho de cada pedido. 40 a 80 peças mês, conforme as técnicas utilizadas e os pedidos.

- **Como é feita a distribuição e comercialização?** Eventos específicos de design e artesanato em grandes centros como São Paulo, BH e Rio, de venda no atacado e sob pedido. Ao longo dos anos cultivamos e estruturamos mailing de clientes de produção e desenvolvimento de produtos personalizado e exclusivo, que é renovado a cada evento deste, com os quais trabalhamos em períodos alternados e conforme a sua necessidade. Buscamos e oferecemos a cada técnica nova desenvolvida para aplicação em suas coleções. Nosso campo de atuação comercial é multisetorial, desenvolvendo e produzindo para grandes marcas e lojas de moda e decoração para dentro e fora do Brasil. Dentro do Estado comercializamos em eventos específicos de alta decoração como CasaCor, entre outras exposições, e para alguns clientes locais, nos quais fazemos venda no varejo. Como grupo de produção artesanal cadastrado no estado, temos o apoio do programa de Artesanato do Sebrae ES, que nos proporciona ações de mercado.

DESIGNER: NICOLE TOMAZI

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO

- **Como é o seu processo de criação?** Ele é dividido em três partes: intenção – pesquisa – realização. Em cada etapa eu utilizo organicamente ferramentas como moodboard, criação de personas, brainstorm, dependendo do enfoque do projeto.

- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** Sim, muitas. Elas são extremamente necessárias na etapa

da intenção para criar o conceito, na pesquisa, para verificar se algo semelhante já foi feito e também na realização, para especificação de materiais.

- Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la? Meu trabalho se resume em propagar o fazer artesanal em uma estética contemporânea. Me motiva porque faz parte da minha vida desde criança, quando aprendi as primeiras técnicas com a minha avó. Hoje a minha proposta é fazer com que as técnicas artesanais sejam mantidas na cultura popular, gerando renda para mulheres e homens que têm este ofício como seu maior patrimônio.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças? Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado? Alguns produtos são totalmente manuais e outros mesclam artesanato e indústria. As partes artesanais são confeccionadas por um grupo de artesãos formado por mim, mas que já atende outras demandas além das minhas. As partes industriais são produzidas por fábricas parceiras.

- Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação? Os artesãos não se envolvem no processo criativo, mas atuam ativamente na melhoria das soluções produtivas, indicando pontos e costuras que facilitam o feitiço das peças. Eles trabalham por demanda, recebem o material e produzem conforme o pedido. Quando as peças estão prontas eu me encarrego de coletar com o grupo.

- Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho?

Eu trabalho basicamente com fios. Mesclo estes fios em algumas peças de metal (aço e alumínio) ou madeira.

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- **Como é feito o controle de qualidade das peças?** A artesã chefe faz o primeiro controle, mas sou em quem faz o final antes de enviar aos clientes.
- **Qual a média de produção de seus móveis?** É bem baixa, aproximadamente uns 3 por mês.
- **Como é feita a distribuição e comercialização?** A venda é feita prioritariamente à lojistas que se encarregam de comercializar e distribuir ao cliente final, mas ocorrem algumas vendas diretas por email e telefone para cidades onde não há como encontrar nossos produtos.

DESIGNERS: OS CAMPANA

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO:

- **Como é o seu processo de criação?** Os Irmãos se inspiram com cada material que tem contato. Pode ser algo high tech ou recém-tirado da natureza. Em especial, quando se trata de projetos desenvolvidos no Instituto, o processo criativo é feito conjuntamente com os artesãos/comunidade alvo. Visamos ressaltar as características locais de forma duradoura, reafirmando a cultura adquirida em tantas gerações.
- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** No que se refere a projetos desenvolvidos com artesãos/comunidades pelo Instituto a principal referencia é a própria cultura nacional enriquecida pelo grupo parceiro. Essa inspiração pode ser estética, proveniente do material ou técnica usada, como também funcional, em objetos usados por essas pessoas para diferentes fins.

- Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la? Nos projetos realizados na carreira dos Irmãos sempre esteve presente o dialogo entre o artesanal e a produção seriada. No Instituto não é diferente. Cada comunidade tem seu DNA e nossa equipe ajuda a destaca-lo. No projeto recém-finalizado de abril, na comunidade do Moinho, as crianças do Oratório São Domingos foram incentivadas a experimentar diversas aplicações de papelão em maquetes, construindo uma cidade depois de seis meses de trabalho. Usando um material presente diariamente na vida dessas crianças e suas família, buscamos gerar conhecimento, cidadania e amizade.

Você pode ver o resultado no link a seguir:<http://casa.abril.com.br/materia/em-nova-colecao-irmaos-campana-resgatam-o-valor-do-artesanato-brasileiro>

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças? Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado? Assim como os materiais e técnicas, o processo também é embasado na comunidade. Não podemos implementar algo inédito no local. Se a comunidade vive em um centro urbano com diferentes tipos de indústria, existe a possibilidade de uma parceria.

- Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação? Já explicado em outros itens. Acrescento aqui um exemplo interessante: a coleção Cangaço. Os Campanas entram com os requisitos da sociedade contemporânea (como qualidade, utilidade, mercado), o artesão Espedito Seleiro com sua técnica e estética de varias gerações.

- Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho? Já explicado anteriormente. Relembrando: comunidades, cada uma tem seus materiais.

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- **Como é feito o controle de qualidade das peças?** Quando as peças chegam dos artesãos ao Estudio elas são rigorosamente observadas. São procuradas diferenças entre cores, resquícios de cola, pedaços de couro amassado, alguma parte não costurada, etc. Algumas vezes é possível dar acabamento no estúdio, mas caso não seja possível atingir a qualidade que buscamos pedimos para o próprio artesão realizar os reparos.

- **Qual a média de produção de seus móveis?** No momento preferimos não divulgar.

- **Como é feita a distribuição e comercialização?**

Em relação a produtos do Estudio, a distribuição é feita por galerias parceiras ao redor do mundo. No Brasil a representante é a Firma Casa, situada na Al. Gabriel Monteiro da Silva. Em relação ao Instituto Campana, estamos para lançar nossas formas de comercialização.

DESIGNER: RICARDO GRAHAM (O EBANISTA)

EM RELAÇÃO AO PROCESSO DE CRIAÇÃO:

- **Como é o seu processo de criação?** Muito da forma como trabalho e crio é no espaço da oficina, onde produzimos as peças. A criação pode acontecer como desenho e pesquisa, e em seguida o desenvolvimento da peça. Ou também enquanto estou produzindo algo: algum detalhe construtivo, algum encaixe...Mas acho que acontece principalmente enquanto estou trabalhando com a madeira, usando as mãos, as minhas ferramentas. Assim surgem novas formas e se materializam algumas idéias, que as vezes já tinha como imagem mas não havia praticado sua construção.

- **Você utiliza referências estéticas ou quaisquer outras durante o processo criativo?** Utilizo. Mas não de forma metódica ou pensada. São formas, objetos, desenhos que me inspiram. Desde móveis, cuja a beleza ou a construção me inspiraram, a formas da natureza, ao corpo humano. Eu me sinto muito inspirado por formas que sejam boas de tocar.

- **Você acredita que faz uso de algum tipo de referência artesanal em seu trabalho? Onde ela estaria presente e o que o motivou a usá-la?** Meu trabalho é essencialmente artesanal. Minha forma de trabalhar é utilizando técnicas de marcenaria. O uso da madeira maciça requer um conhecimento específico. Claro! Este conhecimento foi sendo desenvolvido e elaborado ao longo de milênios. Hoje para se trabalhar a madeira maciça, utilizamos as mesmas técnicas. Com a diferença da tecnologia contemporânea que oferece recursos que são deste tempo. Desde colas, a máquinas elétricas manuais. Mas na essência, uma cadeira continua sendo construída com os mesmos encaixes daquelas que foram encontradas no antigo Egito.

EM RELAÇÃO À PRODUÇÃO:

- **Quais os processos de produção utilizados para a produção das peças? Caso tenha oficina/ateliê, quais os processos de produção que dispõe? O que é feito manualmente e o que é industrializado?** Eu possuo um ateliê, que é onde realizamos nossas peças. Com o uso da madeira maciça e as técnicas construtivas que lhe correspondem, muitas etapas são realizada à mão. O que seria industrial, talvez, seria o processo de desdobramento inicial da madeira. Ou seja, da transformação da madeira em peças dimensionadas para a construção de algum ou alguns, objetos ou móveis. Isso porque as madeiras que possuímos em estoque estão em dimensões grandes, em forma de pranchões e tábuas.

Logo, para se construir um objeto menor, devemos dimensionar as peças às medidas necessárias. Nestas primeiras etapas de dimensionamento, utilizamos máquinas mais brutas, menos especializadas. Talvez aí poderíamos chamar de industriais. Mas não tenho certeza se isso definiria o processo como industrial. A medida que o processo construtivo vai avançando na oficina, por

exemplo na construção de uma cadeira, as ferramentas vão ficando menores, mais especializadas e, principalmente, manuais.

- **Há envolvimento de artesãos nos processos de criação e/ou produção dos seus móveis? E como se dá essa participação?** Sim, há. Em especial no processo de produção. Eles trabalham em todas as etapas de construção das peças. Desde o desdobramento a finalização. O artesão marceneiro tem que ser, aqui na minha oficina no momento atual, capaz e especializado em todas as etapas construtivas.

- **Como você define os materiais a serem usados em seu trabalho?** Se falamos da madeira, em material “vivo”, que requer tratamento cuidadoso e especializado.

EM RELAÇÃO À QUALIDADE/ DISTRIBUIÇÃO:

- **Como é feito o controle de qualidade das peças?** Todos são feitos por mim e pela equipe.

- **Qual a média de produção de seus móveis?** Em torno de 2 a 10 peças por mês, dependendo do tipo de demanda.

- **Como é feita a distribuição e comercialização?** Eu produzo, distribuo e comercializo. A comercialização também se dá por meio de parceiros lojistas no Rio de Janeiro, em São Paulo, em Brasília e em Paris.

APÊNDICE A: MAPEAMENTO DOS ARTEFATOS E DESIGNERS

BIANCA BARBATO

Designer por formação, busca experimentar para melhor compreender os diferentes tipos de matérias-primas e manipulação de tecnologias, faz uso do corte à laser à machetaria.

Site: <http://www.biancabarbato.com/>

Linha Renda - 2015

Material: Aço carbono com pintura eletrostática ou banho com acabamentos de cobre envelhecido e latão (ouro envelhecido)

Linha exibida na Paralela Móvel 2015 e na mostra MADE a Milano, no mesmo ano.



CARLOS SIMAS

Recorre à matéria-prima disponível na região (madeira), produz em uma pequena oficina de design. Pequenas produções em série podem ser iniciadas em outra marcenaria, mas são finalizadas na oficina.

Site: carlossimasdesign.wix.com

Banco caipira

Denominado como releitura do banquinho de roça

Material: Peroba e canafistula, 4 peças montadas por encaixe.

Bienal Brasileira de Design 2010; Pavilhão das culturas brasileiras 2010; Europalia Bruxelas, 2011/2012



DOMINGOS TÓTORA

Designer, trabalha de forma artesanal. Desenvolveu novo material a partir de papelão triturado, que ao secar fica mais resistente que madeira. Apropriou-se da técnica do papel machê (de domínio público) e fez patente na categoria "modelo de utilidade".

Site: <http://www.domingostotora.com.br>

Banco solo - 2010

Material: papelão triturado e moldado a mão

Vencedor Prêmio Museu da Casa Brasileira 2011 categoria mobiliário; Finalista do BRIT INSURANCE DESIGNS OF THE YEAR 2011; PRÊMIO GREENBEST - finalista TOP3 na categoria Móveis e Decoração



EM2 DESIGN

Formada pelos designers Mariana Betting e Roberto Hercowitz, valorizam não só a estética (com traços de raiz brasileira) mas também a qualidade e os princípios sustentáveis e de redução do impacto ambiental.

Site: <http://www.em2design.com.br/>

Espreguiçadeira Hamaca - 2006

Material: Madeira Tauari certificada, fios de couro de 22 linhas e correia de couro natural de 5mm de diâmetro trançadas usando a técnica do macramê. Finalista no 20º Prêmio Museu da Casa Brasileira; 3º lugar no Salão Movelsul 2008; Finalista IF Design Award 2008 e Prêmio Top XXI 2009



EULÁLIA ANSELMO

Arquiteta e urbanista, procura integrar indústria e artesanato. Entre os materiais que adota, aparecem majoritariamente a lã e o eucalipto reflorestado, tratados artesanalmente. Coordena um grupo de artesãs na cidade de Bagé (RS), responsável pela produção dos componentes artesanais dos móveis que projeta.

Site: <http://www.eulaliaanselmo.com.br/>

Poltrona Flor balanço - 2009

Material: Estrutura de carvalho com 650 flores de lã natural.



FERNANDO MENDES

Autodefine-se como designer-marceneiro ou artífice. Para Fernando o conhecimento de como fazer é parte de saber projetar.

Site: <http://fernandomendesdesigner.com.br/>

Poltrona Aviador - 2005

Material: Estrutura em freijó natural ou tonalizado e couro natural

1º lugar no prêmio do Museu da Casa Brasileira 2008, categoria mobiliário.



FETICHE DESIGN STUDIO

Carolina Armellini e Paulo Biacchi são designers e criaram o estúdio motivados pelo desejo de ter total autonomia no processo de desenvolvimento de produtos. São todos produtos seriados e não peças únicas como muitos acreditam que sejam, mas possuem características que remetem ao artesanal.

Site: <http://www.fetichedesign.com.br/>

Banco R-540 - 2009

Material: Estrutura de aço e assento de cordão de PVC tramado, ou o popular “espaguete”.

Finalista e selecionado para exposição nos Prêmios Museu da Casa Brasileira 2009 e Salão Design Movelsul 2010.



HUMBERTO DA MATA

Arquiteto, após expor protótipos no Salone del Mobili 2012 em Milão abre em São Paulo um pequeno estúdio onde se dedica a pesquisa de design com materiais e métodos construtivos inusitados, desenvolvendo e produzindo peças em pequena escala e com ajuda de artesão e pequenas indústrias locais.

Site: <http://www.humbertodamata.com/>

Pufe Cloud - 2013

Material: estrutura de metal com pintura eletrostática e assento de tiras estofadas coloridas, que seguem o conceito de tramas entrepostas.



JAQUELINE CHIABAY

Artesã e designer, atua há mais de 20 anos com trabalhos artesanais. Utiliza tramas de couro multicolorido em suas peças, fazendo uso de técnicas tradicionais como o tricô, crochê, macramê, tressê, bordados e fuxico.

Banquinho novo

Material: Couro e madeira



JULIA KRANTZ

Arquiteta, abre sua marcenaria em 2000. Elegeu a natureza como a inspiração principal de um trabalho minucioso de artesanato da madeira, valorizando seus veios, cores e características.

Site: <http://juliakrantz.com.br/>

MIR - 2015

Material: Sumaúma



LATTOOG

União do arquiteto Leonardo Lattavo e do designer Pedro Moog, a Lattoog abre caminho em direção à internacionalização do design brasileiro sem perder sua ginga carioca. Um movimento similar ao conceito de "antropofagia cultural" de Oswald de Andrade os impulsiona.

Site: <http://www.lattoog.com/>

Poltrona Vidigal - 2010

Material: Tramado em fibra de taboa.
Prêmio Planeta Casa 2012.



INÊS SCHERTEL

Formada em arquitetura, sempre esteve envolvida com as artes. Viu na lã das ovelhas do rebanho de seu marido uma possibilidade de trabalho. Propõe o uso de técnicas do passado para produzir peças atuais.

Site: <http://www.inesschertel.com/>

Banco Araucária

Material: Madeira e feltro de lã natural tecido manualmente.

Expôs na feira MADE 2014



NICOLE TOMAZI

Designer , trabalha desde 2007 com o que chama de produção social, desenvolvendo produtos que podem em parte ser produzidas por pessoas em situação de vulnerabilidade. Tenta unir artesanato e indústria.

Site: <http://nicoletomazi.com/>

Linha Indústria da vovó - 2012

Material: Estrutura em metal e revestimento em crochê

Seus produtos já foram expostos internacionalmente no Salone Satellite de Milão (2012 e 2013). Foi vencedora do Prêmio Planeta Casa 2012 e finalista do Salone Satellite Award 2012 e 2013.



OS CAMPANA

Desde 1983 os irmãos Fernando e Humberto construíram sua carreira, atingindo reconhecimento nacional e internacional. Seu trabalho incorpora a ideia de transformação, tornando “preciosos” materiais cotidianos, pobres, comuns.

Site: <http://campanas.com.br/>

Cadeira Multidão - 2002

Material: Estrutura em aço e bonecas de pano feitas por artesãs da cidade de Esperança, na Paraíba.

Colecionam prêmios e possuem peças exibidas em museus como o MoMA em Nova York e o Musée d'Orsey, em Paris,



PEDRO FRANCO

Formado em arquitetura desde 2002, descobriu-se designer num workshop ministrado pelos irmãos Campana entre 1999 e 2000 no Mube.

Poltrona Favo de mel

Material: Revestida com trabalho de artesãs do Paraná utilizando a técnica da colmeia.

Linha exibida no Salão Internacional de móveis de Milão 2011.



RICARDO GRAHAM

Designer e artesão especializado na produção de peças de madeira, aprendeu seu ofício na Europa. Aprendeu o ofício da marcenaria com mestres artesãos da Itália, e especializou-se em ebanisteria na École Supérieure d'Ébénisterie d'Avignon.

Site: <http://www.oebanista.com.br/>

Banco Sela - 20

Material: Peltogyne sp (roxinho) e Aspidosperma sp. (peroba)

Vencedor do Prêmio Museu A Casa em 2014, e faz parte de seu acervo permanente..



RODRIGO ALMEIDA

Rodrigo utiliza elementos como cordas, tecido, madeira e aço inox para desenvolver peças assimétricas e inovadoras, com uma estética que lembra um artesanato moderno

Site: <http://www.studiorodrigoalmeida.com/>

Banco Trama - 2012

Material: Inspirado nas tradicionais cestarias e dos grafismos indígenas, os bancos Trama preservam a riqueza visual dessa cultura, mas com abordagem absolutamente contemporânea. Estrutura de aço e madeira revestida por trançado de poliéster.

Apresentados na mostra Raízes, realizada em Milão durante o Salão do Móvel.



RODRIGO AMBRÓSIO

Designer, aposta na mescla de culturas, misturando o conhecimento erudito e o artesanato popular. É consultor de design do SEBRAE e integra o Armorial Design Group com Rodrigo Almeida, Zanini de Zanine e Sérgio J. Matos.

Site: <http://www.rodrigoambrosio.com/>

Banco Bode véio - 2014

Material: Madeira, couro de bode e boi.

Vencedor do I Pan Design FPAA; finalista em prêmios como o Opera Prima, SEBRAE Minas Design e Prêmio Objeto brasileiro.



RODRIGO CALIXTO

Designer que por influência do seu pai, que tinha na marcenaria um hobby, nutriu interesse pela madeira. Dedicou-se ao estudo da madeira e em 2002 abre sua oficina. Todas as peças são projetadas e produzidas na oficina.

Site: <http://www.oficinaethos.com.br/>

Banqueta Lótus - 2015

Material: Madeiras diversas

A banqueta venceu e foi finalista em vários prêmios.



SÉRGIO J MATOS

Designer, diz ter na feira popular sua maior referência. A opção por viver em Campina Grande desde 2001 também é decisiva em sua carreira, ao aproximá-lo da cultura popular nordestina. Seus móveis usam cores fortes e frequentemente são releituras de tipologias populares.

Site: <http://sergiojmatos.blogspot.com.br/>

Banco Carambola- 2010

Material: Estrutura de aço, e trama de algodão colorido aplicada artesanalmente.

Venceu o IF Design Awards 2012 com o banco carambola.



TINA E LUI

As irmãs Tina e Lui formaram-se em arquitetura e há 15 anos desenvolvem trabalho com artesanato. Nos móveis frequentemente associam componentes artesanais, elaborados por comunidades de artesãos, a componentes que podem ser produzidos industrialmente.

Mesa Bordados

Material: Madeira perfurada e bordados em ponto cruz.



AIDA BOAL

Formou-se na Faculdade Nacional de Arquitetura no Rio de Janeiro. Desde estudante projetou e construiu residências. Em 1965 criou sua oficina em Itaipava (Petrópolis, RJ) e, desde então, pesquisa, projeta e executa móveis artesanalmente.

Site: <http://aidaboal.com.br/>

Cadeira João Carlos - 1991

Material: madeira maciça freijó ou cedro



ALESSANDRO ALVARENGA

Designer formado em 2002, diz pesquisar constantemente o repertório cultural do Brasil na sua mistura com novas tecnologias. Tem trabalhado como consultor e participou de prêmios e exposições.

Banco Pitanga - 2006

Material: Revestimento em feltro, replicando a técnica de bordado “casinha de abelha”.



ALFIO LISI

Arquiteto e urbanista, em 2002 abre sua própria marcenaria, dedicando-se a projetar designs de mobiliário. Ganhou destaque ao criar a linha *Abaporu*, inspirada no conceito do canibal, na qual “come” a referência da cultura externa, e a transforma em uma coisa nova, original.

Site: <http://www.alfiolisi.com.br/>

Poltrona Bonfim - 2015

Material: estrutura de madeira torneada artesanalmente e assento transpassado manualmente de fitinhas do Nosso Senhor do Bonfim.



ANDRÉ CRUZ

O designer é responsável por um escritório de inovação, onde desenvolve além de produtos, o design de serviços para empresas. A linha de mesa de centro e lateral traz para a escala industrial o rendado conhecido por Frivolité, de origem francesa, muito popular no artesanato do Estado do Piauí.

Site: <http://www.acddesign.com.br/>

Linha Frivo

Material: Chapa de aço SAE 1020 cortada a laser e dobrada.

Ganhadora do bronze do Prêmio Idea Brasil 2010.



ARISTEU PIRES

O designer baiano Aristeu Pires, que começou sua vida profissional na área da computação, é apaixonado pelo trabalho artesanal em madeira. Ganhador de prêmios de expressão nacional devido aos seus designs simples, o "mago das cadeiras" aposta no trabalho artesanal em madeira para compor suas peças.

Site: <http://www.piresdesign.com/>

Cadeira Gisele

Material: Jequitibá de origem sustentável, enrolada em corda de algodão natural cru.

Prêmio de design do Museu da casa Brasileira 2007, categoria mobiliário.



CARLOS MOTTA

Designer por formação, sua produção tem duas vertentes distintas. A primeira consiste na produção artesanal, em baixas tiragens, de móveis de madeira maciça – especialmente cadeiras. A outra, iniciada nos anos 2000, é o fornecimento de projetos para produção em larga escala

Site: <http://carlosmotta.com.br/>

Poltrona Astúrias - 2002

Material: Madeira peroba rosa reciclada

A poltrona recebeu o prêmio Planeta Casa de 2003 e menção honrosa Design Sustentável no Mercado Prêmio Top XXI, de 2007.



CAROL GAY

Arquiteta e urbanista, posteriormente faz graduação em design de interiores. Trabalha como designer e arquiteta em seu atelier.

Site: <http://www.carolgay.com.br/>

Cadeira cinto

Material: Estrutura tubular de aço inoxidável, assento e encosto feitos de cintos de segurança tramados.



FERNANDO NACARATO

Arquiteto e cenógrafo.

Cadeira Espeto - 2010

Material: Madeira, caibro de demolição, barras metálicas com rosca, porcas e retalhos que sobraram de uma confecção de futons.

Vencedor do concurso Design.BR, idealizado pela Micasa em parceria com o Instituto Europeo di Design, realizado em 2010.



FLÁVIA PAGOTTI

Arquiteta e com mestrado em design de produtos, trabalha como designer desde 2001, desenvolvendo móveis e objetos tanto em parceria com a indústria, como de forma independente e autoral.

Site: <http://www.flaviapagottisilva.com/>

Banco botões renda 2006

Material: Pufe estofado de neoprene com botônê e aplicação de renda.

Linha exibida na Paralela Móvel 2015 e na mostra MADE a Milano, no mesmo ano.



ILSE LANG

Além de móveis, projeta também luminárias e objetos, que produz em baixas tiragens junto com fornecedores terceirizados e comercializa na Faro Design, que fundou em 1994. Frequentemente recupera tipologias de móveis das tradições gaúchas, mas com linguagem e visão contemporâneas. O banco tribo é inspirado nos tradicionais banquinhos de galpão em que os gaúchos costumam tomar chimarrão na volta do fogo.

Banco tribo - 2000

Material: Em aço inox e assentos em lyptus maciço

O banco ganhou o primeiro prêmio Liceu de Artes e Ofícios da Bahia em 2002, e exposto em Milão em 2006.



JUM NAKAO

Designer de moda com carreira consolidada no Brasil, desenvolveu linha de móveis, produzidos pela empresa Alotof. "Recortamos no aço os motivos da renda com laser e espaços vazios foram criados nos móveis para flutuação do usuário e flexibilizar a rigidez do aço. Os vazados das rendas, além de conferir leveza ao material, servem para conduzir a luz através de seus canais para projeção dos seus desenhos no espaço".

Site: <http://www.jumnakao.com/>

Linha Renda - 2010

Material: Aço recortado à laser e pintura eletrostática.



MARCELO ROSEMBAUM

Designer, atua há mais de 20 anos à frente do escritório Rosenbaum. Seu trabalho tem como inspiração principal os valores da brasilidade, como o banco cesto, inspirado na tradição indígena da cestaria.

Site: <http://www.rosenbaum.com.br/>

Banco cesto - 2009

Material: Estrutura tubular em ferro soldado, é trançado com cordas tipo PP (polipropileno) colorida, linha tropical.



,OVO

Formada por Luciana Martins e Gerson de Oliveira, têm seu trabalho como situado no limite entre o design e a arte.

Site: <http://ovo.art.br/>

Linha Nós - 2013

Material: Estruturas metálicas de aço tubular revestidas de tecido trançado pelo artista Célio Braga, em trabalho cromático que caracteriza outras obras de sua produção.



PEDRO PETRY

O designer utiliza a madeira em seu estado bruto e a elege como matéria-prima principal. Suas obras são criadas uma a uma, e contam com o apoio da Orsa florestal, elas manejada sem agressão.

Site: <http://www.pedropetry.com.br/>

Banco Axixa - 2012

Material: Entalhe em madeira



REJANE CARVALHO LEITE

Arquiteta, em 2002 inicia a trajetória como designer de produtos. Em 2008, aprimora seus conhecimentos com a realização do Curso de especialização no Politécnico de Milão. Seu trabalho une racionalismo e intuição estética utilizando as tecnologias de ponta para obter um produto atemporal.

Site: <http://carvalholeite.com.br/>

Mesa de centro Fafá

Material: pés em madeira teka maciça, estrutura em alumínio e trama em fibra sintética imitando padrão da cestaria indígena.



RONA SILVA

O designer utiliza materiais descartados como matéria-prima para suas peças. O processo utilizado para a confecção dos produtos da coleção Aguuu! é o de corte, dobra, cola e encaixe, possibilitando que sejam produzidos de forma manual, semi-industrial e/ou industrial.

Site: <http://ronasilva.blogspot.com.br/>

Banco São João

Material: Papelão e tecido chita

O banquinho São João foi finalista no Prêmio Planeta casa de 2009. Também compôs a exposição "Origens do Brasil" no Brazil S.A, ala dedicada ao Brasil no Salão Internacional de Milão.



ROXANNE DUCHINNI

Artista plástica e designer de moda formada pela Parsons, de Nova York. Seu trabalho envolve tecidos que coleta por viagens pelo mundo, e são tecidos manualmente para fabricar suas peças.

Site: <https://www.facebook.com/roxanne.duchini>

Cadeira Pajaros Amazonicos - 2010

Material: Madeira maciça laqueada e tecidos diversos, como a seda reciclada trabalhada no tear.

A linha foi finalista no 2º Prêmio Objeto Brasileiro, na categoria objeto de produção autoral.



SUPERLIMÃO

Grupo que trabalha com projetos de arquitetura e design. Procuram sobra de materiais para elaborar seus produtos, que são feitos de maneira artesanal.

Site: <http://www.superlimao.com.br/>

Poltrona Juta tudo - 2003

Material: Bobina de kraft, corda de juta, bastonetes de madeira e rolha de cortiça.

