

DESIGN

ações práticas
e reflexivas

[org] salette marchi

[org.] salette marchi

DESIGN

ações práticas
e reflexivas

CENTRO UNIVERSITÁRIO FRANCISCANO

Santa Maria | 2011

Coordenação editorial

Salette Marchi

Capa

Carolina Lopes Pinto

Produção gráfica

Fabricio Spanevello Pergher

Revisão

Mariane Lazzari Flores

D457 Design: ações práticas e reflexivas / organizadora Salette Marchi. – Santa Maria, RS: Centro Universitário Franciscano, 2011.
176p. ; 15 cm x 21 cm

ISBN 978-85-7909-026-4

1. Design I. Marchi, Salette.

CDU 7.05

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
Sergio Antonio Brondani	
CONSTRUÇÕES SIMBÓLICAS KAINGANG	9
Ana Norogrande e Ceres Zasso Zago	
DESIGN COMO MEIO DE TRADUZIR IDENTIDADES AO PRODUTO ARTESANAL	37
Círia Moro e Salette Marchi	
COLEÇÃO DE JOIAS GAUCHIDADE: PRODUTO COM REFERENCIAIS REGIONAIS PARA O MERCADO GLOBAL	59
Maria da Graça Portela Lisbôa e Flavi Ferreira Lisbôa Filho	
EVOLUÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO DIGITAL NO SÉCULO XX	81
Jorge Luis Pacheco Barcelos	
O PROCESSO DE INDUSTRIALIZAÇÃO NO RIO GRANDE DO SUL	105
Daniele Ellwanger e Lucy Niemeyer	
HISTÓRIA DO MOBILIÁRIO: ANTIGO EGITO E MESOPOTÂMIA	143
Edu Grieco Mazzini Júnior, Edir Lucia Bisognin e Luiza Beck Arigoni	
MINICURRÍCULO DOS AUTORES	173

APRESENTAÇÃO

Prof. Dr. Sergio Antonio Brondani
Adjunto do curso de Desenho Industrial/Projeto de Produto - UFSM

Conhecedor das habilidades e competências da maioria dos autores deste livro, a tarefa de apresentá-lo se torna prazerosa para emissão de qualquer conceito ou parecer. Considero importante e oportuno destacar a emergente produção e o atual mercado de trabalho dos profissionais.

Comentando inicialmente sobre as atribuições profissionais, compete ao designer projetar em diferentes áreas. Atua no sentido de aproximar as relações e o entendimento entre o produto e o usuário, considerando toda a complexidade que lhe é inerente. Como regra geral da sua formação acadêmica, são exercitadas determinadas práticas projetuais que possibilitam ao futuro profissional uma visão de gestor do processo, como mediador dos diferentes interesses da cadeia produtiva.

Atualmente, a preocupação não se resume apenas na formação técnica do designer, mas de um profissional que tenha seu olhar voltado às questões do design social, isto é, preocupado com a busca de soluções que venham facilitar ou auxiliar o nosso dia a dia. Além do fazer, tem também a possibilidade de determinar como e com que fazer. Neste contexto estão implícitas as consequências para a sociedade. Muitas pesquisas consideram o tema com relevante significado e apontam como o maior desafio para os profissionais que irão atuar no mercado. Resultado deste processo é a sua contribuição para um novo pensar nas ações do design contemporâneo.

Ao ler este livro, percebi a relação que a diversidade temática tem com o pensamento contemporâneo. A simbologia das diferentes culturas, a indústria e o artesanato, as tradições e a era digital trazem o significado maior do pensamento como um todo. Este contexto vem ao encontro do que entendo que deva ser o de valorizar, antes de tudo, as reflexões de nossas ações projetuais.

Inevitavelmente, ao fazer a leitura, fui remetido ao passado, onde na UNIFRA iniciei minha atividade docente e que, por formação, muito me orgulho. Parabenizo a todos que de alguma forma contribuíram para chegar a este resultado, pois isto não teria sentido sem pensamentos e objetivos compartilhados entre os gestores administrativos e pedagógicos.

CONSTRUÇÕES SIMBÓLICAS KAINGANG

Ana Norogrande
Ceres Zasso Zago

RESUMO

Neste trabalho, apresentam-se reflexões estéticas sobre a forma dos trançados da cestaria *Kaingang*, à medida que eles produzem códigos e expressam sua identidade cultural, permeada por símbolos. Atualmente, no Sul do Brasil, entre as etnias indígenas, a *Kaingang* é a mais populosa. Seus trançados são referências relevantes de sua visibilidade e estão presentes e persistem na cestaria, nas suas armas e em alguns objetos. Eles fazem parte de um sistema de representação visual, originado de uma tradicional e específica estrutura cultural. Os trançados revelam grafismos, leitura simbólica e estão associados à percepção dual *Kaingang*, a qual enfatiza e sintetiza sua organização social, baseada em duas metades: *kamé* e *kainru-kré*. Suas representações gráficas sempre traduzem uma mensagem para ser decodificada de maneira visual e mental. Além disso, sublinham o ideal de harmonia e complementaridade entre as duas metades. A visualização da cestaria indígena remete à forma circular e esses objetos são impregnados de significados. O círculo representa o sol e a lua, que contemplam o mito da origem das metades da cultura *Kaingang*. A construção desses objetos imagéticos possibilitaram algumas análises formais, considerando seu espaço interior, exterior e sua simbologia.

Palavras-chave: símbolos; *Kaingang*; trançados.

OS KAINGANG E SEUS TRANÇADOS

Atualmente, entre as etnias indígenas, a *Kaingang* é a mais populosa do Brasil meridional. Segundo dados oficiais da FUNAI de 2010, há em torno de 30.000 indivíduos encontrados em terras indígenas e em alguns acampamentos nos estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná e São Paulo.

O ambiente natural preferido por esse povo são as matas com pinheiros e campos em lugares mais altos do Planalto Sul-brasileiro, a uma relativa distância de rios ou arroios. Segundo Becker (1976), eles integram o grande tronco linguístico Jê, mas podem ser conhecidos pelos nomes de *Guayaná, Coroado, Bugre, Botocudo, Kokleng, Bate, Chova, Pinaré, Kaigua, Aweikoma*, entre outros.

A organização social *Kaingang*, de acordo com os antropólogos, caracteriza-se pela existência de duas metades exogâmicas, patrilineares, complementares e assimétricas, designadas: *kamé* e *kainru-kré* (CRÉPEAU, 1997). Na hierarquia das comunidades indígenas, a liderança é exercida pelo Cacique, que é a autoridade maior dentro do seu espaço físico, no aspecto familiar e em decisões compartilhadas.

Os *Kaingang* praticavam o xamanismo e seu tradicional xamã era o *kujã*, o qual tinha o poder relativo à sua capacidade de interlocução com os espíritos dos *iangrë* (seres do mato): única personagem social que estabelecia a intermediação entre mundos concebidos diferentemente, mas não separados radicalmente. Hoje, essa tradição é prejudicada pela diversidade religiosa que se faz presente nas reservas *Kaingang* e o *kujã* coexiste com outros interventores (CRÉPEAU, 2002).

Atualmente, esse povo está organizado, luta para uma maior participação na sociedade nacional e para manter presente sua tradição: oral, escrita e visual, por meio de artefatos trançados, grafismos, etc., a fim de preservar sua cultura étnica.

Seu artefato, de caráter predominantemente têxtil, utiliza a fibra natural extraída de suas reservas na confecção de cestos, peneiras e chapéus e a diversidade de produtos é presente somente em algumas aldeias. O artesanato é tradição de séculos e, também, sobrevivência.

A confecção de seu artefato envolve a família na colheita da taquara e cipó, no transporte dos matos e coxilhas até a aldeia, no preparo do material, tingimento e trançados. A coleta da matéria-prima é realizada pelos homens que cortam, no mato, os cipós que são trazidos enrolados e assim armazenados. As taquaras são transportadas em grandes fardos, podem ser raspadas ou não e utilizadas em forma de tiras. As crianças, ainda pequenas, aprendem a arte de trançar a taquara e acompanham o pai, a mãe ou irmãos na venda da produção aos brancos, em comunidades próximas, cidade ou município. Ao vê-los em seus deslocamentos, parecem recortes de uma paisagem, cenas de um filme. Essa vivência cotidiana, em todos os seus aspectos, está permeada de referenciais simbólicos que persistem através dos tempos.

Na definição de Zattera (1988, p. 20), os trançados, dispostos em trança, consistem em um

entrelaçamento de três ou mais fibras, passando-se alternadamente a fibra da direita ou da esquerda sobre o meio. Os traçados podem compor-se de três até dezessete ou mais hastes ou tentos. Os mais comuns

no nosso Estado são as de couro, de palha de milho, trigo e butiazeiro, mas ainda se encontram de gravatá, palmeiras, tiririca, arroz, bananeira e macega.

O trançado permanece usado pelos *Kaingang*, valorizando as marcas culturais que os identificam como etnia. Para Gorini e Veiga,

a técnica de trançado em fibras naturais muito se assemelha à base formal da tecelagem, constituída em teia e trama. É o fundo urdume e a trama tapume. O mesmo acontece com o trançado que com fibras horizontais e verticais, por meio do desenvolvimento de técnicas simples ou mais elaboradas de entrelaçamento, faz surgir produtos como cestas, balaios, peneiras, esteiras abanos, entre outros (GORINI; VEIGA, 2001, p. 11).

Segundo os depoimentos dos *Kaingang*, quando da convivência das autoras deste trabalho no meio indígena, constatou-se que a matéria-prima vegetal tem a sua época de colheita, o seu preparo e técnica de moldagem ou de trançar. As principais matérias-primas são cipós e taquaras. Os *Kaingang* utilizam vários tipos de taquara: taquara mansa, taquara lisa e taquara braba de espinho. Entre os cipós, são usados: cipó imbé, cipó São João e cipó amarelo. Na confecção dos trançados, também são usadas matérias-primas diferentes: casca de cipó imbé/criciúma; casca de cipó imbé/tiras de taquara; tiras de palmeira; tiras de taquara e criciúma. A secagem precisa ser observada, pois as fibras verdes interferem na execução e no acabamento do objeto.

Os trançados são exemplos que persistem e a cestaria *Kaingang* é o objeto mais popular e de maior visibilidade dessa etnia.

Sendo assim, o contato com a execução e produção desses objetos em terras indígenas no norte do estado: Iraí, Nonoai, Serrinha, Votouro, Pedra-lisa em Guarita, proporcionou uma visualização consistente desse universo formal.

O MITO DA CRIAÇÃO - MITO DO SOL E DA LUA

A linguagem simbólica que se apresenta nos povos indígenas tem lugar no relato oral, no espaço visual e de representação gráfica, bem como na força dramática de seus mitos e crenças.

Os *Kaingang* têm sua organização social inserida por mitos: o mito do Sol e da Lua e o mito do dilúvio. Os mitos são formas de cultura popular, mas também são muito mais do que isso, são aquilo que as pessoas têm em comum. Segundo Campbell (1990), "mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos [...] são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo".

Em todos os povos, Geertz (1989) considera que os mitos, os veículos, as formas e os objetos simbólicos são rodeados de uma aura de profunda seriedade moral. Em todo lugar, o sagrado contém, em si mesmo, um sentido de obrigação intrínseca: ele não apenas encoraja a aceitação como a exige, não apenas intelectualmente, mas também emocionalmente.

Para se compreenderem as manifestações culturais de um grupo social, suas relações com a arte e seu artefato, faz-se necessária a procura das raízes, da forma de construção e até da desconstrução de sistemas simbólicos.

A organização social *Kaingang* crê e respeita a sua origem mítica, a qual, segundo Crépeau (1997), caracteriza-se pela dualidade: a existência de metades concebidas idealmente: *kamé* e *kainru-kré*, existindo entre elas uma relação assimétrica e complementar. A metade *kamé* é considerada a primeira porque tem mais “força” que a metade *kainru-kré*.

Para Langer,

o mito começa na fantasia, que pode permanecer tácita por muito tempo: pois a forma primária da fantasia é o fenômeno inteiramente subjetivo e particular do sonho [...] e tende a tornar-se sistematizado, porque apresenta, não importa quão metaforicamente, um quadro do mundo, uma intuição da vida em geral...o material do mito é, na verdade, apenas o simbolismo familiar do sonho- imagem e fantasia (1989, p. 175-181).

Os *kaingang* estão plenamente de acordo que *kamé* é o princípio, o primeiro. Os mitos *Kaingang* entendem que a metade *kamé* é, sociologicamente, a origem da metade *kainru-kré*. Entre as investigações de Crépeau, algumas relacionam o mito do Sol e da Lua ao mito da origem das metades. Esse mito de origem insere a divisão social *Kaingang*: o Sol é *kamé* e a Lua *kainru-kré*. Segundo o mito, a origem da Lua, associada a *kainru-kré*, conta que, no início dos tempos, eram dois sóis *kamé*, então, um deles perdeu sua intensidade luminosa inicial para se tornar o astro da noite.

Para Campbell (1990), a mitologia sugere que existe uma singularidade em relação à qual a dualidade desempenha um papel de jogo de sombras. Existe o motivo mitológico básico de que, na

origem, tudo era um e, então, houve a separação céu e Terra, macho e fêmea, Sol e Lua, e assim por diante.

O mito *Kaingang* também se apoia sobre uma distinção e uma assimetria que permite o engendramento de contrastes úteis em função dos contextos muito variáveis e mutáveis, contrastes que são construídos a partir de princípios simples: o idêntico e o diferente, o uno e o múltiplo, o centro e a periferia, o masculino e o feminino.

O pensamento mítico, para Levi-Strauss (1958), sempre progride da consciência das oposições para resolução delas. A finalidade do mito é a de fornecer um modelo lógico capaz de superar a contradição

Essa afirmação esclarece um dos princípios que fundamentam a cultura *kaingang*, a complementaridade entre as metades *kamé* e *kainru-kré*: lados opostos, distintos, com características específicas, bipolares, desempenham uma relação de amizade, cooperação, integração e simetria. Na complementaridade, uma metade somente pode existir em contraposição à outra, isto é, se ela estiver em oposição à outra.

Para outros autores, incluindo Barthes em seu livro *Mitologias*, “os mitos são formas de cultura, mas também são mais do que isso [...] um sistema de comunicação, uma mensagem, um modo de significação, uma forma. O mito não é definido pelo objeto de sua mensagem, mas pelo modo como articula essa mensagem” (1957, p. 117).

Nesse sentido, o autor citado adota, no estudo dos mitos, os seguintes conceitos: o significante torna-se forma; o significado é conceito e o signo significação. A significação é o mito propriamente dito, a junção de forma e conceito em signo cultural.

Nessa ótica, pode-se afirmar que o mito *Kaingang* reflete imagens impregnadas de símbolos, formas que servem como veículo de informação para a sua comunidade. Desse modo, significante – a lenda do sol e da lua; consiste no significado da criação das duas metades que resultam na significação: *kamé* e *kainrú kré*, marca das metades exogâmicas.

FORMA, SÍMBOLO E SIGNIFICADO

Cada cultura tem a sua própria estética. As emoções nem sempre são estimuladas somente pela forma, mas por associações íntimas entre a forma e a imaginação que os indivíduos têm. Quando as formas exprimem um significado, é porque remetem a experiências passadas, funcionam como símbolos, um elemento novo à apreciação (DIAS, 2000).

Olhar para objetos indígenas equivale a olhar para coisas surpreendentes e misteriosas. Velthen (1994), em seu artigo de 2000, no catálogo da mostra dos 500 anos do descobrimento do Brasil, enfatiza que o olhar deve ultrapassar a superfície aparente, mergulhar em estruturas profundas, pois é nesse domínio que esses objetos são mais instigantes e desafiadores. Há vários modos de olhar. As formas estéticas significam universalmente além do que possam representar. Uma forma somente tem sentido se incorporada a um sistema de valores e significados que a integra em processos culturais mais amplos.

Para Focillon (1983), a forma tem um sentido que é inteiramente seu, um valor particular. Ela tem uma significação e recebe significados. O seu conteúdo fundamental é um conteúdo

formal e, desde o momento em que ela surge, pode ser lida de várias maneiras, dependendo de seu contexto cultural.

Olhar para as construções têxteis *Kaingang* é ir além de sua estrutura, é ir ao encontro de seu significado. Elas induzem ao conhecimento acerca dessa cultura, de seus contextos: uma apreciação não restrita às formas concretas e objetivas, mas ao conjunto de experiências vivenciadas. Essas construções revelam dimensões de um universo mítico e metafísico. “Mais que limitar-se a expressar o objeto, o homem, emocionalmente, o “intensificaria” pelo símbolo” (CASSIRER apud LANGER, 1989, p. 40).

Nessa perspectiva, os artefatos trançados retratam imagens simbólicas de sua concepção dual do cosmos. A forma e seu significado amalgamam-se para colocar os sentidos em prontidão. Para Dias (2000), a compreensão dessa visualização depende da observância de convenções semióticas. Diferentes sistemas de representação têm diferentes potenciais para codificar significados e condições de interpretação. Além da iconografia, há os valores simbólicos incorporados nos materiais (na sua escolha e preparação), nas técnicas, na estrutura e nas formas, no uso e nas narrativas que se contam de cada artefato. Para o autor, além da variedade cultural, a interpretação e o valor de cada objeto mudam também no interior de cada cultura, em função de inúmeros fatores de contexto.

De maneira diferente, os objetos produzem desigualdades no acesso à sua interpretação, somente acessível a algumas pessoas. Para os *Kaingang*, os seus trançados são identidades visuais, reconhecidas por eles, que veiculam ‘marcas’, constituindo-se em um código visual que não é reconhecido por todos os indivíduos. Os desenhos, ou seja, os símbolos gráficos, transmitem linguagem apresentacional, mas

não são vistos com o real significado das representações mentais e da linguagem de comunicação, que apresenta o dualismo nos trançados como significado.

As artes indígenas servem assim de meio para o armazenamento e a transmissão de informações, configurando um 'texto', eminentemente visual, que se caracteriza por ser compartilhado, pois os elementos estéticos possuem um sentido e uma lógica que é compreendida pelo artista e pelo grupo ao qual pertence (VELTHEN, 2000, p. 70).

Para os *Kaingang*, o dualismo se manifesta em muitos aspectos da vida ritual e social, nos seus artefatos trançados, nos grafismos, na nomenclatura dos animais, das plantas, etc., sendo algumas consideradas pertencentes a uma metade ou a outra metade exogâmica. Nos objetos trançados, nas suas construções têxteis, que a visualização da sua origem se faz presente de modo constante, consciente e, também, inconsciente, pelo registro fiel, reprodução de uma tradição de formas e de grafismos.

A aplicação e a reprodução de símbolos pelos *Kaingang*, nos seus trançados, são explicadas em estudos da atividade simbólica do homem. Vários pesquisadores, como Howard Gardner Ernest Cassirer, Susanne Langer, Saussure e outros mestres, analisaram e definiram o símbolo em relação ao fazer artístico.

Para Cassirer (1977), o homem é um animal simbólico. Ele toma, como ponto de partida, a análise da estrutura mental do homem e afirma que essa se definiria pela tendência a expressar-se por meio de símbolos. Assim, Cassirer define as formas simbólicas,

nas quais se dá o discurso humano, que seriam, basicamente, três: a linguagem, o mito e o conhecimento. Ele considera a arte uma modalidade particular de simbolização, na qual, além de limitar-se a expressar um objeto, o homem o intensifica emocionalmente pela via do símbolo.

A seguir, Langer (1989, p. 175-181) sustenta que o “o ser humano tem uma necessidade básica e intensa de simbolizar, de inventar significados e de investir de sentidos o próprio mundo”. Uma das características do ser humano consiste em buscar significados e transformar a experiência em novos significados. O pensamento langeriano vai ao encontro dos princípios de Cassirer, para o qual qualquer forma de civilização exprime, simbolicamente, a atividade do pensamento humano, de modo comparável, no âmbito das ideias ou de outras formas de civilização. Um símbolo artístico que aparece nos artefatos indígenas

pode ser produto da habilidade humana, ou algo na natureza visto como ‘forma significativa’ – possui mais do que significado discursivo ou apresentativo: sua forma como tal, como fenômeno sensorial, tem o que chamei de significado ‘implícito’ como o ritual e o mito, mas de uma espécie mais geral (LANGER, 1989, p. 258).

O significado “implícito”, no que se refere aos *Kaingang* do RS, é, talvez, o mais importante, pois revela o mito do Sol e da Lua, a dualidade da espécie humana, também demonstrada nos rituais xamanistas e no seu cotidiano.

Toda a nossa relação com o mundo ocorre por signos. O mundo de hoje é povoado de signos que se multiplicam. Um signo

é aquilo que representa outra coisa. Ele significa, mas ao se tornar forma, ele aspira a se significar: cria um novo sentido, dando à forma uma vida nova por meio de associações.

O tempo se encarrega de ancorar a história de um povo em um signo, de inscrevê-la como símbolo na memória de um povo. Na cultura *Kaingang*, os trançados com seus grafismos são signos de uma comunidade indígena e, também, são símbolos de sua identidade.

VISUALIDADE DAS CONSTRUÇÕES TÊXTEIS

Os estudos teóricos sobre arte indígena mostram que eles possuem um sistema de representação visual equiparado a um código cultural próprio de sua etnia. Esse código se revela pelo tipo e motivos de trançado, de adornos e de rituais. Do estudo teórico e de referências bibliográficas, articulam-se vivências etnográficas, buscando um olhar atento ao sistema gráfico e de representações simbólicas no contexto da vida dos indígenas em suas comunidades.

Os *Kaingang* trançam o suporte e, nele, definem o código de comunicação por meio de símbolos próprios de sua linguagem específica. As construções têxteis *Kaingang*, neste trabalho representadas pela cestaria, constituem-se em referências visuais e imagéticas desse povo. A sua estrutura trançada é entremeada de simbologia e expressa seu repertório formal. Tudo que em um objeto é esteticamente relevante é visível em sua forma: nos materiais, na sua estrutura, em seus trançados, nos grafismos, nas suas cores - na sua configuração total. Forma consiste na configuração visível do conteúdo.

A análise estética das construções simbólicas *Kaingang* pode ser feita a partir de uma investigação de sua escrita visual, com seus

significados e formas. Embora a simbologia determine a forma da cestaria *Kaingang* com seus trançados e grafismos, ela promove duas leituras visual-estéticas, ainda que interligadas: a simbólica e a formal com sentido decorativo. Segundo Arnheim (1980), para uma análise extrínseca, pode-se separar a configuração da forma e seu significado. Nesse caso, os grafismos comunicam uma ordem que é, ao mesmo tempo, simbólica e decorativa.

Nesse sentido, abordam-se alguns aspectos que embasam essas leituras. Na leitura simbólica das construções têxteis, a morfologia dos objetos, os trançados e, conseqüentemente, os grafismos são os significantes, portadores de significados e princípios fundamentais do pensamento *Kaingang*. O reconhecimento dos símbolos trançados por esse povo remete ao seu universo mítico e visual: eles sentem, verdadeiramente, a representação que é praticamente desconhecida pela sociedade. Por outro lado, a linguagem decorativa, também sentida pelos *Kaingang*, é a única leitura interpretada pela sociedade em geral.

Para melhor compreensão desse universo simbólico, a análise das construções trançadas é apoiada na tese de Silva (2001), que tem uma fundamentação antropológica significativa sobre os grafismos *Kaingang*.

De acordo com esse autor, o sistema de representação visual dos *Kaingang* identifica e acentua o pertencimento de seus membros a cada uma das metades *kamé* e *Kainru-kré*. Os trançados fazem parte de objetos variados, integram esse sistema de representação visual e apresentam dois níveis de visualização: o morfológico e o gráfico.

1. nível morfológico - enfatizaria a oposição e a complementaridade entre quaisquer formas longas/compridas/abertas

- e quaisquer formas redondas/baixas/fechadas, sejam elas da natureza, sejam oriundas do universo cultural;
2. nível gráfico - ressaltaria a oposição e a complementaridade entre quaisquer grafismos ou marcas redondos/fechados e quaisquer grafismos ou marcas compridos/abertos, sejam elas da natureza, sejam originadas do mundo da cultura.

A cestaria é o artefato mais produzido e de mais expressão visual dos *Kaingang*. Portanto, o cesto é o foco destas análises. Segundo o referido autor, as bases dos cestos têm correspondência com os procedimentos técnicos dos seus trançados: base de cesto trançado aberto (*kamé*) (Figura 1) e base de cesto trançado fechado (*Kainru-kré*) (Figura 2) que vão ao encontro a “uma bipolarização contrastante e opositora dos dois tipos de técnicas de trançado”. (2001, p. 181) As bases dos cestos independem da matéria-prima utilizada: cipó ou taquara.

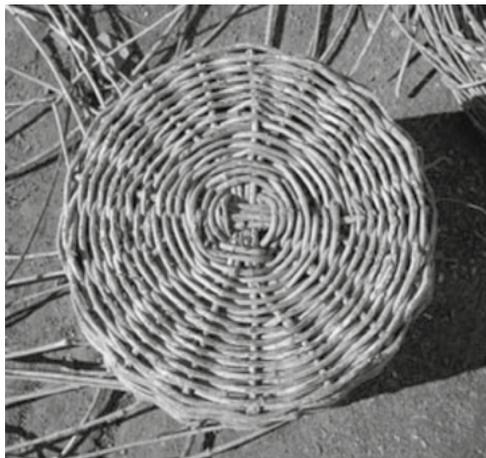


Figura 1 - Base do cesto trançado aberto (*kamé*) (TI Irai).



Figura 2 - Base do cesto trançado fechado (*kainru-kré*)
(TI Guarita-Pedra Lisa).

Essas bases definem a estrutura, a morfologia dos cestos (*kre*) e seus trançados. Segundo Silva (2001), a tipologia morfológica dos cestos *Kaingang* resume-se a três:

1. Cesto longo ou comprido – *kre-téi (kamé)* (Figura 3).
2. Cesto redondo ou baixo - *kre ror (kainru-kré)* (Figura 4).
3. Cesto quadrado *kre kōpó* - pode ser longo (*kre kōpó téi*) ou ser baixo (*kre kōpó ror*) (Figuras 5 e 6).



Figura 3 - Exemplo de um cesto longo - kre téi (kamé).
(TI Guarita- Pedra Lisa).

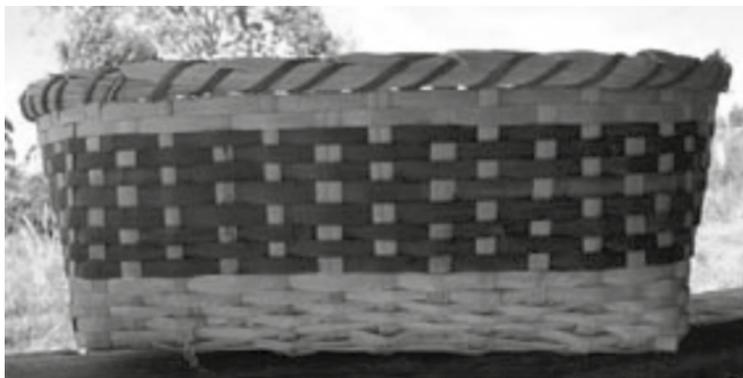


Figura 4 - Exemplo de um cesto baixo-kre ror (kainru-kré) (TI Votouro).



Figura 5 - Exemplo de um cesto quadrado alto - kre kopo téi (kamé)(TI Irai).



Figura 6 - Exemplo de cesto quadrado baixo - kre kōpó ror (kainru-kré) (TI Nonoai).

O vocabulário *téi* identifica *kamé* e *ror* identifica *kainru-kré* e expressam, visualmente, a dualidade cosmológica. Nessa afirmação morfológica, a dualidade está presente, embora existam objetos longos e redondos comuns as duas metades como *krá* = mão de pilão e *ngret* = peneira.

No que se refere à morfologia apresentada nos cestos, pode-se observar que, além das formas assimétricas e contrastantes baixo/longo, a forma redonda se faz presente nas duas situações. Essa análise se mantém na tipologia funcional, quando se refere aos cestos cargueiros.

Segundo as pesquisadoras, a cestaria, independentemente de sua base inicial de conformação (aberto/fechado), sua técnica de trançado (aberto/fechado), funcionalidade e material utilizado, é predominantemente circular. Visualmente, são estruturas circulares. A ênfase nessa forma nos remete ao mito da origem, do Sol e da Lua; ao da criação: a mesma forma que se transmuta em duas imagens que simbolizam dois conceitos, as duas metades cósmicas *Kaingang*.

A construção da cestaria, proporcionada a partir dos tipos de bases, que determinam a técnica do trançado (*wõfy*), pode imprimir, no cesto, grafismos: aberto *téi* (*kamé*) (Figura 7) ou fechado *ror* (*kairu-kré*) (Figura 8), apesar do uso de matérias-primas e cores diversas. Nesse caso, a representação gráfica são as linhas que aparecem na superfície do cesto, em decorrência do trançado, deixando o registro de sua "marca". Elas remetem a um conceito com imagens definidas como um símbolo concreto.



Figura 7 - Exemplo de cesto com trançado aberto-téi (kamé) (TI Nonoai).



Figura 8 - Exemplo de cesto com trançado fechado - ror (Kainru-kré) (TI Guarita-Pedra Lisa).

Em relação à técnica de confecção dos trançados e sua complexidade, de acordo com a pesquisa *in loco*, os *Kaingang* classificam-na como trançado simples, duplo ou triplo. Percebe-se que esse processo está relacionado à matéria-prima utilizada, porque, quando usam a taquara, as possibilidades têxteis apresentam-se maiores. Quanto mais texturas o trançado apresenta, mais complexa é a sua execução.

Segundo o autor citado (2001, p. 308), “a classificação nativa dos grafismos geométricos reside nos pares opostos traço/ponto, comprido/redondo, aberto/fechado, que corresponderiam à oposição cosmológica *kamé/kainrú*” (Figuras 9 e 10).



Figura 9 - Grafismo aberto - ra téi (kamé).

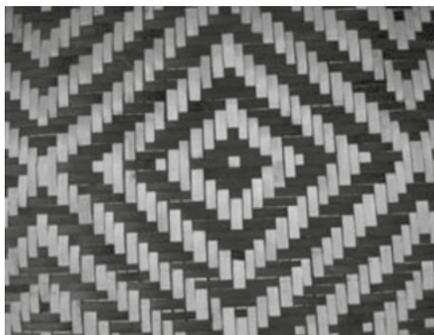


Figura 10 - Grafismo fechado - ra ror, (kainru-kré).

Alguns cestos apresentam os dois grafismos, o aberto e o fechado, correspondentes à metade *kamé* e à metade *kainru-kré* - "marcas misturadas" (Figura 11). Segundo informações obtidas nas comunidades indígenas, a fusão das marcas, nos objetos, significa uma relação de união (marido e mulher), aliança entre indivíduos de patrimetades opostas ou o domínio de uma metade sobre à outra. A predominância de uma ou outra marca determina a posse do objeto. Cada marca simboliza a unidade e, ao mesmo tempo, a diversidade da cultura *Kaingang*.



Figura 11 - Exemplo de cesto com grafismo aberto e grafismo fechado - ra iãnhíá (marcas *kamé* e *kainru-kré*) (TI Votouro).

As representações visuais surgem aos nossos olhos como imagens ou figurações, memorizadas. Nas formas simbólicas de seus trançados e grafismos, os *Kaingang* apresentam imagens que se repetem simetricamente, com muita sensibilidade, em sua distribuição no objeto; e que expressam a harmonia e a intuição de um equilíbrio cósmico. O espaço interno é valorizado e apresenta uma relação harmônica com a forma externa, estrutural do objeto. Bachelard (1996, p. 224) reafirma “o interior e o exterior são ambos íntimos”.

Esse ‘fazer artístico’ que faz parte da vida cotidiana e de sobrevivência preenche requisitos de informação e identificação assumindo o papel de mediação entre o indivíduo e o seu cosmo. Os objetos, com seus padrões gráficos, atuam como imagens trançadas que proporcionam sua afirmação étnica. A partir do pressuposto que os trançados veiculam conceitos cosmológicos relacionados a um repertório mítico particular, podemos admitir que a expressão gráfica se apresenta de forma organizada e coerente com o pensamento que a gerou.

Em uma análise formal, independentemente de seus significados implícitos, desconhecidos pela sociedade em geral, o sentido decorativo se faz presente. A superposição de sentidos pode levar à confusão. No entanto, dependendo de quem olha o seu contexto, sempre haverá um sentido dominante.

Na história do homem, o sentido decorativo é uma atitude claramente assumida. Uma forma é decorativa quando embeleza outra coisa. Como a linguagem simbólica, a decorativa é profunda e inata ao homem. Temos uma necessidade natural de decoração. Segundo Basiaco (1982), o homem primitivo já decorava sua moradia e seus

pertences. Fugia do vazio com a decoração e satisfazia uma profunda necessidade psicológica. Para esse autor, a atitude decorativa está na origem do fazer artístico e certos sinais decorativos se fizeram significativos e objetivamente compreensíveis. Então, tornaram-se formas simbólicas.

Nesse aspecto, as construções trançadas *Kaingang* expressam uma linguagem decorativa que apresenta a relação íntima de uma ideia que nasce nos seus mitos e nas possibilidades do material. Os meios visuais, para simbolizar, podem ser compartilhados com a decoração, porque usam características comuns e, nesses objetos, os elementos visuais coincidem: a geometria, a forma, aqui representada pela linha, o ritmo e a cor (Figura 12).



Figura 12 - Exemplo de um trançado característico (TI Guarita-Pedra Lisa).

A forma linear se estabelece pelo trançado, gerador dos grafismos geométricos que, quando coloridos, sobressaem-se na superfície de modo repetitivo, dando ritmo a um padrão - marca escolhida, segundo a tradição e seu significado.

O material utilizado nos objetos, a taquara e o cipó, contribui para a sua apreciação visual: por sua relação direta com a natureza,

pelas texturas exploradas no material seja ele rústico, seja com melhor acabamento na técnica trançado.

A cor, nas construções têxteis, estabelece-se, geralmente, pelo trançado de duas ou mais fibras: pela própria fibra em sentido diferenciado (lado interno e externo da taquara) e pelas cores, que produzem diferentes códigos visuais. Em relação às cores, atualmente, o emprego de anilinas industriais é uma constante, devido à dificuldade de se obter, na natureza, as cores naturais, pela facilidade no preparo e, principalmente, pelo “gosto” por cores vibrantes e fortes. No emprego das cores, os cestos apresentam contrastes entre cores de temperatura opostas e entre cores claras e escuras e, assim, integram e acentuam os opostos. A cor natural das fibras é harmonizada e entrelaçada com as cores vibrantes das anilinas que proporcionam uma passagem gradativa de valor cromático com maior ou menor intensidade tonal (Figura 13).

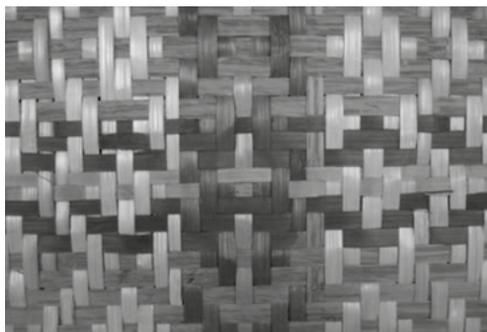


Figura 13 -Trançado com duas cores naturais e duas artificiais.

A transmutação visual do mito, tendo em vista diferentes artefatos, poderia não representar o referencial mitológico ou a dualidade exogâmica. No entanto, em contato direto com as

comunidades pode-se constatar que a simbologia das metades *kamé* e *kainru-kré*, em geral, são respeitadas. Em algumas comunidades, de forma consciente e, em outras, inconscientemente.

Superficialmente, vê-se a decoração das construções simbólicas dos *Kaingang*, mas o valor sígnico com seus símbolos, transmitidos pelas formas de entrelaçamento de cipós e taquaras, não são resultado de um trabalho de inteligências múltiplas. Os sujeitos desta pesquisa apresentam inteligência espacial, plástica, linguística, pictórica, são dotados de características culturais e sociais, relevantes e próprias de um grupo com verdades permanentes. Essas verdades podem ser espirituais, de crenças, mitos, advindos da tradição dos antepassados que acontecem em seu cotidiano e são repassadas à decoração dos objetos.

Assim, concorda-se com Velthen (1994), quando define que a decoração indígena comunica uma outra ordem, ao mesmo tempo, representativa e conceitual, a qual contribui efetivamente para a compreensão do entrelaçamento entre a estética e outros domínios do pensamento.

Nas construções simbólicas *Kaingang*, a cestaria, com seus trançados gráficos, apresenta formas que dialogam, expressando a relação de complementaridade entre as metades exogâmicas: *kamé* e *Kainru'kré*. O espaço interno é valorizado pelos 'desenhos' coloridos e apresentam uma relação harmônica com a forma externa estrutural do objeto. A integração completa de seus elementos é organizada adequadamente, a fim de constituir um todo.

A relação entre comprido e o redondo, traço e ponto, fechado e aberto enfatiza a dualidade e as qualidades que se complementam. A linguagem em si traz a dialética do aberto e do fechado. "Pelo

sentido, ela se fecha. Pela expressão poética, ela se abre". Desse modo, conclui-se que o "homem é o ser entreaberto" (BACHELARD, 1996, p. 224).

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira. 1980.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

BARTHES, Roland. **Mythologies**. New York: Hill & Wang, 1957.

_____. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix. 1997.

BASIACO, Silvestre Peciar. **Algumas reflexões sobre o decorativo**. Santa Maria: revista do Centro de Artes e Letras, UFSM, v.4, n.1, jan./jun., 1982.

BECKER, Ítala Irene Basile. **O Índio Kaingang no Rio Grande do Sul**. Pesquisas, Série Antropologia, n. 29. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 1976. p.331.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CRÉPEAU, Robert R. Mito e ritual entre os índios Kaingang do Brasil Meridional. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 3, n. 6 p.173-186 out., 1997.

_____. **A prática do xamanismo entre os Kaingang do Brasil Meridional: uma breve comparação com o xamanismo Bororo**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 8, n.18, p.113-129, dez., 2002.

DIAS, José Antônio Braga Fernandes. **Arte, Arte Índia, Artes Indígenas**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, Mostra do Descobrimento, 2000.

FOCILLON, Henri. **A vida das formas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC-Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1989.

GORINI, Berenice; VEIGA, Semiramis G. **Memória trançada: Litoral de Santa Catarina**. Florianópolis: Edeme, 2001.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Strukturele Anthropologie**. Frankfurt/Main, 1958.

LANGER, Susanne. **Filosofia em nova chave**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1989 (Coleção Debates).

SILVA, Sérgio Baptista. **Etnoarqueologia dos grafismos Kaingang: um modelo para a compreensão das sociedades Proto-Je meridionais**. 2001. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

SILVA, Sérgio Baptista. Dualismo e Cosmologia Kaingang: o Xamã e o domínio da floresta. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 8, n.18, p.189-209, dez., 2002.

VELTHEN, Lúcia Hussak Van . **Em outros tempos e nos tempos atuais: Arte Indígena**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, Mostra do Descobrimento, 2000.

ZATTERA, Vera Stedile. **Arte Têxtil no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Ed. São Miguel, 1988.

DESIGN COMO MEIO DE TRADUZIR IDENTIDADES AO PRODUTO ARTESANAL

Círia Moro
Salette Marchi

RESUMO

Neste projeto, inicialmente, visou-se a uma reflexão acerca do design e da produção material artesanal cotidiana a partir de uma contextualização regional com o objetivo de contribuir para a produção de objetos que valorizassem as identidades locais, integrando o design de qualidade e a produção artesanal na elaboração de produtos utilitários e personalizados. Nesse sentido, a criação de produtos com a identidade local se fez necessária como um diferencial pela exigência de um mercado cada vez mais globalizado. Verificaram-se, também, perspectivas positivas do mercado para esses produtos, por isso a necessidade de conquistar esse espaço. Outra questão que surgiu durante o percurso do projeto foi a necessidade de se estar atento às sensibilidades culturais para identificar e desenvolver produtos diferenciados e inovadores para os diversos segmentos da sociedade.

Palavras-chave: design; artesanato; identidade.

CURSO DE DESIGN:

A INTERAÇÃO COM OS VALORES CULTURAIS DE SANTA MARIA

O Curso de Design do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) caracteriza-se por propiciar uma movimentação em torno da produção de conhecimentos: teórico e prático do design. Essa

trajetória vem se consolidando desde a criação do Curso, em 1999, com o aprimoramento do ensino, da pesquisa e extensão em projetos de produto.

Pode-se dizer que a UNIFRA proporcionou a fomentação e a difusão do primeiro curso de Design - Projeto de Produto - do interior do Estado, o que impulsionou a produção e a divulgação do design em Santa Maria e região.

A Instituição, por meio do Curso de Design, também diversificou a produção intelectual do meio acadêmico, trazendo a discussão sobre o design e o seu significado para a sociedade.

É interessante observar que, na sociedade contemporânea, o design começa a influenciar tendências de comportamento em todas as esferas sociais, trazendo reflexos na forma de pensar o consumo de produtos de uso cotidiano.

Nesse contexto, o Centro Universitário Franciscano tem a sua importância por constituir-se em um pólo de design significativo por promover e incentivar, sob todas as formas, o desenvolvimento de produtos em várias ênfases e que estão relacionadas à identidade local e regional, e também às exigências do mercado contemporâneo. Sabe-se que o design é um fator importante de identidade, nesse sentido a criação de produtos constituintes de uma marca é condição fundamental para legitimar a cultura e a imagem de uma região.

Uma das características da cidade é a sua relação de identidade com as texturas sociais que compõem seu quadro. São muitos os exemplos em que se constata a personalização de imagens e signos veiculados em produtos como marca cultural.

As imagens dos locais e dos lugares contidas nos objetos produzidos são marcas semânticas, signos de sua época. Como

signos, essas marcas representam valores simbólicos atribuídos ao objeto, incluídos aí os valores afetivos e os ideológicos. Assim, para melhor entender essa questão, Niemeyer (2003, p. 8) postula que “os signos têm vinculação cultural e seus objetos de referência devem ser considerados como unidades culturais”.

O que o objeto oriundo da produção de um determinado grupo representa para uma cultura revela o apreço social que lhe é atribuído. Ou seja, existe todo um investimento afetivo no objeto, que vai da ordem individual, grupal até a social.

A IMPORTÂNCIA DA PRODUÇÃO DE OBJETOS QUE VALORIZEM AS IDENTIDADES LOCAIS

O artesanato é uma entre várias estratégias populares, que permite aos homens e mulheres inteligentes voltarem costas ao cepticismo e enveredarem por caminhos de esperança.

Peter Dormer

Quando se discute identidade e produção artesanal, existe certo distanciamento entre o discurso acadêmico, a prática profissional e a realidade existente, levantar essas questões é importante no momento em que se discute isso como elemento diferenciador de design.

O assunto é complexo, permeia várias conceituações, e os discursos recentes têm, de maneira ainda frágil, transferido o foco da discussão da simples adoção de elementos visuais, imagem, que segundo Heskett (2008), é que permite o reconhecimento imediato dos produtos, considerados nacionais, regionais, locais, para a busca de uma autonomia metodológica que torne singulares as soluções de projetos, no que diz respeito ao campo da identidade.

O conceito tem referencial teórico nas colocações de Heskett (2008, p. 93):

A construção de uma identidade vai muito além da expressão de quem uma pessoa é; ela pode ser uma tentativa deliberada de pessoas, empresas ou até mesmo nações de criar uma imagem e um significado específicos com a intenção de moldar, inclusive de forma antecipada, o que os outros vão perceber ou compreender.

O designer consciente está atento com a sensibilidade de seu tempo e a realidade social que o circunda. Para tanto, não implica em abrir mão de deixar a marca de sua personalidade ou de sua origem em detrimento de marcas mais amplas. Prova disso é o caso do design dos irmãos Campana.

O sucesso do produto dos Campana não se deve exclusivamente à estética pessoal, mas à incorporação de signos e códigos culturais aos procedimentos de desenvolvimento do seus produtos. Esses códigos não estão presentes apenas na forma, mas principalmente na maneira como eles criam e produzem. Nesse sentido, é importante a observação de Moraes (2006, p. 181): “no processo de desenvolvimento de seus trabalhos, os Campana recolhem materiais e objetos incomuns que, somente após um período de gestação, são utilizados nos seus artefatos industriais”.

No exemplo, a qualidade, os materiais empregados, o funcionamento, sua fabricação e a capacidade de atendimento à expectativa estética dos usuários são a expressão de um design em que os designers autônomos têm suas capacidades premiadas pela

produção e experimentação de suas ideias de uma maneira incomum pelos diferentes mercados americanos e europeus.

Embora as qualidades acima sejam referências de todo projeto de produto, o sucesso por eles alcançado está associado às características culturais que eles agregam ao objeto, em que a atenção ao detalhe, o qual muitas vezes é colocado de forma artesanal, faz a diferença.

Em função dessas constatações, Dormer (1995, p. 139) afirma:

a atividade artesanal é intrigante. Em certa medida é artificial, mas há a realçar, como aspecto positivo, o facto de proporcionar uma alternativa estética ao design industrial e apresentar uma nova perspectiva num Mundo por vezes excessivamente povoado pelas 'realidades' [...].

O conhecimento das culturas pelo designer lhe garante a segurança para transitar de um código a outro sem prejuízo de sua identidade ou de cair em clichê. Desmistificar o design, por meio de uma reflexão comprometida com o verdadeiro sentido da palavra, mostrar que não se restringe apenas a formas agradáveis ou a fatores meramente estético-formais. O design vai além dessas questões relacionadas ao "belo", tornando-se, dessa maneira, uma atividade de grande importância para a formação de nossa cultura material.

A partir dele, também se estabelecem diálogos entre as diversas culturas, fazendo com que o usuário se torne mais sensível e perceptível com o meio em que vive, transcendendo fronteiras territoriais.

Sendo assim, independente de serem fabricados industrialmente ou artesanalmente, os objetos, segundo Löbach (2001),

devem suprir as necessidades práticas, simbólicas, estéticas, dos usuários, e ainda serem portadores culturais e sociais ao manifestarem valores pessoais.

Entre as muitas definições de design, pode-se dizer que ele tem analogia com algo amplo e de caráter universal e visa à valorização do ambiente humano, engloba a concepção e criação de objetos até a formação de novos conceitos. Refere-se à criação, ao ato de projetar, desenvolver e dar forma por meio de uma sequência de atividades, envolvidas no processo de desenvolvimento de produtos, decorrentes da análise dos fatores humanos, econômicos, tecnológicos, entre outros, a fim de otimizar os recursos disponíveis e a melhorar a qualidade de vida do ser.

O design consiste em uma ferramenta que permite adicionar valor a um produto e também levá-lo a conquista de novos mercados. Representa um processo que começa com a definição de um propósito e avança por meio de uma série de questões e respostas no sentido de criar uma solução.

O caminho traçado para a identidade no design, portanto, começa pela retrospectiva da história cultural, passa necessariamente pela avaliação crítica e afetiva das raízes e pela incorporação dos códigos culturais para chegar, com segurança, ao desenvolvimento pleno de um bom projeto.

Nesse sentido, foi importante estabelecer como princípio balizador do projeto ações efetivas em relação ao conhecimento da cultura. Para tanto, foi preciso buscar os elementos que compõem a identidade de Santa Maria.

Foram prédios, ruas, praças, monumentos, o grande diferencial de elementos simbólicos da cidade diversificados na

forma e no conteúdo humano que apresenta as tradições das suas etnias formadoras: árabes, europeus, judeus, índios e negros. É dessa herança que se formam os elementos culturais da cidade, expressiva de tradição e hibridismo no resultado de suas composições. Desse modo, a herança cultural de um povo, transmitida de geração a geração, é importante fator da sua identidade.

A CERÂMICA: PROCESSOS E HISTÓRIA

O interesse pela cerâmica aumenta constantemente, seja como forma de expressão artística ou produção de objetos utilitários, ou, ainda, pelo simples fato de produção para aliviar o estresse causado pelo modo de vida. A cerâmica é uma técnica envolvente, seu modo de produção é fascinante, lento e instigante, exige de seu criador paciência e dedicação. Essas considerações podem ser confirmadas por Christy e Pearch:

las cerâmicas ofrecen varias facetas atractivas: como artesanía, brindam la oportunidad de confeccionar una amplia gama de artículos funcionales y, como arte, ofrecen una perfecta forma de expresión debido a la infinidad de combinaciones de color y textura (1993, p. 8).

Ela praticamente não sofreu alterações ao longo do tempo no seu modo de produção. É um ofício de tradição, mas que oferece muitas possibilidades expressivas e capacidade de inovação. Sua matéria-prima, a argila ou massas de argila cerâmica, de acordo com Ros (2002, p. 9), "são misturas de diferentes argilas e outras

substâncias que lhes conferem plasticidade, porosidade e uma temperatura de vitrificação aproximada”.

Para melhor compreender, esses aspectos devem ser sempre considerados, pois a plasticidade da argila possibilita boa modelagem e manuseio da massa sem fissuras ou rachaduras; a porosidade garante secagem da peça de maneira uniforme e a temperatura de queima deve ser de acordo com o tipo de massa e acabamento, para garantir rigidez e resistência ao objeto.

Objetos feitos em cerâmica acompanham a história da humanidade, eles começaram a ser executados no momento em que o ser humano deixou de habitar as cavernas, mais precisamente no período neolítico, e tornou-se agricultor, ou seja, quando passou a formar uma sociedade sedentária e cultivar a terra. Para Proença (2000, p. 14),

“esse fato é tão importante que ficou conhecido como a Revolução Neolítica, pois transformou profundamente a história humana [...]. O homem Neolítico desenvolveu a técnica de tecer panos, de fabricar cerâmicas e construiu as primeiras moradias”.

Nesse sentido, necessitava não apenas de um lugar que servisse de abrigo, mas de utensílios para a sua sobrevivência. As primeiras peças tinham função utilitária para guardar grãos e alimentos, desse modo deveriam ser resistentes ao uso, impermeáveis e de fácil fabricação.

Os vasos mais antigos que se tem conhecimento eram modelados manualmente em barro cru, extraído da terra, e secos ao sol e ao vento. No entanto, o domínio do fogo e a descoberta de que a argila cozida e endurecida poderia ser utilizada como matéria-prima para a fabricação de recipientes para alimentos e líquidos significaram um grande passo para o progresso humano (CHRISTY; PEARCH, 1993).

Nesse processo, a cerâmica se situa entre os mais simples e os mais complexos dos artefatos. Simples, por ser uma técnica primária; complexa, por ser abstrata¹. Historicamente, encontra-se entre as artes primitivas, isto é, está na gênese dos fazeres humano. Seu desenvolvimento situa-se antes do desenvolvimento da escrita, ou mesmo de uma religião, a função prática da cerâmica está diretamente ligada às necessidades de sobrevivência humana.

Desse contexto, talvez pertença às análises de Norman (2008, p. 102), para o qual “os objetos físicos têm peso, textura e superfície. [...] a sensação física é importante. Afinal, somos criaturas biológicas, com corpos físicos, braços e pernas”.

Em sua longa trajetória e lenta evolução, pode-se dizer que a “Grécia é outro marco na história da humanidade e da cerâmica, especialmente a partir do século IV a. C., com as criações áticas. Desse período são conhecidos os vasos com figuras humanas pintadas em preto sobre a argila vermelha e, mais tarde, as figuras em vermelho sob o fundo preto. (PENIDO; COSTA, 1999, p. 12). No século V a.C., tornou-se peça importante e documentação histórica da cultura grega. A partir do século VI a.C. outros povos, como os etruscos e romanos, incorporaram a suas culturas a arte da cerâmica, inspiradas em modelos gregos.

Além disso, pode-se fazer referência à cerâmica persa e à sua influência no Ocidente, no século IX. O estilo derivado do persa chegou à Espanha pelos sarracenos. No século XII, fabricou-se cerâmica de reflexos metálicos e, nos séculos XIII e XIV, produziram-se louças

¹ Para um apanhado mais amplo sobre a abstração, ver John Heskett, “Design”, 2008, p. 20. Segundo o referido autor, “as ferramentas deixaram de ter inspiração apenas na natureza e evoluíram para formas totalmente novas e de origem exclusivamente humana”.

arábico-espanholas ou hispano-mouriscas esmaltadas em Málaga e no reino mouro de Granada.

No entanto, a maior influência da cerâmica ocidental foi a chinesa, que, a partir do século XVI, foi exportada para a Europa (Heskett 2008). Cedo se expressou de maneira autônoma, por conta da sua rica cultura, de solo que a beneficiava de argilas naturais de grés e caulim e do aprimoramento técnico de fornos de Jingdezhen para cocção a alta temperatura.

Na Europa, a porcelana de pasta “tenra” foi obtida no final do século XVI, em Florença, tornando-se comum na França no século seguinte. A Alemanha descobriu o processo de vitrificação que propiciou a criação, por volta de 1709, da primeira fábrica de porcelana “dura” na cidade de Meissen, reconhecida pelos produtos de alta qualidade.

A porcelana, na Inglaterra, teve impulso no século XVIII. Essa questão pode ser verificada em Forty (2007, p. 28):

a demanda por artigos de cerâmica aumentou constantemente durante o século XVIII, mas não apenas devido ao crescimento da população. A nova popularidade do chá requeria taças de cerâmica (uma vez que não é possível beber líquidos quentes com conforto num recipiente de metal), ao mesmo tempo que a expansão colonial criava mercados além-mar. Esses desdobramentos beneficiaram a indústria como um todo e a maioria dos fabricantes aumentou seu comércio.

Várias técnicas foram desenvolvidas nesse século, como a porcelana multicolorida “casco de tartaruga” e a agate-ware.

Destaque especial é a cerâmica chamada Queensware, de aspecto neoclássico, criada por Josiah Wedgwood.

A influência do movimento neoclássico, inspirado nas antiguidades clássicas, foi fundamental para o desenvolvimento de uma nova linguagem para a arte da cerâmica. Segundo Forty (2007),

“o neoclássico pretendia recuperar para a arte e o design a pureza de forma e expressão que julgava faltar no estilo rococó da primeira metade de século XVIII e que era identificada naquilo que Grécia e Roma haviam produzido”.

O estilo foi incorporado à produção cerâmica de maneira brilhante por Wedgwood, que soube, nos primórdios da industrialização, equacionar os problemas de produção com as soluções trazidas do design. Dessa forma inovou na aparência dos produtos.

Conforme Forty (2007), essas peças eram fabricadas com métodos mecânicos de produção e, devido a essa questão, para alguns historiadores do design, foi o motivo do surgimento do novo estilo, mas, para o referido autor, esse processo só acelerou a produção. No entanto, isso por si só não alterou o desenho das peças, outros fatores de ordem econômica determinaram essas mudanças. Segundo ele, a filosofia de Wedgwood era criar uma variedade de peças sem aumentar os custos de produção, esse fato ocorreu pela exigência dos consumidores da época, desejosos de variedade de modelos.

Na América, o México foi um dos centros importantes da cerâmica pré-colombiana, de grande magnificência nos primeiros séculos da era cristã, no período Teotihuacan. As cerâmicas de decoração policrômica dos maias, toltecas e astecas são significativas pela adoção de formas humanas e de animais das culturas andinas, como a mochica e a nazca. “As civilizações pré-colombianas (Peru,

Equador, México) faziam peças polidas não só com finalidades utilitárias, mas também para serem usadas como brinquedos, instrumentos musicais e objetos religiosos, com um avançado design” (PENIDO; COSTA, 1999, p. 12).

No Brasil, encontra-se a cerâmica do índio pré-histórico, considerada uma das mais antigas das Américas, com objetos encontrados que remontam a 5.000 anos. Essas cerâmicas derivam, na grande maioria, de sítios situados em regiões banhadas pelos rios Amazonas e Paraná. Especialmente as que se localizam na foz do rio e as que se encontram nas imediações do Tapajós. As peças cerâmicas encontradas nesses lugares são importantes fontes de pesquisa por parte dos historiadores.

A ilha de Marajó é formada por uma planície aluvial, a maior ilha do estuário amazônico e completamente inundada pelas cheias anuais. Na planície, encontram-se os tesos, elevações pronunciadas, de formação artificial, atribuídas a povos ceramistas que ocuparam a ilha em tempos pré-históricos. Escavações efetuadas revelaram que, de fato, a região foi povoada por índios de distintas culturas, em diferentes épocas, com uma arte já plenamente desenvolvida. Os elementos típicos da cultura marajoara são urnas funerárias de características antropomórficas. Quanto à técnica, trata-se de uma cerâmica de pasta temperada com cacos moídos e rica em decoração, executada por meio de incisões e pintura. As cores empregadas que cobrem a superfície das peças são, frequentemente, o vermelho e o marrom, aplicados sobre alicerce branco ou creme. “A cerâmica nativa brasileira era produzida basicamente por mulheres e de forma artesanal” (PENIDO; COSTA, 1999, p. 16).

Também fazem parte do complexo cerâmico marajoara vasilhames menores, bem como pequenas figuras antropomórficas representadas sem os membros superiores e, geralmente, sentadas, pequenos bancos redondos, e as tangas triangulares.

Na bacia do rio Paraná, são poucos os sítios que sofrem escavações sistemáticas, os indícios cerâmicos encontrados com mais regularidade são atribuídos à cultura guarani, que, na época do descobrimento, ocupava áreas do Brasil meridional. Essa cerâmica denominada guarani caracteriza-se por grande número de vasos, potes e tigelas de formas e tamanhos variáveis, além de grandes urnas com tampas.

A partir dessa observação, é possível perceber que a tradição da cerâmica no Brasil não chegou com os portugueses ou na bagagem cultural dos escravos trazidos da África, a grande contribuição chegou do índio que já trazia na sua cultura o trabalho em barro quando da descoberta do Brasil. As contribuições dos colonizadores portugueses foram as instalações das primeiras olarias, que estruturaram e concentraram a mão de obra, introduziram o uso do torno e das "rodadeiras", essas técnicas parecem ser as mais importantes contribuições dos portugueses, o que possibilitou haver maior regularidade na forma, maior qualidade no acabamento e menor tempo de execução do trabalho.

Atualmente, observa-se que a tradição antiga é combinada com os benefícios e o entusiasmo dos avanços tecnológicos, o que transformou a cerâmica em uma arte de inesgotáveis possibilidades. Cada vez mais designers recorrem a esses meios em busca de um estilo próprio, na condição de personalizar suas criações.

O SIMBÓLICO DA FERROVIA AGREGADO AO PRODUTO

No primeiro momento de desenvolvimento do projeto, foram pesquisados os elementos simbólicos visuais e imateriais constituintes da cultura local, por meio de pesquisa de campo, bibliográfica e imagética. A partir desses dados, selecionaram-se elementos que caracterizam de forma mais abrangente a identidade da cidade, visando à sua aplicabilidade técnica e estética em produtos definidos pelo grupo participante.

Para a devida aplicação, foi necessário analisar os elementos positivos da identidade da cidade, ou seja, aquilo que se constitui como patrimônio de comunicação, pois uma coleção de ativos de comunicação de uma marca ou identidade reflete sua ideologia.

A escolha do tema Ferrovia e seus elementos deveram-se pelo fato de ela ser regionalmente reconhecida culturalmente emprestar um significado à história de Santa Maria e região. Para uma cidade, é possível variar esses elementos com a utilização de eventos históricos e políticos, com indivíduos específicos e até com estruturas físicas, como prédios e monumentos.

Outros fatores, como ambiente, recursos, cultura, história, economia e experiência das pessoas também desempenharam papel importante ao influenciar o desenvolvimento desse espírito de integração no modo de pensar o produto. Para tanto, o desenvolvimento de um design local no contexto globalizado não só se fortalece, como passa por novos valores. De acordo com Moraes (2006, p. 192),

o modelo de globalização em curso, traz, de forma acentuada, para dentro da Cultura do Design, elementos, códigos de sentidos múltiplos, plurais,

híbridos e sincréticos, mas, ao mesmo tempo, tende a valorizar o lado 'sólido' (a essência) da cultura local, favorecendo por fim a revalorização dos artesanatos regionais.

Nesse sentido, o artefato deve estar enraizado na realidade local e precisa conectar as pessoas almejando amplificar o que existe na cultura. Deve expressar a percepção clara de lugar e dos valores em um sentido quase espiritual e certamente emocional, com isso, indicará uma conexão real e clara da região.

Para superar esse desafio, o produto deverá ter um posicionamento cativante, fascinante e "traduzível", ou seja, suficientemente rico e significativo. Sabe-se que produtos com imagens bem definidas têm enormes vantagens para se sobrepor numa sociedade dinâmica e em constante evolução.

Transmitir conhecimento e cultura por meio de produtos significa consolidar a imagem da cidade, valendo-se de recursos técnicos, estéticos, simbólicos e funcionais. A seguir, breves considerações acerca de alguns dos produtos desenvolvidos que consideraram o significado do tema, visto como conceito de design. Para Heskett (2008), "[...] o significado tem mais a ver com expressão e sentido", assim como o envolvimento e a história pessoal e cultural das designers envolvidas no projeto.

O modelo projetual (Figura 1) proposto pela designer para a criação do produto se fundamentou como uma metáfora de ferros retorcidos encontrados nas sucatas da ferrovia, corroídos nos depósitos e galpões da antiga "gare"². São peças abandonadas,

² Expressão popular aplicada à antiga Viação Férrea de Santa Maria, RS.

fragmentos de passados que, somados, contam narrativas que ainda hoje sobrevivem e descrevem de maneira fugidia o apogeu da viação férrea em Santa Maria.

A escolha desses fragmentos para serem descritos no produto ocorreu pelo fato de eles remeterem a lembranças de infância da designer, território de referências culturais que foram decodificados nas peças encontradas e traduzidos de maneira simbólica na forma e na cor aplicada em pratos e tigelas.



Figura 1 – Tigela de cerâmica, com técnica de placa aplicada sobre molde e pintada manualmente, designer Salette Marchi.

Os objetos conformados pela designer Círia Moro (Figura 2) são pratos e fruteiras em forma circular. Sua pesquisa para a criação das formas baseou-se em componentes da ferrovia e da máquina como rodas, limpa trilhos, trilhos de trem e dormentes. As formas das fruteiras e pratos remetem à forma da roda do trem (circular), os elementos como as linhas paralelas e sinuosas remetem aos trilhos do

trem e ao seu movimento de subir e descer contornando os morros que compõem a paisagem de Santa Maria.

As linhas são sobrepostas por relevos que representam os dormentes, invertendo a sua composição e a sua estrutura original, na qual o dormente é que suporta a linha férrea.

Essas imagens e formas fazem parte das vivências e de suas relações simbólicas, representam possibilidades que se renovam ou iniciam-se com o passar dos tempos, escolhas, percursos, ou mesmo o ato de inventar-se.



Figura 2 – Prato de cerâmica, com técnica de placa e aplicada sobre molde e pintada manualmente, designer Ciria Moro.

METODOLOGIA

Iniciou-se o projeto com a escolha de uma série de produtos que poderiam ser executados de forma artesanal, como, por exemplo,

bolsas, assessorios decorativos, mantas, colchas, tapetes e objetos cerâmicos. Optou-se pelos últimos devido a suas intervenções técnicas que definem a sua forma de expressão funcional e artística e o processo produtivo da cerâmica artesanal, pelo fato do Curso de Design do Centro Universitário Franciscano dispor de espaço e equipamentos adequados para a elaboração das peças. Desse modo, os trabalhos realizaram-se em forma de ateliê e oficinas que conciliaram teoria e prática, integrando design de qualidade e produção artesanal. Como resultado, teve-se o enriquecimento e o intercâmbio de experiências entre os envolvidos.

O método de trabalho para o desenvolvimento do projeto voltou-se principalmente para os itens função, estética e técnica e ocorreu a partir da troca de conhecimentos entre as professoras do Curso de Design, envolvidas diretamente com metodologia de projeto de produto em design, e do apoio voluntário de colaboradoras artistas plásticas e ceramistas conhecedoras de técnicas e da linguagem da cerâmica.

A metodologia foi criada a partir de necessidades concretas e partiu do potencial de autoconhecimento e autonomia das designers e das especialistas no campo, cujo desafio foi o de resolver os problemas de design artesanal de cerâmica. A primeira etapa para o desenvolvimento dos produtos foi a utilização de ferramentas de pesquisa aplicadas ao design, com foco no contexto da produção artesanal de cerâmica em compatibilizar a configuração do objeto, sua relação de uso, forma e significado.

Para melhor desenvolvimento da proposta, foi utilizado o recurso da fotografia, no qual foram captadas imagens que fazem

parte da cultura local, isto é, de pontos da cidade considerados pelo seu valor histórico e simbólico. A partir dessa busca, escolheu-se a Ferrovia como elemento temático que caracteriza de forma mais abrangente a identidade da cidade.

A escolha da Ferrovia serviu de inspiração e meio de expressão para a geração de imagens e para o desenvolvimento de alternativas projetuais. Assim, buscou-se fazer uma investigação sobre análise e síntese de formas e, para tanto, foi empregado como referencial teórico as contribuições de Bruno Munari (1997), **Design e comunicação visual**, principalmente, seus aspectos como: cor, forma, texturas e harmonia, cujas especificações encontradas foram usadas para a solução de projeto.

Na segunda parte, com enfoque à semântica, foi feita pesquisa bibliográfica tendo como base **Elementos de semiótica aplicado ao design**, de Lucy Niemeyer (2003), que contribuiu às abordagens de questões de representação das identidades locais, especialmente na busca de informações que orientaram para o desenvolvimento dos produtos, quanto aos elementos estéticos e simbólicos. Ainda, outras teorias serviram de aparato bibliográfico para o trabalho, referentes ao design, artesanato, cerâmica.

Assim, conclui-se que os objetos produzidos durante esse percurso, mesmo que de maneira incipiente, são produtos resultantes de uma pesquisa e de um contexto cultural. Para isso, foi fundamental a participação e o convívio dos diferentes profissionais em todas as fases do trabalho, mas o mais importante foi que, no projeto, demonstrou-se a relevância de novas possibilidades de se pensar a produção, os produtos e suas competências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que são enormes as perspectivas do mercado para produtos identificados com as culturas locais, por isso é urgente conquistar esse espaço e estar atento às sensibilidades culturais para identificar e desenvolver produtos diferenciados.

A redescoberta e a valorização do trabalho artesanal estão levando instituições públicas e privadas a desenvolver parcerias com comunidades que têm sua subsistência em trabalhos artesanais.

Alunos e professores experimentam, assim, novas formas de pensar o design e a iniciativa de buscar parceiros visa ao aprofundamento desses conhecimentos. O Centro Universitário Franciscano tem reafirmado ações de pesquisa e ensino por meio de projetos de extensão nos quais professores e alunos atuam junto à comunidade, com ações que tentam aproximar a academia de outros saberes, que são herdados na família ou que são frutos da necessidade de autodesenvolvimento de pequenos grupos, como é o caso do processo artesanal.

Sabe-se que é importante fortalecer esse setor por meio da qualificação dos profissionais envolvidos nessa atividade, de suas criações, de suas práticas, do desenvolvimento dos produtos, o que é feito, muitas vezes, de forma solidária e nem tão especializada como os industriais.

Nesse sentido, o projeto visou à criação e implementação de produtos de qualidade em design e propiciou, ainda, um conjunto de inter-relações entre designers e profissionais de outras áreas em seu contexto social.

Torna-se, desse modo, relevante a troca desses conhecimentos, que ajudarão no desenvolvimento de um pensamento crítico, es-

tético, político e social e na sua relação com os espaços e os meios onde são inseridos os objetos.

REFERÊNCIAS

CRISTY, Geraldine; PEARCH, Sara. **Cerâmicas**: escuela de arte paso a paso. Barcelona: Blume, 1996.

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

DORMER, Peter. **Os significados do design moderno**. A caminho do século XXI. Trad. Pedro Afonso Dias. Portugal, Porto: Centro Brasileiro de design, 1995.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. Trad. Pedro Maia Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HESKETT, John. **Design**. São Paulo: Editora Ática, 2008.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial** – Bases para a configuração dos produtos industriais. 1ª ed. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2001.

MORAES, Dijon De. **Análise do design brasileiro**: entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

NORMAN, Donald A. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Trad. Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PENIDO, Eliana; COSTA, Silvia de Souza. **Oficina:** cerâmica. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1999.

ROS, Dolors. **Cerâmica.** Lisboa: Editorial Estampa, 2002.

SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. **História da arte.** São Paulo, SP: Ática, 1999.

COLEÇÃO DE JOIAS GAUCHIDADE: PRODUTO COM REFERENCIAIS REGIONAIS PARA O MERCADO GLOBAL

Maria da Graça Portela Lisbôa
Flavi Ferreira Lisbôa Filho

RESUMO

Neste artigo, tematiza-se a experiência da criação e da produção de uma coleção de joias, denominada Gauchidade, elaborada a partir de referenciais culturais regionais, que aludem ao modo de vida do estancieiro das fazendas gaúchas do século XIX. Com vistas à integração comercial, cultural, social e global, propôs-se um *site* para apresentar a coleção ao mercado internacional. Além disso, analisa-se a estratégia de produção e de comercialização do produto *on-line*.

Palavras-chave: design; comunicação; produção; joias.

INTRODUÇÃO

A coleção de joias Gauchidade foi criada a partir de referenciais culturais regionais, em alusão ao modo de vida do estancieiro das fazendas gaúchas do século XIX. Na época, sua indumentária, seus ornamentos e artefatos constituíam um modo de se destacar e diferenciar da maioria da população que trabalhava na lida campeira. A partir de três linhas específicas: Viajando no Sul, Cavalgando no Pampa e Vivendo nas Tradições, a coleção, produzida de forma experimental, foi colocada à venda em www.mgjoiasdesigner.com.br,

visando atrair os consumidores para um produto novo e diferenciado com apelo regionalista.

Neste estudo, concebe-se a cultura como fenômeno regional, a qual Santaella (2003) considera como uma distribuição geográfica ou local que define certos costumes, pois

os elementos culturais, em qualquer tempo, apresentam uma distribuição geográfica ou distribuição por localidade. Esse caráter geográfico define certos costumes, artes, religiões, etc., como pertencente às regiões em que eles existem. Assim, certo hábito social de uma região pode ser absorvido por outras regiões [...] (SANTAELLA, 2003, p. 44).

A literatura nos mostra que precisamos do real na história da cultura; só teorizá-la naquilo em que se situa o que se pode entender como o concreto da vida das pessoas. Nesse sentido, a coleção de joias Gauchidade se apropria dos elementos da cultura do Rio Grande do Sul para formar um conceito e criar formas para produzi-las a partir de referenciais regionais. Neste trabalho, além de se apresentar a referida coleção, busca-se analisar a estratégia de produção e a comercialização do produto *on-line*.

DESIGN, COMUNICAÇÃO E CULTURA REGIONAL

O design constitui uma ciência interdisciplinar que trabalha em conjunto com outras áreas de conhecimento para aprimorar produtos, serviços ou ideias, visando ao homem e seu entorno. Para Löbach (2007, p. 16), o design é uma ideia, um projeto ou

um plano para a solução de um problema determinado cuja corporificação ocorre com a ajuda dos meios correspondentes, tornando visualmente perceptível a solução de um problema. Assim, podemos afirmar que o design compreende a concretização de uma ideia em forma de projeto, resultando na produção de um produto ou sistema de produtos que satisfazem às exigências do consumidor. E, para inseri-lo culturalmente, busca-se um conceito correspondente.

No projeto da coleção de joias, denominada Gauchidade (LISBOA, 2006), buscou-se inspiração, para a criação do conceito, no *modus vivendi* dos donos das ricas propriedades de terras exploradas com a atividade pecuária. São estâncias localizadas no Continente de São Pedro, atual estado do Rio Grande do Sul – RS, extremo Sul do Brasil, no período da história que compreende o século XIX.

Nessa época, de acordo com Moreira (1997), o RS apresentava uma população pequena, com poucas propriedades de terras distribuídas em grandes extensões territoriais, onde se desenvolvia a pecuária extensiva, com a criação do gado que havia sido abandonado pelos jesuítas durante a Guerra Guaranítica¹. Criado solto e xucro, o gado se desenvolveu aos milhares, atraindo a cobiça dos tropeiros que os vendiam em outros estados do país. Mais tarde, o gado passou a ser uma fonte de riqueza para o RS.

Além da exploração do couro e do sebo, surgiu o comércio de mulas. Os tropeiros começaram a reunir o gado em determinados

1 "De 1754 a 1756 deu-se uma revolta chamada Guerra Guaranítica, onde morre o cacique Sepé Tiaraju, que contribuiu, no ano de 1768, para os jesuítas abandonarem o RS" (MOREIRA, 1997, p. 27).

lugares, dando origem às primeiras estâncias². As sedes tinham cômodos geralmente simples³, os galpões eram rústicos e serviam aos agregados.

A vida diária no campo, conforme Paladino (1994), denotava-se pelas correrias dos rodeios, as galopadas, o gado a pastar, o deslocamento de um lugar para outro, percorrendo invernadas em busca de pasto e água. Para ir às charqueadas, o gado era conduzido por longas estradas, o que dava ao cenário primitivo ares de mobilidade heroica pelo desempenho dos peões, escravos e patrões.

O estancieiro, segundo Zattera (1998), era senhor de poder político e econômico que ostentava, em suas vestes, ornamentos e apetrechos, a sua posição social. Quanto à estancieira, pode-se afirmar que se vestia com requintado luxo em contraste com o cenário em que habitava. A indumentária era riquíssima, com joias e trajes vindo da moda europeia. Muitas vezes, usavam adornos em excesso como prova de ostentação de riqueza⁴, como pode ser observado na figura 1.

2 "As estâncias no RS pintalgaram todos os recantos desmatados, onde as terras onduladas povoaram-se de gente e gado" (PALADINO, 1994, p. 50).

3 As casas eram "[...] baixas, de duas águas, meia-água, piso de chão batido, muitas vezes sem forro" (PALADINO, op. cit., p. 50).

4 "Sua vestimenta chegou a ser rica e luxuosa, vestindo-se elas com esmero. Em ocasiões especiais, usavam sapatos de seda a combinar com os vestidos, e as meias de cor ou brancas cobriam completamente suas pernas. Os vestidos de seda ou veludo eram longos e se faziam acompanhar por xales ou capas com pelevine. Os cabelos eram enrolados e presos por travessas e, quando em vez, usavam chapéus de fitas e plumas luvas. Joias faziam parte do seu ornamento e as carregavam em excesso" (ZATTERA, 1998, p. 69).



Figura 1 - Estancieiros da Primeira Época (1730-1820).

Fonte: (ZATTERA, 1997, p. 75).

No século XIX, na indumentária gaúcha, misturou-se o chiripá missioneiro com as ceroulas de algodão e botas fortes de origem europeia. As boleadeiras de origem indígena passaram a ser forradas com couro e tiveram outras mudanças até o final do período. O chapéu de feltro se tornou essencial para o gaudério que trabalhava e tinha dinheiro para comprar, bem como a faca, o lenço no pescoço ou na cabeça, o pala, o chimarrão, o laço e o cavalo⁵.

O cavalo se torna cada vez mais importante na atividade pastoril e o gaúcho faz seus arreios (encilhas⁶) com arte. O adorno do cavalo do gaúcho é motivo de comentários entre muitos

⁵ "O cavalo se tornou cada vez mais importante e a destreza do gaúcho em comandá-lo foi admirável." (ZATTERA, 1998, p. 66).

⁶ "As mantas, xergas e cinchas, bordadas delicadamente com fio de lã colorida, mais se parecem com tapeçarias. Todas as partes metálicas usadas em suas selas, estribos e freios, são de prata e esse metal recobre parcialmente as rédeas. Podem também ser totalmente feitas de malha de prata, integrando-se às outras peças de couro do aparato da montaria (Ibidem, p. 78).

escritores e, sem sombra de dúvidas, demonstra a posição social em que se encontra.

Os estancieiros no RS, nas oportunidades de cerimônias oficiais, trajavam-se, segundo Zattera (1998), com o fraque complementado por camisa com rendas, colete e meias de seda brancas, sapatos com fivelas e calça branca, seguindo também a moda europeia da época. No campo, observa-se o uso do manto espanhol denominado ponche⁷ e do chapéu.

A figura típica dessa época é o gaúcho, um tipo popular que se originou na pecuária⁸. Cabe destacar que as lutas e guerras, que ocuparam grande parte da história sul-rio-grandense do século XIX, conferem-lhe sentido de bravura, determinação, coragem e apego pela terra.

Com sua historicidade, considera-se o gaúcho um personagem que tem o seu lugar na História⁹. Atualmente, todas as pessoas nascidas no RS são chamadas de gaúchos(as), apesar de o termo ter se originado na campanha, na atividade pastoril.

As transformações passam desde a moradia, influenciadas pelo desenvolvimento das cidades, transportes, trabalho, indumentária que, ao longo dos tempos, recebe a influência dos regionalismos dentro das suas fronteiras. O que se observa na miscigenação do gaúcho é resultado do processo de colonização do território ao longo

7 "O poncho, quando de pano, é circundado de belbute com forro de baeta de cor viva" (Ibidem, p. 64).

8 "Foi na atividade pastoril, particularmente na campanha, que surgiu a figura do gaúcho, originalmente o homem que trabalhava na fazenda cuidando do gado" (MOREIRA, 1997, p. 37).

9 "O RS tem peculiaridades que devem ser preservadas, anexadas aos nossos valores fazendo a nossa história" (PAIXÃO CORTES, palestra do dia 21/05/2005 na UNIFRA em Santa Maria – RS).

dos tempos, que acaba por determinar especificidades próprias desde indumentária, culinária, folclore entre outros.

No que se refere às joias utilizadas no século XIX, segundo Lisbôa (2006), observa-se requinte, luxo e esplendor, próprios de uma época de glamour e de exímios ourives, em um estilo neoclássico; com riqueza de detalhes greco-romanos, predominando a técnica da joalheria etrusca.

Conota-se que a joia representava, no imaginário do gaúcho, a ostentação de poder econômico e político, que os estancieros possuíam nesse período da história do estado. A quantidade de adornos usados ao mesmo tempo era um fator de diferenciação da classe social que predominava sobre as demais, distinguindo-os como senhores proprietários no cenário telúrico em que habitavam.

Observa-se, na pesquisa em Lisbôa (2006), que a indumentária do gaúcho também é enriquecida com joias em ouro, gemas e prata. Muito utilizadas em relevo, encontradas principalmente nas celas, estribos, arreios, malhas (trançados) e misturadas ao couro.

A faca, o relógio de bolso, as abotoaduras nas camisas, o cinturão de metal nobre e pedrarias, bem como as esporas de prata, além dos arreios de montaria, salientam sua posição. Com base nesses conceitos, que ora foram sintetizados para este texto, é que se propôs a coleção de joias Gauchidade.

A COLEÇÃO

A tendência globalizadora da cultura nos inflige a necessidade de identidade, para demonstrar quem somos e compartilhar valores não somente de mercado, mas também culturais. Com vistas à

integração comercial, cultural e social, as joias da coleção Gauchidade buscam se apresentar no mercado internacional¹⁰, levando a cultura regional do Rio Grande do Sul.

A pesquisa na cultura gaúcha e sua posterior aplicação no projeto da coleção de joias Gauchidade originou a criação de três linhas temáticas. Cada uma delas representa um aspecto peculiar da cultura regional do RS. Com o intuito de preservar as especificidades culturais, denominaram-se as linhas de: Viajando no Sul, Cavalgando no Pampa e Vivendo nas Tradições.

Os metais utilizados na produção foram o ouro amarelo (Au), com o objetivo de realçar as gemas, ametista na linha Viajando no Sul e citrino na linha Vivendo nas Tradições. Considerando que a prata (Ag) já faz parte da indumentária gaúcha desde o século XIX, ela foi utilizada na linha Cavalgando no Pampa. Esses dois metais preciosos valorizam as joias e retomam os sentidos que produziam no período estudado.

Linha Viajando no Sul

Nesta linha, o foco foi a vestimenta gaúcha do século XIX, ou seja, as roupas usadas pelos estancieiros. Essa indumentária apresentava requinte e significava poder e *status* para seus usuários, distinguindo-os do resto da população. A coleção

10 Mesmo sem concluir se o momento que se vive é plenamente pós-moderno ou ainda moderno, sente-se que ele é de essencial importância e que dirige a reflexão sobre si, principalmente pela tendência globalizadora da cultura. Se, por um lado, se constata esse aspecto horizontal da rede de relações que se impõe, por outro, tem-se de reconhecer o aspecto vertical, ou seja, o da especificidade localista (HILL, 2006, p.100).

foi inspirada em detalhes como os leques, xales, rendas, fitas, vestidos, entre outros. Nela, também se percebe a influência europeia na ourivesaria, marcada pelo exagero e pelo trabalho de exímios ourives.

Esta linha é composta por: broche, brinco, anel e camafeu¹¹. É oportuno explicitar os motivos históricos que justificam a proposição da peça camafeu. Segundo Pedrosa (2010, *on-line*),

os primeiros camafeus surgiram por volta do ano 300 aC, em Alexandria, Egito, e eram muito utilizados em joias e adornos para vestimentas. Também os antigos gregos e romanos apreciavam intensamente o camafeu e imagens de deuses e deusas, cenas mitológicas ou figuras femininas eram as preferidas. No período Helenístico, jovens mulheres usavam camafeus com a figura do deus Eros como um sedutor convite ao amor.

Na confecção dos camafeus, a autora referenciada discorre que as gemas podem ser gravadas como uma imagem negativa (*intaglio* ou entalhe) ou trabalhadas em relevo.

A gema ametista foi escolhida para as joias da linha Viajando no Sul (Figura 2), na cor lilás, pois, conjugada com o ouro, transmite leveza e elegância. A exuberância dessa combinação constitui uma referência à vestimenta requintada dos estancieiros gaúchos do século XIX e remete ao glamour da moda dessa época.

¹¹ A palavra camafeu origina-se do latim *cammaeus* e significa pedra entalhada ou esculpida, sendo muito utilizada primeiramente, na gema ágata (PEDROSA, 2010).



gracc
MAYARA GRACCIANO

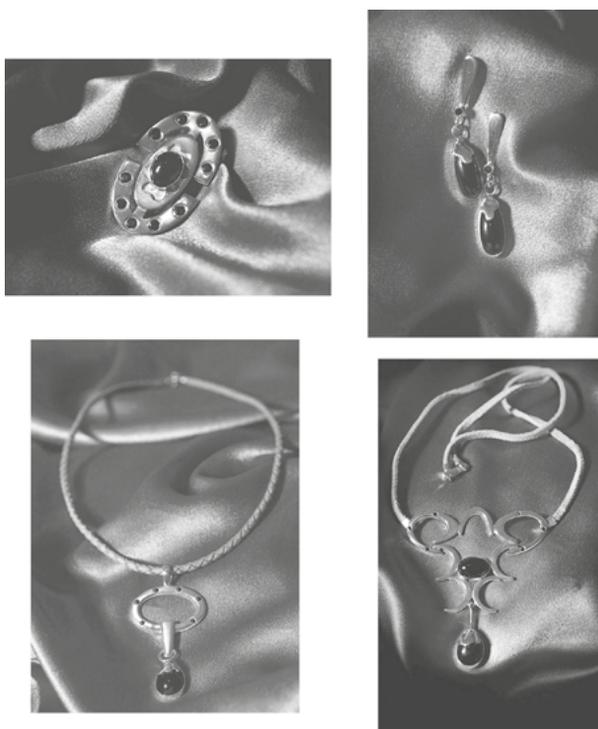
Figura 2 - Fotos das joias da linha Viajando no Sul.
Fonte: Catálogo Coleção de Joias Gauchidade (2009).

Linha Cavalgando no Pampa

Nesta linha, o foco foram os utensílios que o gaúcho usava no seu dia a dia, remetendo à praticidade que as lides da campanha demandavam. Fazem parte desses apetrechos o relho, as encilhas, os avios de mate, as ferraduras, as boleadeiras, o laço e as cordas. Os detalhes utilizados na textura do metal correspondem ao relevo e à

mistura de materiais para a composição do conjunto. Não obstante, fica evidente a importância de incluir o couro nas peças desta linha.

Cavalcando no Pampa (Figura 3) foi composta das seguintes peças: broche, pingente, pendente e brinco. A gema utilizada foi a ônix que, na cor preta e na forma oval, representa o olho do cavalo. Conjugada com a prata, tem-se uma joia com brilhantismo e beleza, além de um custo mais acessível ao consumidor.



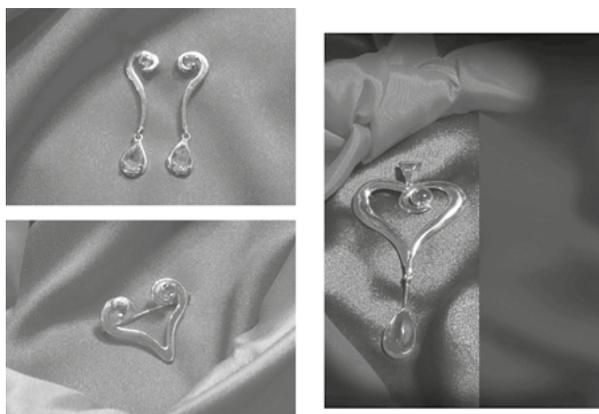
graca
A. G. G. G.

Figura 3 - Fotos das joias da linha Cavalcando no Pampa.
Fonte: Catálogo Coleção de Joias Gauchidade (2009).

Vivendo nas Tradições

Nesta linha, focou-se na essência da cultura gaúcha com referencial nas raízes culturais e suas manifestações. Tem-se o século XIX como uma época de afirmação do sentimento gaúcho, de formação da identidade regional, na qual foram pautados ideais de união, que podem ser observados no culto às tradições. Na integração vivenciada nas festividades e atividades dos centros de tradições gaúchas, por exemplo, exalta-se o orgulho da história, a busca da paz e a preservação da chama crioula, que se procurou representar pelo uso de gemas vermelhas e laranjas que remetem às cores do fogo.

Inspiradas em formas como “elos”, que remetem à união, e o “coração”, que simboliza o amor pela terra e pela família, as joias (Figura 4) foram produzidas com a gema citrino. A linha é composta das seguintes peças: brinco, pendente, pulseira e broche.



graca
JÓIAS

Figura 4 - Fotos das joias da linha Vivendo nas Tradições.
Fonte: Catálogo Coleção de Joias Gauchidade (2009).

Quanto às gemas

As gemas ametista, citrino e ônix foram escolhidas considerando a matéria-prima abundante no Rio Grande do Sul. Todas apresentam uma beleza diferenciada e são bem aceitas pelo público consumidor. Em forma oval, navete, redonda e gota, foram utilizadas na composição das três linhas.

Greff e Dorneles (2008) informam que, no Rio Grande do Sul, existe como maior potencialidade à exploração e comercialização a ágata, a ametista, o citrino e o cristal de rocha.

O Rio Grande do Sul é um dos mais importantes produtores de duas das principais gemas brasileiras: ágata e ametista, sendo também o maior produtor mundial. A terceira gema, que é o citrino, embora sendo mais raro que a ametista, tem menor valor comercial, talvez porque sua cor - que vai do amarelo ao laranja - seja muito comum entre as pedras preciosas. Essas três gemas são variedades do quartzo. Ainda são encontrados no Rio Grande do Sul gemas menos valiosas como o cristal de rocha (quartzo incolor), jaspe, cornalina e ônix. Também existem variedades de sílica, conhecidas como conchinha de ágata, pratinho, flor de ametista, geodinhos, pedra d'água, etc. (GREFF; DORNELES, 2008).

Para o Instituto Brasileiro de Gemas e Metais Preciosos (2005), os principais polos produtivos do país estão em cinco estados: Rio Grande do Sul, São Paulo, Ceará, Rio de Janeiro e Minas Gerais. O Rio Grande do Sul é um grande produtor nacional de pedras preciosas, em especial da ágata e da ametista e, em menor quantidade, do citrino.

O Estado responde por quase a totalidade das exportações dessas gemas.

A CONSTRUÇÃO DO SITE PARA COMERCIALIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO DA COLEÇÃO DE JOIAS GAUCHIDADE

Após a produção das joias de forma experimental, ações de comunicação foram desenvolvidas para a divulgação do produto. Esse planejamento incluía, além de materiais impressos e de assessoria de comunicação para a divulgação da coleção, a criação de um *site* para a venda do produto. Essa estratégia baseou-se na literatura que preconiza o uso do meio *on-line* como gerador de vendas. Para Felipini (2009), o crescimento do *e-commerce* é uma tendência natural, decorrente do aumento da base de internautas e da descoberta das vantagens da compra *on-line*.

Exageros à parte, o fato concreto é que o *e-commerce* representa um novo e promissor canal de comercialização e vem mostrando um exuberante crescimento nos últimos quatro anos. Representa também a geração de renda e empregos, possibilitando a evolução competitiva de nossas empresas e estimulando a expansão das exportações, devido a maior facilidade de divulgação de nossos produtos no mercado externo (FELIPINI, 2009, *on-line*).

Dessa forma, nada mais natural do que tentar a divulgação de um produto via internet. Nesse sentido, também concordam Santos e Gimenez (2009), quando preveem um contínuo crescer de usuários para a internet, indicando boas estimativas para o crescimento das

receitas. Para os referidos autores, diversos fatores-chave sinalizam um grande crescimento do comércio eletrônico por meio da internet. Dentre eles, destacam-se:

- popularização dos computadores - todo comprador de microcomputador é um potencial usuário da internet;
 - acelerado desenvolvimento tecnológico;
 - crescente oferta de softwares para o comércio eletrônico;
 - preocupação dos países desenvolvidos, principalmente os Estados Unidos, em discutir a regulamentação do comércio via internet;
 - interesse das empresas de cartões de crédito, inclusive com o desenvolvimento de parcerias para superação de alguns entraves relativos à segurança;
 - empresas dos mais diversos ramos utilizando a internet para oferecerem novos serviços;
 - presença de grandes varejistas internacionais;
 - surgimento de nova geração de consumidores mais acostumada ao uso de tecnologia digital;
 - interesse dos investidores norte-americanos na compra de ações de empresas especializadas no comércio através da internet; [...]
- (SANTOS; GIMENEZ, 2009, *on-line*).

A partir dessas definições e entendimentos sobre o comércio eletrônico, é possível pensar em um planejamento estratégico para as atividades empresariais *on-line*. Esse tipo de planejamento consiste em definir os elementos do composto de *e-marketing*, como produto, preço, promoção, distribuição e mensuração do desempenho, como assinalam Reedy, Schullo e Zimmermann (2001, p. 61), ao explicar que os recursos do *marketing* eletrônico podem aprimorar a tradicional

atividade do planejamento estratégico de *marketing*. Para esses autores, antes de entrar no composto de *marketing*, é preciso definir dois itens importantes: os objetivos do esforço *on-line* e o tipo de cliente a ser atingido.

Reedy, Schullo e Zimmermann (2001, p. 62) esclarecem que os objetivos podem ser estabelecidos por de um conjunto de metas numéricas, que envolvem o percentual de mercado, o valor e o volume de vendas, sendo complementados por informações importantes como descrição de mercado-alvo, objetivos de comunicação, de mídia, de relações públicas e outras informações relevantes. Quanto mais detalhado o planejamento, dizem os autores, menos adivinhação os responsáveis pelo plano terão de fazer.

O segundo passo consiste na avaliação de todos os segmentos possíveis dentro do universo de clientes potenciais, que podem seguir várias metodologias, envolvendo características geográficas, demográficas, psicológicas e comportamentais como: idade, sexo, etnia, profissão e uma infinidade de categorias. Essas definições são importantes na medida em que o composto de *marketing* depende delas para ser formulado.

Reedy, Schullo e Zimmermann (2001, p. 63) ressaltam ainda que se a estratégia de *marketing* é lançar um produto existente na *web*, pode ser preparado um levantamento das vantagens e desvantagens do produto para compará-las às vantagens e desvantagens da exposição na *web*. Um primeiro esforço pode ser na tentativa de responder às seguintes questões:

O que fez da marca o que ela é hoje e por quais motivos você oferece um produto? Que atributos seu público valoriza e por quê? Se você fosse um cliente, por que

você compraria? Quais desses benefícios seus clientes valorizam? Qualidade, durabilidade ou confiabilidade? Serviço mais rápido e amigável? Técnicos com altos níveis de expertise? Serviço on-line? Atendimento 24 horas? Talvez pessoal bem treinado e atencioso na loja? (REEDY; SCHULLO; ZIMMERMANN, 2001, p. 64).

Para esses autores, conhecer quais os atributos que os clientes valorizam e quais benefícios são considerados marginais ou sem importância contribui para que o plano de *marketing* seja desenvolvido adequadamente. É preciso saber quais dessas competências são possíveis de alavancar em esforços de *marketing on-line*. Como se abordará adiante, esforços de distribuição são fundamentais na elaboração desta estratégia.

Uma estratégia bem-sucedida em termos de *marketing on-line* deve ser baseada em uma simples proposição: o cliente deve se beneficiar por meio da geração de um conceito atraente e da sólida execução do produto, a qual não pode ser igualada pelo concorrente.

Dada uma singularidade percebida ou real, o profissional de marketing pode desenvolver uma estratégia de nicho on-line destinada a diferenciar o produto ou serviço de seus concorrentes. [...]. Qualquer produto em praticamente qualquer setor pode ser posicionado para oferecer qualidades especiais; é preciso compreender os motivos que levam uma pessoa a comprar e de como o produto ou serviço preenchem esse vazio (REEDY; SCHULLO; ZIMMERMANN, 2001, p. 63).

Além disso, é preciso considerar o tipo de público que frequenta o meio *on-line*. Almeida (2009) elaborou um perfil do

consumidor da internet, o que ele denomina como demografia da internet. Segundo o referido autor, o usuário médio da internet é, em média, jovem, bem-educado e possui um bom salário, tem idade média de 35 anos com tendência a decrescer, possui curso superior (75%), 42% são mulheres e possuem dinheiro para gastar.

Diante dessas considerações, elaborou-se um *site* (www.mgjoiasdesigner.com.br) cujo objetivo era apresentar virtualmente as mesmas características das joias produzidas, visando despertar o interesse do consumidor. O *site* possui uma linguagem leve, acompanhada por uma música relaxante. Utiliza a mesma linguagem gráfica dos materiais impressos e está escrito em português e espanhol, atendendo às necessidades de um Mercosul em expansão.

O *site* está estruturado em quatro itens distintos. O primeiro apresenta o menu, que se divide em informações da designer, apresenta as coleções e possibilita um contato com o fabricantes. Esses itens aparecem em todas as janelas, sendo possível, assim, voltar ao menu a qualquer momento. As coleções, por sua vez, mostram fotos das diferentes joias de cada linha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a tendência globalizadora da cultura na pós-modernidade, torna-se importante haver um produto com identidade local para nos tornar conhecidos no mercado internacional.

A grande aldeia global carece de referenciais identitários. No mercado globalizado, os produtos com apelo identitário têm a sua oportunidade. Nesse sentido, a coleção de joias Gauchidade, por seu

referencial teórico e experimento de produção, apresenta condições de competir nesse vasto mercado.

Com referência à estratégia de construção do *site* para as vendas e divulgação da referida coleção: um dos problemas encontrados na análise comunicacional do *site* é que ele se apresenta como uma reprodução das peças gráficas em meio *on-line* e não possibilita aguçar os sentidos que os clientes têm ao enxergarem e experimentarem uma joia. Ademais, a compra *on-line* não atinge todos os segmentos. No caso específico de joias, elas são um produto que as pessoas gostam de tocar, ver e sentir.

Fica, então, a possibilidade de aproveitar a comunicação *on-line* para promover a intimidade com o produto, valendo-se da interatividade. Percebe-se que a compra *on-line*, principalmente no universo das joias, nesse caso de uma coleção exclusiva, ainda precisará ultrapassar muitas barreiras para se efetivar. Contudo, é possível apresentar o produto, despertar curiosidades e disponibilizar formas de contato entre os interessados e a designer proponente da coleção.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rubens Queiroz de. **Comércio eletrônico via internet**. Disponível em: <www.icas-l.com.br/cursos/ecommerce.pdf>. Acesso em: jun. de 2009.

FELIPINI, Dailton. **O e-commerce vai continuar crescendo... se o governo deixar**. Disponível em: <http://www.e-commerce.org.br/Artigos/ecommerce_continua_crescendo.htm>. Acesso em: jun. 2009.

GREFF, Claudia Beatriz; Hélio, DORNELES. **Estudo da inovação e diferenciação no design de joias, lapidação e tecnologia para gemas**. Disponível em: <<http://www/anpedesign.org.br/artigos/pdf>>.

Acesso em: nov. 2008.

HILL, Telênia. **Homem, cultura e sociedade**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEMAS E METAIS PRECIOSOS. **Políticas e ações para a cadeia produtiva de gemas e joias**. Brasília: Brisa, 2005.

LISBÔA, Maria da Graça Portela. **As representações simbólicas do estancieiro gaúcho do século XIX considerados na projeção de uma coleção de joias**. Trabalho Final de Graduação. Centro Universitário Franciscano, Santa Maria, 2006.

_____. **CATALOGO DA COLEÇÃO DE JOIAS GAUCHIDADE**. 2009

_____. **Coleção de joias Gauchidade**. Disponível em: <www.mgjoiasdesigner.com.br>. Acesso em: maio 2010.

_____. **Design e Qualidade: uma análise do processo produtivo de ourivesaria**. 2009. 163p. Dissertação. (Mestrado em Engenharia de Produção), Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM, Santa Maria, RS, 2009.

LISBOA FILHO, Flavi Ferreira. **Mídia Regional: Gauchidade e Formato Televisual no Galpão Crioulo, RS**. 2009. 232f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) -Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2009.

MOREIRA, Igor. **O Espaço rio-grandense**. São Paulo: Ática, 1997.

PALADINO, Frutuoso Rivera. **O espaço rio-grandense na bacia do Prata**. São Paulo: FTD, 1994.

PEDROSA, Julieta. **A história da joalheria**. Disponível em: <www.joiabr.com.br/artigos/novo3.ht>. Acesso em: jul. 2010.

REEDY, Joel; SCHULLO, Shauna; ZIMMERMAN, Kenneth. **Marketing eletrônico**: a integração de recursos eletrônicos ao processo de marketing. Porto Alegre: Bookman, 2001.

SANTOS, Angela Maria Medeiros M.; GIMENEZ, Luiz Carlos Peres. **O comércio eletrônico através da internet**. Disponível em: <www.bndes.gov.br/conhecimento/bnset/inter.pdf> Acesso em: jun. 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias a cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

ZATTERA, Vera Beatriz Stedile. **Gaúcho**: vestuário tradicional e costumes. Porto Alegre: Pallotti, 1997.

_____. **Pilchas do gaúcho**: vestuário tradicional, arreios e avios de mate. 2. ed. Porto Alegre: Pallotti, 1998.

EVOLUÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO DIGITAL NO SÉCULO XX

Jorge Luis Pacheco Barcelos

RESUMO

Neste trabalho, objetivou-se compreender o processo evolutivo da animação digital que se iniciou na década de 50. Nesse contexto, a animação chamada *Catalog* (1961) demonstrou o potencial da computação gráfica como meio de expressão de imagens e arte; embora essa não fosse digital, mas analógica. Ela mesclou movimentos, sons e formas sincronizadas e foi produzida nos anos 60 por John Whitney. A partir desse período, as técnicas digitais foram aplicadas na construção de imagens e de filmes como efeitos especiais ou como narrativas visuais em movimento. No entanto, uma gama de outros produtos também foi influenciada por esse sistema, como jogos eletrônicos, aparelhos médicos e simuladores de voo. Durante as décadas de 80 e 90, a produção de animações como "*Luxo Jr.*" (1986), de John Lasseter, pela Pixar, e de "*Toy Story*" (1995), pela Disney e Pixar, causou grande revolução na produção de animações cinematográficas. Para compreensão desse processo evolutivo, efetuou-se revisão da literatura existente, bem como da filmografia animada produzida nos últimos cinquenta anos. Apesar de todo o avanço alcançado pela animação digital na produção de produtos visuais nos últimos sessenta anos, ela ainda não alcançou a sua maturidade, pois o método de produção continua baseando-se em técnicas de animação desenvolvidas nos anos 20 e 30 do século XX.

Palavras-chave: animação digital; cinema; desenvolvimento; evolução.

INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento na década de 50, a computação gráfica não parou mais de evoluir. Atualmente, ela é aplicada em inúmeros setores e segmentos da sociedade de consumo, principalmente na indústria do entretenimento, embora sua intenção inicial tenha sido de auxiliar a indústria bélica e a científica. Com o passar dos anos, no entanto, foram descobertas outras aplicações para o seu uso.

A partir da década de 70, a publicidade e a indústria se valeram de técnicas computacionais para a criação de anúncios e de propagandas, sendo que a sua utilização mais massiva foi na produção de filmes, a partir dos anos 80. Um dos principais objetivos, neste trabalho, consiste em entender e relatar o desenvolvimento dessa linguagem que, cada vez mais, permite a criação de novos meios de comunicação e de relacionamento com o ser humano.

Apesar de usar técnicas de animação bidimensionais, desenvolvidas a partir das décadas 20 e 30, os equipamentos computacionais e digitais substituíram o modo de produção, antes artesanal e com limitações técnicas, por outro estágio, mais avançado e rápido. A cada nova produção de filmes, novas tecnologias e soluções gráficas são adicionadas ao repertório cinematográfico. Soluções que permitem simulações cada vez mais realistas.

O crescente desenvolvimento de recursos visuais e de tecnologias movimenta bilhões de dólares por ano, causa um grande impacto no desenvolvimento humano, altera comportamentos e costumes, modificando o modo de percepção da realidade. Ao buscar a imitação do real, o ser humano, auxiliado com tecnologias digitais

e computacionais, torna-se capaz de transcender a realidade e cria, desse modo, outras possibilidades de relações.

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO DIGITAL

Nos dias atuais, as tecnologias digitais e computacionais estão intrinsecamente ligadas, pois, devido ao desenvolvimento do computador, outras tecnologias evoluíram. A matemática, base de toda essa tecnologia, permitiu que sons e imagens fossem criados e armazenados em dispositivos eletrônicos.

A conversão de imagens e sons em uma sequência binária é o resultado de anos de estudos e desenvolvimento do pensamento humano, o qual se reflete nas sociedades, pois altera os meios de produção e de relações pessoais e perceptivas. O ser humano interage com o meio e com a comunidade por meio de utilitários, roupas, objetos e artefatos e, para que isso ocorra, o veículo mediador são os sentidos, visual e auditivo, que, expostos a novos estímulos, desenvolvem-se e criam novos modos de interação internos e externos no indivíduo. Essas interações são responsáveis por modificarem o meio e os seres que nele vivem.

Nas últimas décadas, os estudos de percepção e da psicologia cognitiva foram intensificados, gerando, assim, novas formas de entendimento do mundo, as quais foram aplicadas a diversos produtos. Essa constante evolução se justifica pelo fato de o ser humano nunca estar satisfeito, fazendo com que suas necessidades exijam novos produtos e serviços. Desse modo, constantemente, buscam-se novas formas de satisfazer esses desejos e anseios a partir de estudos e pesquisas.

Nessa busca incessante, novas linguagens como a híbrida se desenvolvem, acompanhando a evolução social. De acordo com Santaella (2005, p. 29), o ser humano desenvolveu linguagens para se expressar e se relacionar. Dentre elas, a autora classifica quatro: a sonora, a visual, a verbal e a híbrida. O cinema e o vídeo são o resultado da fusão das linguagens sonora, visual e verbal, portanto são linguagens híbridas, segundo a autora. O uso do computador e de sistemas digitais na mídia são conhecidos como infografia e seu objetivo principal consiste na produção de imagens sintéticas ou infográficas. Essas imagens criadas por algoritmos matemáticos são assim chamadas por serem simulações da realidade produzidas por sistemas digitais e computacionais, sendo chamadas também de representações (SANTAELLA; NÖTH, 2001, p. 157). Portanto, uma imagem possui um forte caráter sógnico e icônico.

O uso de imagens para representar e expressar o mundo acompanha toda a civilização humana; além disso, o poder comunicacional de uma imagem está nos meios usados para efetuar o elo entre mensagem e intérprete. No século XX, atingiu o seu apogeu, pois imagem passou a transmitir e a comunicar ideias facilmente. Assim, de todas as linguagens criadas pelo homem, a representação imagética tornou-se a mais simples, total e imediata para ser apreendida pelos sentidos.

As ferramentas e técnicas utilizadas em sua produção vão desde um lápis e papel até uma prancheta digital com uma caneta ótica conectada em um monitor de vídeo e computador. Essa tecnologia foi possível devido aos experimentos e às descobertas, especialmente da segunda metade da década de 50, época em que muitas universidades e empresas norte-americanas investiram para que a computação

gráfica pudesse ser usada para gerar imagens, simular realidades e experimentos científicos. Isso se deve à necessidade de o ser humano conhecer e desvendar o mundo que o cerca para poder compreender a si mesmo e seu papel na sociedade (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Como recurso visual, a computação gráfica foi aplicada em 1958, na abertura de *“Vertigo”* (Um corpo que cai), de Alfred Hitchcock. John e James Whitney criaram, em 1957, um dispositivo mecânico com conceito computacional para obter um método inovador na produção artística de imagens e sons. A sequência animada na abertura de *“Vertigo”* foi desenvolvida com a ajuda do desenhista Paul Bass (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 202), embora não tenha sido feita por um sistema digital, mas analógico com fundamentos matemáticos que influenciaram o desenvolvimento computacional. A maioria dos experimentos visuais produzidos nas décadas de 50 e 60 não foi espetacular em termos de qualidade e estética visual, pois a tecnologia estava em processo de elaboração (KERLOW, 2004, p. 7). Outro exemplo é a animação chamada *Catalog* (1961), que mostra o potencial da computação gráfica como meio de expressão e de arte, mesclando movimentos, sons e formas sincronizadas (BENDAZZI, 1994, p. 245). Os irmãos Whitney fizeram grandes contribuições na computação gráfica, pois comprovaram o uso dessa ferramenta como uma nova possibilidade técnica e plástica. Eles realizaram uma série de filmes experimentais entre as décadas de 50, 60 e 70.

O desenvolvimento da computação gráfica também possibilitou um novo conceito de relação entre homem e máquina, pois essa interação em tempo real não só fez com que os jogos eletrônicos surgissem e se consagrassem (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 206), mas também permitiu que a animação digital se espalhasse

e conquistasse o mercado. Os jogos eletrônicos se apropriaram de ferramentas gráficas na construção de mundos e personagens que são capazes de interagir com o jogador. Para tanto, o aspecto visual e a estratégia do jogo provocam uma intensa reação no público a que se destina. A partir dessas descobertas, a computação digital se fortaleceu consideravelmente, pois seu uso não ficou restrito a simulações espaciais e militares.

Outro aspecto importante foi o desenvolvimento de tecnologias, entre essas, o processador gráfico por Ivan Sutherland. Esse dispositivo eletrônico permitiu que todo o processamento de imagens fosse feito por ele (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 209). Além disso, outras abordagens surgiram, como gráficos, estruturação de dados para representar e manipular modelos bi e tridimensionais, bem como algoritmos para geração de dados, perspectiva, cores, tons, etc..

O termo computação gráfica foi usado por Willian Fetter, em 1963, sendo que ele, desde 1960, desenvolvera pesquisas na *Boeing Aircraft Company*, utilizando vetores gráficos 3D, desenhados a partir de partes de modelos de aeronaves. Por meio desse método, ele produziu os primeiros exemplos de figuras digitalizadas usadas em animações computadorizadas (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 210).

A utilização de estratégias de *marketing* e de propaganda com imagens geradas por computador estimulou o público a exigir mais produtos que utilizassem essa tecnologia. O mercado produtor industrial percebeu um grande potencial mercadológico para o uso de computadores pessoais (PC). Desse modo, a procura por PC's pela maioria da população fez com que a tecnologia baixasse os custos de produção, facilitando o desenvolvimento de novos produtos com tecnologias digitais.

O cinema não ficou imune a essa tecnologia, como pode ser visto em "Guerra nas Estrelas" (1977), de George Lucas, no uso de efeitos especiais com trucagens de câmera e de computação gráfica. O alto custo de produção de uma cena em computação gráfica dificultou um pouco o uso desse ferramental nos anos 70. Outro filme a usar computador para gerar efeitos visuais foi "Jornada nas estrelas: a ira de Khan" (1982), bem como "2010" (1984) e "O Jovem Sherlock Holmes" (1985) (SOLOMON, 1989, p. 293).

No filme "Tron" (1982), a computação gráfica foi usada amplamente, criando excitantes imagens de uma realidade cibernética e virtual por cerca de 20 minutos. Essa realidade era surrealista com construções geométricas e luzes fluorescentes. A mistura de linguagens de animação clássica feita artesanalmente e imagens computadorizadas digitais conquistou todas as gerações, bem como as imagens *live-action* (KERLOW, 2004, p. 19). Embora esse filme não tenha sido sucesso de crítica e de bilheteria, ajudou a consolidar a animação digital nas décadas seguintes.

Na década de 80, muitos estúdios fecharam nos Estados Unidos; um dos poucos a continuar produzindo filmes de animação foi a Disney. Entretanto, a empresa não passou incólume da crise que se abateu sobre as produtoras de animações desde a década de 60. A produção do filme "Caldeirão Mágico" (1985) foi a primeira animação desse estúdio a utilizar cenas geradas por computador, especialmente nas quais aparece o caldeirão mágico e, no final do filme, quando o herói se encontra com as bruxas. Esse projeto foi um dos mais ambiciosos e desafiantes do estúdio. Desde a produção de "Pinóquio" (1940) não se tinha um projeto com tantos efeitos especiais. A ousadia da Disney foi imensa, pois pela primeira vez um filme de animação foi censurado para

crianças a partir de 13 anos. Muitas cenas se apresentam assustadoras, horripilantes e densas, porque o filme era endereçado a um público mais maduro. O aspecto visual foi completamente refeito, fugindo totalmente da estética consolidada pela Disney (SOLOMON, 1989, p. 271; KERLOW, 2004, p. 38).

As técnicas digitais continuaram participando da produção das animações subsequentes. A próxima produção da Disney, "As peripécias do ratinho detetive" (1986), incluiu uma cena de computação gráfica ousada para a época. Nela, o vilão luta com o ratinho detetive nas engrenagens do relógio Big Ben. A câmera se move, acompanhando a batalha dos personagens, enquanto as engrenagens se movimentam, causando um impacto visual impressionante. Essa cena foi toda modelada e animada tridimensionalmente, usando-se técnicas animadas de computação (KERLOW, 2004, p. 21). Outro filme que teve cenas produzidas digitalmente foi "Oliver & companhia" (1989). A cena de, aproximadamente, oito minutos, em que os cães estão fugindo em uma moto e são perseguidos por um carro demonstra a técnica (SOLOMON, 1989, p. 272).

Outro aspecto importante a ser salientado foi o desenvolvimento de ferramentas de software na década de 80. A partir da metade dos anos 80, houve a criação de algumas empresas para o desenvolvimento de *softwares* gráficos. Dentre esses estúdios e empresas, a Pixar (1985) seria o destaque, liderada por John Lasseter. Ele trabalhou com peritos em computação gráfica, como Alvy Ray Smith, Bill Reeves e Ed Catmull, para o desenvolvimento do curta-metragem "As aventuras de Andre e Wally B" (1984) na LucasFilm (SOLOMON, 1989, p. 297). Na época, a prioridade da empresa era o desenvolvimento e a venda de *softwares* para imagens, pois ela

não tinha o objetivo de produzir animações. No entanto, com a contratação do animador John Lasseter, houve uma mudança, pois o animador partilhou sua visão com o grupo de trabalho. Eles, então, buscaram fórmulas matemáticas e algoritmos para solucionar o problema por ele apresentado. Desse modo, o curta-metragem com Andre e Wally B pôde ser produzido, introduzindo as ferramentas de *blur motion* (efeito de borrar uma imagem por frame, dando a ideia de movimento e velocidade) e o sistema de partículas para criar árvores e folhas nas cenas (PIXAR, 2001). Em 1986, a Lucasfilm fechou essa divisão da empresa.

Steve Jobs, um dos fundadores da Apple Computers, comprou a Pixar e estabeleceu uma companhia independente, tendo Ed Catmull como cofundador e responsável técnico. Nesse mesmo ano, a Pixar lançou o curta-metragem "Luxo Jr.", de John Lasseter e Bill Reeves, no qual desenvolveu o algoritmo para as sombras. A narrativa envolve duas lâmpadas do modelo Luxo, realisticamente modeladas em CG (*Computer Graphics*), que seriam pai e filho brincando com uma bola. O curta teve duração de 90 segundos (SOLOMON, 1989, p. 298) e foi importante, pois mostrou pela primeira vez um filme em computação gráfica que causava empatia e emoção por meio de imagens geradas por computadores e empregadas em um filme de animação.

Outros curtas foram lançados na sequência, como "Red's Dream" (1987) e "Tin Toy" (1988). "Red's Dream" conquistou a Europa, apesar de ser uma história melancólica de um monociclo. Nela, o ambiente denso e chuvoso refletia um sentimento de introspecção e tristeza. "Tin Toy" conta as aventuras de um brinquedo nas mãos de uma criança pequena (PIXAR, 2001). Os curtas em CG serviram

para desenvolvimento e aplicação das ferramentas nos *softwares* de animação, ou seja, eram exercícios práticos de produção das possibilidades digitais.

A inovação na técnica digital não estava somente nas animações, ela também alcançou outros segmentos da indústria cinematográfica. O filme “Uma cilada para Roger Rabbit” (1988), coproduzido pela divisão da *Disney Touchstone* e pela *Amblin Entertainment*, de Steven Spielberg (SOLOMON, 1989, p. 273), misturou animação, efeitos especiais e *live-action* de forma primorosa. Essa técnica já havia sido utilizada com sucesso em outras produções, como no musical *Mary Poppins* (1964). No entanto, nessa produção de 1988, atingiu quase a perfeição, pois mesclou personagens reais com animações de forma a interagirem entre si com veracidade, permitindo que dois mundos se encontrassem em uma mesma narrativa - o mundo animado e fantasioso de personagens que influenciaram gerações e o mundo real humano, caótico, complexo e frio.

A “Pequena Sereia” (1989) foi a última animação da Disney a usar técnicas de produção de tinta e pintura manual, embora a última cena do filme tenha sido gerada digitalmente pelo *software* CAPS (*Computer animation Production System*) (KERLOW, 2004, p. 22).

Em “A Bela e a Fera” (1991), um grande sucesso de bilheteria, a cena em que os personagens dançam em um salão de baile foi produzida com uma câmara animada que seguia os movimentos dos personagens em uma sala modelada em 3D (KERLOW, 2004, p. 39). Esse efeito de perspectiva deu maior profundidade ao cenário, permitindo que a plateia fizesse parte da cena. Essa simulação e brincadeira com os sentidos humanos fizeram com que a narrativa tivesse ótima audiência.

A cada ano mais novidades estão disponíveis no mercado. Um exemplo é "Aladin" (1992), animação que usou pela primeira vez alguns personagens animados digitalmente e superfícies orgânicas em 3D. Exemplo do uso de CG foi na animação do tapete mágico. O personagem foi animado com as propriedades de deformação e elasticidade com um *timing* perfeito. Além disso, a complexidade da textura superficial do tapete foi um grande desafio de animação (KERLOW, 2004, p. 26). Porém, o computador não era empregado somente em animações bidimensionais, ele também foi usado em um *stop-motion* de Tim Burton, "O estranho mundo de Jack" (1993). Essa técnica de animação era conhecida desde a descoberta do cinema na década de 20, mas com esse trabalho elevou o gênero a novos patamares técnicos e estéticos, tornando-se um clássico da animação (KERLOW, 2004, p. 39).

A década de 90 é considerada muito importante para as animações digitais, pois a animação bidimensional foi integrada à tridimensional. No filme "Rei Leão" (1994), o estouro da manada demorou muito tempo pra ser feito, uma vez que a cena foi toda produzida em computação gráfica (KERLOW, 2004, p. 25), enquanto a maioria das outras cenas foi desenvolvida em animação bidimensional tradicional.

Em 1995, a Disney lançou a tradicional estória americana de "Pocahontas", que também possui cenas digitalmente produzidas, como, por exemplo, a cena de Pocahontas descendo o rio e a face da árvore chamada *Mother Willow* (KERLOW, 2004, p. 29). Esse filme mostra a chegada dos ingleses na América e a relação mantida com os nativos. Além disso, a animação lembra um pouco o estilo gráfico adotado em "Bela Adormecida" (1959), tanto nos cenários quanto nos personagens.

O clássico da literatura, "O corcunda de Notredame" (1996), também possui uma versão animada pelos estúdios Disney. Nessa versão, o cenário é digitalmente elaborado e produzido, especialmente nas cenas da catedral, nas quais o movimento de câmeras é assombroso e conduzido digitalmente, de forma magistral. No final, em que Quasímodo salva Esmeralda, o topo da catedral é digitalmente construído, bem como a rosácea e alguns detalhes da arquitetura gótica (KERLOW, 2004, p. 29).

Nessa década, é lançada a primeira animação totalmente produzida digitalmente, "*Toy Story*" (1995). Esse dado é controverso entre alguns autores, pois, em 1996, a animação brasileira "Cassiopeia" (1996) também foi disponibilizada no mercado, sendo que foi gerada inteiramente por computadores, desde a modelagem e iluminação até as texturas. O filme "*Toy Story*" teve a cabeça de alguns personagens modelada em argila e depois digitalizada, portanto não foi inteiramente produzido pelo computador (SUPPIA, 2005).

A década de 90 foi fecunda na produção de animações produzidas digitalmente. Após o lançamento de "*Toy Story*" (1995), da Disney e da Pixar, duas outras produções chegaram ao mercado. A primeira foi "Antz" (1998), da Dream Works, e "Vida de inseto", da Pixar (1998).

No ano de 1997, uma animação japonesa chegou ao mercado, "A princesa Mononoke", de Hayao Miyazaki, mostrando outra visão da realidade, pois as personagens e o cenário são apresentados de forma lírica e envolvente, apoiados em uma narrativa épica. Eles valorizam a força da tradição japonesa nos antigos costumes e a reflexão do papel do homem e da tecnologia, que mudam o mundo, embora causem a destruição da natureza e do ecossistema. Nesse filme, a computação

gráfica é dosada e mostra-se em poucas cenas, como a do Deus Javali infectado e moribundo devido a um artefato criado pelos homens no início do filme (PRINCESS, 1997).

No cinema de animação, essa década se mostrou fecunda e produtiva, uma vez que os efeitos especiais atingiram alto grau de complexidade e beleza com a animação. Esse grau de desenvolvimento e de maturidade técnica foi conquistado pelas empresas de computação gráfica que investiram tempo, dinheiro e esforço intelectual nos anos anteriores.

A Pixar continuou sua trajetória de produzir filmes de sucesso como "O Jogo de Geri" (1997), curta-metragem que precede um filme longa-metragem produzido em CG. No ano seguinte, "Vida de Inseto" (1998) foi lançado no mercado e arrecadou 114 milhões de dólares (KERLOW, 2004, p. 28).

A Disney também lançou um longa-metragem de animação, "Hércules" (1997), que possui cenas e sequências feitas digitalmente, como a Hidra e suas cabeças e as nuvens do filme (HERCULES, 1997). Essa peça fílmica é um musical que narra a vida do filho de Zeus e Hera, que, apesar de alterada do mito original, mantém o aspecto gráfico de Zeus, pois o personagem aparece pela primeira vez em uma das cenas de "Fantasia" (1940), no trecho da Pastoral de Beethoven. A Disney reaproveita as características gráficas de personagens que reaparecem em outras obras animadas, como cenas de personagens do "Mogli" (1987), que aparecem em filmes como "Aristogatos" (1970) e "Robin Hood" (1973) com outra caracterização visual, mas com a mesma sequência de movimentos.

Ainda no ano de 1998, outras animações foram lançadas no mercado, como "O príncipe do Egito", da *Dreamworks*. Ele possui um

trabalho gráfico estilizado e de excepcional efeitos de CG (KERLOW, 2004, p. 29). Na cena em que Moises é colocado em uma cesta no rio Nilo para ser salvo da fúria do faraó, os efeitos da computação gráfica na água e no colorido das ondas do rio são de incrível beleza e perfeição técnica. Outro aspecto a ser salientado são as monumentais construções e o colorido dos cenários que compõem os *backgrounds*, bem como a trilha sonora que se destaca nesse trabalho.

No mesmo ano, a Disney lança “Mulan”, animação que mistura elementos bidimensionais feitos artesanalmente e elementos tridimensionais gerados digitalmente. Uma cena inesquecível é a luta na neve das tropas imperiais chinesas contra os hunos. O passeio da câmera digital entre as tropas é assombroso e realisticamente planejado, pois situa o espectador em pleno centro de ação. O estilo desse desenho animado remete aos grafismos da arte oriental e ao efeito caligráfico das nuvens e a amplidão do cenário lembra muito a pintura chinesa. Além disso, o uso das cores dourada e vermelho são cuidadosamente dosadas e o desenho dos animais é estruturado de acordo com o estilo oriental encontrado em vasos e ilustrações (MULAN, 1998).

A animação francesa “Kiriku e a Feiticeira” (1998) também é destaque nesse ano, pois seus aspectos gráficos e plásticos são surpreendentes, mostrando, por meio dos cenários tratados de maneira decorativa e cuidadosa, a exuberância da fauna e da flora africana. Os personagens são simplificados e planos, os fundos são detalhados e ricamente coloridos. A narrativa conta a estória de um menino pequeno que auxilia os moradores da vila a enfrentarem os reveses criados por uma feiticeira. A feiticeira também merece a compaixão e ajuda dessa criança, que a liberta da maldição e do

sofrimento (KIRIKU, 1998). O modo de trabalho do diretor desse filme lembra os antigos contos de fadas franceses.

Em 1999, o filme animado “Tarzan”, uma adaptação do livro de Edgar Rice Burroughs, foi disponibilizado no mercado. Essa animação conta a estória de uma criança criada por macacos na selva africana. No cinema, foram disponibilizadas muitas séries de “Tarzan”, desde o cinema em preto e branco até o cinemascope. Na versão da Disney, o que se destaca é o uso de um *software* chamado *Deep Canvas*, que recria a pincelada bidimensional em uma geometria tridimensional que pode ser vista na cena em que Tarzan está deslizando no tronco e galhos das árvores. Essa simulação lembra uma pessoa andando de *skate* (TARZAN, 1999) e permite que o cenário seja gerado em CG com uma aparência de pintura manual (KERLOW, 2004, p. 29). O filme ganhou um prêmio no Oscar, em 2003, principalmente por utilizar essa tecnologia.

O ano 2000 foi marcado pelo crescimento do uso da tecnologia digital no cinema, representado pelos inúmeros filmes que utilizaram efeitos especiais digitais. O destaque, no início do século XXI, seria a tentativa de fazer uma animação o mais realista possível, como pode ser visto em “*Final Fantasy: The spirits within*” (2001), de Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara (FINAL FANTASY, 2001). O fotorrealismo alcançado foi incrível, apesar de algumas limitações técnicas. A busca pelo realismo seria novamente tentada em “A lenda de Beowulf” (2007); embora algumas cenas estivessem realisticamente bem produzidas, outras apresentavam ainda falta de fluidez no movimento e na expressão facial dos personagens humanos (BEOWULF, 2007).

Mesmo que a representação em CG da figura humana seja difícil, devido aos inúmeros movimentos faciais dos músculos, bem

como à variação de expressões de um mesmo personagem, as aplicações de luz e de texturas nos materiais possuem um realismo impressionante, mas falta um pouco de espontaneidade e de naturalidade. Ainda, as figuras humanas se parecem com objetos plásticos, duros e com pouca flexibilidade. Acredita-se, portanto, que a evolução da tecnologia e o aumento da sensibilidade dos animadores possam ser superados nas próximas décadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento tecnológico da animação digital permitiu, nas duas últimas décadas, um maior conhecimento e ampliação de seu uso. Desde o seu surgimento, ela foi empregada para a simulação de realidades, tendo como fim a pesquisa científica. As suas técnicas de produção não se aplicam somente ao cinema, mas também à publicidade e aos jogos eletrônicos. Apesar de, nos últimos 20 anos, essa mídia ter surgido com maior força no mercado, ainda não atingiu a maturidade no cinema de animação, pois ela deriva de técnicas tradicionais de animação bidimensional, sendo necessário que se desenvolva e encontrem-se maneiras próprias de expressão, enquanto animação tridimensional. O processo de produção da animação tradicional ainda está apegado aos modos de confecção do início do século passado, portanto necessita de maior trabalho e pesquisa para que se possa desenvolver plenamente.

O que se observou no decorrer da sua evolução foi que, a cada filme animado produzido, inovações de *software* e *hardware* permitiram maior e melhor controle da qualidade visual. Esse desenvolvimento assegurou às produtoras de animação uma

diferenciação tecnológica e de mercado, pois suas produções geravam expectativas no público e eram alcançadas quando novos efeitos visuais e de narrativa se materializavam nas produções animadas. A competição mercadológica entre as empresas também permitiu que novas tecnologias fossem descobertas e implementadas, garantindo uma evolução assombrosa, mas ainda não esgotada.

O ser humano, desse modo, está imerso em realidades virtuais digitais constantemente, uma vez que a animação digital está cada vez mais presente na sua vida, devido à massificação dessa mídia nos meios de comunicação, tanto no cinema quanto na televisão. Os produtos derivados dessa produção atingem todas as classes sociais e, embora as simulações de realidades e de representações imagéticas estejam presentes no indivíduo desde o início das civilizações, foi a partir do século XX que ganharam mais força por meio do desenvolvimento das tecnologias digitais apoiadas em outras áreas do conhecimento humano. Apesar desse avanço técnico e estético, a animação digital ainda não se desenvolveu plenamente, por isso a continuidade de estudos e de pesquisas se fez necessária, especialmente nos últimos dez anos.

Entender o desenvolvimento evolutivo da animação permitiu compreender as relações entre os indivíduos da sociedade e seus produtos, que são manifestações da cultura de cada povo. Essa relação se encontra materializada nos diversos filmes animados produzidos, nos quais os personagens vivem em mundos com realidades controladas. Isso quer dizer que o homem também vive em uma realidade manipulada, não por máquinas, mas por outros homens que controlam o sistema de mídia. Os produtos de uma cultura são o reflexo dessas relações e são simulações e analogias

de relações. As animações, enquanto produtos, referem-se ao modo do homem ver e interagir com o mundo: elas são uma das muitas representações da realidade.

REFERÊNCIAS

A BELA e a Fera. Direção: Gary Truesdale, Kirk Wise. Paige O'Hara. Elenco: Robby Benson, Richard White, Jerry Orbach. Roteiro: Linda Woolverton, Roger Allers, Kelly Asbury. Música: Alan Menken, Howard Ashman. Produção: Walter Afanasieff.. Manaus: Videolar S.A., 1997. 1 DVD (84 min.), widescreen, color. Distribuído por Walt Disney Pictures.

ALADIN. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Ron Clements, John Musker. Elenco: Scott Weinger, Jonathan Freeman, Robin Williams, Linda Larkin, Frank Welker, Gilbert Gottfried, Douglas Seale . Roteiro: Ron Clements, John Musker, Ted Elliott, Terry Rossio. Música: Alan Menken, Howard Ashman, Tim Rice. Edição: Mark A. Hester, H. Lee Peterson. Manaus: Videolar S.A., 1992. 1 DVD (90 min.), widescreen, color. Distribuído por Walt Disney Pictures.

A LENDA de Beowulf. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Steve Bing, Jack Rapke, Steve Starkey, Robert Zemeckis. Elenco: Ray Winstone, Anthony Hopkins, Angelina Jolie, Crispin Glover, Robin Wright Penn, John Malkovich, Brendan Gleeson, Alison Lohman. Roteiro: Neil Gaiman, Roger Avary.

Música: Alan Silvestri. Edição: Jeremiah O'Driscoll. Studio ImageMovers. Manaus: Microservice Tecnologia Digital da Amazonia Ltda, 2007. 1 DVD (114 min.), widescreen, color. Distribuído por Warner Bros.

A PEQUENA sereia. Direção: Ron Clements, John Musker. Elenco: Jodi Benson, Samuel E. Wright, Jason Marin, Pat Carroll, Kenneth Mars, Buddy Hackett, Christopher Daniel Barnes. Produção: Ron Clements, John Musker, Howard Ashman. Roteiro: Fairy Tale Hans Christian Anderson. Screenplay: Roger Allens, Ron Clements, John Musker. Música: Alan Menken. Manaus: Videolar S.A., 1989. 1 DVD (83 min.), widescreen, color. Distribuído por Walt Disney Pictures, Buena Vista Distribution.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons**: one hundred years of cinema animation. London: John Libbey&Company Ltda; Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

CASSIOPÉIA. Direção: Clóvis Vieira. Elenco: Osmar Prado, Jonas Mello, Aldo César, Marcelo Campos, Cassius Romero, Rosa Maria Barolli. Roteiro: Aloisio Castro, José Feliciano, Robin Geld, Clóvis Vieira. Manaus: Sonopress Rimo da Amazônia Indústria e Comércio Fonográfico Ltda, 1996. 1 DVD (80 min.), fullscreen, color. Distribuído por NDR Filmes.

FANTASIA. Direção: James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Bill Roberts e outros. Elenco: Leopold Stokowski, Deems Taylor, Julietta Novis, Corey Burton, Walt Disney, James MacDonald, Paul J. Smith. Roteiro: Lee Blair, Sylvia Moberly-Holland, Perce Pearce, William Martin, Otto Englander, Campbell Grant e outros. Produzido em Manaus: Videolar S.A., 2000. 1 DVD (117 min.), son., color. Distribuído por Videolar S.A.

FINAL Fantasy. Direção: Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara. Elenco: Ming-Na, Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames, Steve Buscemi, Peri Gilpin. Música: Elliot Goldenthal.

Produção: Jun Ainda, Chris Lee, Akio Sakai. Roteiro: Hironobu Sakaguchi, Al Reinert, Jeff Vintar. Cinematografia: Moto Sakakibara. Edição: Christopher S. Capp. Produzido em Manaus: Videolar, 2001. 1 DVD (106 min.), son., color. Studio Square Pictures, Squaresoft. Distribuído por Columbia Pictures.

HERCULES. Direção: Ron Clements, John Musker. Elenco: Tate Donovan, Danny DeVito, James Woods, Susan Egan, Bob Goldthwait, Samantha Eggar, Hal Holbrook, Amanda Plummer, Charlton Heston. Roteiro: Ron Clements, Barry Johnson, Don McEnery, Irene Mecchi, John Musker, Bob Shaw. Música: Alan Menken, David Zippel. Edição: Tom Finan, Robert Hedland. Los Angeles: Studio Walt Disney Pictures. Produzido em Manaus: Videolar S.A., 1997. 1 DVD (92 min.), son., color. Distribuído por Buena Vista International.

KERLOW, Isaac V. **The art of 3D computer: Animation and effects**. 3. ed. New Jersey; John Wiley & Sons Inc., 2004.

KIRIKU e a feiticeira. Direção: Michel Ocelot. Elenco: Doudou Gueye Thiaw, Maimouna N'Diaye, Awa Sène Sarr. Produção: Didier Brunner. Roteiro: Michel Ocelot. Música: Youssou N'Dour. Edição: Dominique Lefevre. São Paulo: Imovision. Produzido em Manaus: Novodisc Mídia Digital da Amazônia Ltda, 1998. 1 DVD (71 min.), son., color. Distribuído por Paulinas Multimídia.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação** – técnicas e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 456.

MULAN. Direção: Tony Bancroft, Barry Cook. Elenco: Ming-Na, Eddie Murphy, B.D. Wong, Miguel Ferrer, Harvey Fierstein, Beth Fowler, George Takei. Produção: Pam Coats. Roteiro: Robert D. San Souci, Rita Hsiao. Música: Jerry Goldsmith. Los Angeles: Walt Disney Pictures.

Manaus: Videolar S.A., 1998. 1 DVD (88 min.), widescreen, color. Distribuído por Buena Vista.

PATMORE, Chris. **The complete Animation Course**. New York: Barron's Educational Series, 2003.

O CORCUNDA de Notredame. Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Elenco: Tom Hulce, Demi Moore, Tony Jay, Kevin Kline, Paul Kandel, Jason Alexander, Charles Kimbrough, Mary Wickes, David Ogden Stiers. Produção: Don Hahn. Edição: Ellen Meneshea. Roteiro: Victor Hugo (novel). Música: Alan Menken. Los Angeles: Walt Disney Pictures. Produzido em Manaus: Videolar S.A., 1996. 1 DVD (91 min.), widescreen, color. Distribuído por Buena Vista.

O PRÍNCIPE do Egito. Direção: Simon Wells, Brenda Chapman, Steve Hickner. Elenco: Val Kilmer, Ralph Fiennes, Michelle Pfeiffer, Sandra Bullock, Jeff Goldblum, Patrick Stewart, Danny Glover, Steve Martin, Martin Short. Produção: Penney Finkelman Cox, Sandra Rabins. Jeffrey Katzenberg (executive producer), Steven Spielberg (executive producer; uncredited), Hans Zimmer (score) Edição: Nick Fletcher. Música: Stephen Schwartz. Los Angeles: Dreamworks. Produzido em Manaus: Microservice Tecnologia Digital da Amazonia Ltda, 1998. 1 DVD (99 min.), son., color. Distribuído por DreamWorks SKG.

PIXAR short films collection. Walt Disney Pictures. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2001. 1 DVD (55 min.), son., color. Produzido em Manaus: Videolar S.A., Distribuído por Buena Vista.

PRINCESS Mononoke. Direção: Hayao Miyazaki. Elenco: Yōji Matsuda, Yuriko Ishida, Yūko Tanaka, Kaoru Kobayashi. Produção: Toshio Suzuki. Roteiro: Hayao Miyazaki. Música: Joe Hisaishi. Cinematografia: Atsushi Okui. Edição: Takeshi Seyama. Los Angeles:

Walt Disney Pictures.1997. 1 DVD (134 min.), son., color. Distribuído por Miramax.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e do pensamento:** sonora, visual e verbal. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem:** conição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SOLOMON, Charles. **Enchanted Drawings:** The history of animation. New York: Alfred A.Knopf, 1989.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Ciência e Cultura:** História de dez anos de produção digital inclui brasileiros. 2006. Disponível em: <<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v58n3.pdf>> Acesso em: set. 2009.

TARZAN. Direção: Chris Buck, Kevin Lima. Elenco: Tony Goldwyn, Minnie Driver, Rosie O'Donnell, Glenn Close, Brian Blessed, Lance Henriksen, Wayne Knight, Nigel Hawthorne. Produção: Chris Buck. Roteiro: Tab Murphy, Bob Tzudiker, Noni White. Música: Phil Collins. Los Angeles: Walt Disney Pictures. Produzido em Manaus: Videolar S.A., 1999. 1 DVD (88 min.), widescreen, color. Distribuído por Buena Vista.

TOY Story. Direção: John Lasseter, William Reeves. Elenco: Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney, Wallace Shawn, John Ratzenberger, Annie Potts, John Morris, Erik von Detten. Produção: Bonnie Arnold, Ralph Guggenheim. Produção Executiva: Ed Catmull, Steve Jobs. Roteiro Original: John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton, Joe Ranft. Roteiro: Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen,Alec Sokolow. Música: Randy Newman.

Edição: Lee Unkrich, Robert Gordon. Los Angeles: Studio Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios Disney. Pixar. Produzido em Manaus: Videolar S.A., 1995. DVD (81 min.), widescreen, color. Distribuído por Buena Vista.

TRON. Direção: Steven Lisberger. Elenco: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes. Produção: Donald Kushner. Roteiro Original: Steven Lisberger, Bonnie MacBird. Roteiro: Steven Lisberger. Música: Wendy Carlos (score), Journey (songs) Cinematografia: Bruce Logan. Edição: Jeff Gourson. Nova Iorque: Studio Lisberger Studios. 1982. 1 DVD (96 min.), widescreen, color. Distribuído por Buena Vista.

VIDA de Inseto. Direção: John Lasseter. Co-Direção: Andrew Stanton. Elenco: Dave Foley, Kevin Spacey, Julia Louis-Dreyfus, Denis Leary, Phyllis Diller, Joe Ranft, David Hyde Pierce, Brad Garrett, Richard Kind, Bonnie Hunt, Jonathan Harris, Hayden Panettiere, Madeline Kahn, Roddy McDowall, Michael McShane, John Ratzenberger, Ashley Tisdale. Supervisão de Direção Técnica: William Reeves, Eben Ostby. Produção: Darla K. Anderson, Kevin Reher. Roteiro Original: John Lasseter, Andrew Stanton, Joe Ranft. Roteiro: Andrew Stanton, Don McEnery, Bob Shaw. Música: Randy Newman. Cinematografia: Sharon Calahan Edição: Lee Unkrich. Emeryville: Studio Pixar. Produzido em Manaus: Videolar S.A., 1998. 1 DVD (95 min.), son., color. Distribuído por Buena Vista.

O PROCESSO DE INDUSTRIALIZAÇÃO NO RIO GRANDE DO SUL

Daniele Ellwanger
Lucy Niemeyer

RESUMO

Neste artigo, destacaram-se assuntos relacionados ao design e à indústria moveleira, partindo do desenvolvimento do Estado do Rio Grande do Sul e da imigração. Salientaram-se as influências das colonizações alemã e italiana, a consolidação da industrialização em si e do próprio comércio, até a emergência do design nessa região. Para tanto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em fontes primárias, para a elaboração do referencial teórico, além do desenvolvimento de uma pesquisa de campo, principalmente, para o levantamento de dados iconográficos e a aquisição de materiais bibliográficos. Com esse estudo, os achados foram tratados com vistas a cumprir os objetivos propostos.

Palavras-chave: imigração; industrialização; design.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é um recorte da dissertação intitulada, “O Design na Produção Moveleira da Serra Gaúcha”, desenvolvida durante o Mestrado em Design, da Escola Superior de Desenho Industrial, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no período de março de 2007 a outubro de 2008. Assim, por meio deste, buscou-se o entendimento sobre o processo de industrialização no Rio Grande do Sul.

Considerou-se relevante a abordagem desse assunto para, principalmente, reunirem-se informações esparsas que foram encontradas em algumas referências, pois o tema é muito importante para se compreender como o Estado chegou ao nível atual de industrialização, principalmente em relação à produção moveleira e ao design.

Devido à escassez de informações, objetivou-se levantar e analisar dados sobre o desenvolvimento industrial sul-rio-grandense. Quanto aos objetivos específicos, buscou-se entender como ocorreram a colonização e a imigração no Rio Grande do Sul, para, então, identificar as contribuições dos alemães e dos italianos, tanto na arquitetura e na educação quanto na fabricação de produtos. Isso contribuiu e culminou no surgimento de indústrias, no crescimento do comércio no Estado e, conseqüentemente, na implantação do design nessas áreas.

O DESENVOLVIMENTO DO ESTADO E A IMIGRAÇÃO

Segundo Boni e Costa (1984, p. 16-17), os portugueses passaram a se interessar pela margem oriental do rio Uruguai quando perceberam que nessa região havia a possibilidade “de contrabando de prata e de ouro, bem como o aprisionamento do gado das campinas”, no início do século XVII. Nesse período, já se somavam 500 mil indivíduos, em estado primitivo de civilização, de três grupos indígenas distintos, os quais são representados pelo grupo Gê que habitava “os campos de cima da serra e suas florestas” e que hoje se encontram na região do Alto Uruguai; o Guarani, o qual se espalhou no “litoral marítimo e às margens dos grandes rios, [...] [como também foi] o principal grupo das reduções”, restando hoje poucos indivíduos; e o Pampeano (ou Charrua), grupo que se estendeu pelos pampas gaúcho e uruguaio, “assimilados como peões [sic] de estância”.

Os indígenas então passaram a ser catequizados por jesuítas em sistema de reduções, o qual era fechado aos brancos e do qual “saíam determinados impostos para a coroa”. A primeira redução em solo gaúcho, São Borja, foi fundada em 1682, já “no segundo período de atividade missionária. Em 25 anos, surgiram outras seis reduções”, como mostra a figura 1, as quais foram definhando até extinguirem-se no início do século XIX. Assim,

nas reduções imprimiram-se os primeiros livros do Brasil, fundiu-se o primeiro bronze, descobriu-se o segredo do plantio da árvore do mate. Esculpiram-se estátuas, levantaram-se monumentos dos quais até hoje temos ruínas, aperfeiçoaram-se instrumentos, representou-se teatro e, acima de tudo, provou-se que é possível constituir uma civilização baseada em outros princípios que não o da exploração do homem pelo homem (BONI; COSTA, 1984, p. 18).



Figura 1 - Reduções primitivas, nomeadas conforme a legenda a seguir (LAZZAROTTO apud BONI; COSTA, 1984, p. 241).

Legenda:

1. São Joaquim; 2. Jesus Maria; 3. São Cristóvão; 4. Santa Tereza;
5. Santana; 6. Natividade; 7. São Cosme e Damião;
8. São Miguel (1ª fundação); 9. São Carlos; 10. Apóstolos;
11. São José; 12. São Tomé; 13. Mártires do Caaró; 14. Candelária;
15. Assunção; 16. São Nicolau; 17. São João; 18. São Xavier.

Com o consentimento da coroa, os paulistas começaram a formar povoados mais ao Sul, como é o caso de Laguna. Dessa região, na primeira metade do século XVIII, partiram alguns lagunenses para residir em solo gaúcho, atingindo a região da atual cidade de Rio Grande, para depois conquistar “o restante da área à margem oriental do Uruguai”, conforme o interesse português, principalmente pela colônia do sacramento. Essa busca pela posse de terra gerou várias disputas entre Portugal e Espanha “durante mais de meio século” (BONI; COSTA, 1984, p. 19-20).

A política real de aumentar o povoamento, na região Sul do Brasil, coincidiu com a superpopulação dos Açores no início da segunda metade do século XVIII e então os açorianos (de origem portuguesa) chegaram ao Rio Grande do Sul. A partir do início do século XIX, o governo imperial incentivou a vinda de alemães e, mais tarde, de italianos e poloneses, além de outros grupos étnicos europeus (BONI; COSTA, 1984, p. 21-22).

Conforme Boni e Costa (1984, p. 25), a política de colonização foi dividida em três períodos, principalmente em relação ao Rio Grande do Sul:

- a) a promoção da colonização (1808-1830);
- b) a supressão da colonização devido à estabilização do sistema escravocrata (1830-1848);

c) incentivo à imigração – não à colonização – como forma de substituir a mão de obra africana (1848-1889).

A intenção do governo, ao promover a imigração, visava, entre outros motivos já citados, ao branqueamento da raça, uma consequência do racismo da época; à defesa nacional, quando, após a independência, houve a necessidade da organização de um exército; à criação de uma indústria nativa; e à abolição gradual da escravidão. Conforme Flores (2004, p. 27), outro interesse era também de “ocupar vazios demográficos, notadamente na fronteira sulina”.

Assim,

enviados do governo dirigiram-se então à Europa, procurando angariar imigrantes. Ofereciam-se aos candidatos, entre outras coisas: viagem paga até a colônia, lote rural gratuito, assistência médica, sustento por certo período, auxílio financeiro, sementes e animais, liberdade religiosa e naturalização imediata, o que não foi cumprido a rigor (BONI; COSTA, 1984, p. 27).

Em 1824, colonos alemães chegaram à Província do Sul, fato considerado como marco inicial da colonização no Brasil. A necessidade de mão de obra nos latifúndios monocultores e, paralelamente, a crise socioeconômica da Itália promoveram a entrada, no Brasil, de imigrantes italianos, somente em 1875.

AS COLONIZAÇÕES ALEMÃ E ITALIANA

Os Alemães no Rio Grande do Sul

Os primeiros alemães instalaram-se na região da atual cidade de São Leopoldo, às margens do Rio dos Sinos e se espalharam pela

residência melhor, representada pela arquitetura de enxaimel, nas figuras 4, 5 e 6, a qual se caracterizava por estrutura “com vigamento de madeira de lei a delinear assoalho, teto e aberturas, preenchendo com tijolos os vazios entre os vigamentos”; também era composta por duas construções, sendo uma a “casa”, propriamente dita, com a sala e os quartos, e a outra parte compreendia a cozinha, afastada da primeira por possuir o risco de incêndio em consequência do uso de fogão à lenha e também da lareira. Somente depois, com a utilização do fogão Berta, mais seguro, é que se afastou tal perigo e se pôde unir as duas partes, por meio de um alpendre, deixando as laterais abertas (FLORES, 2004, p. 124).

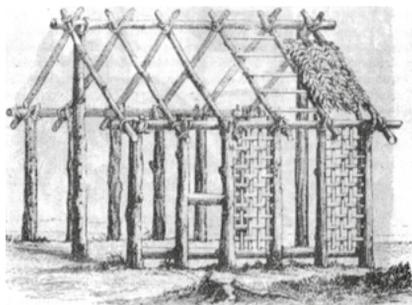


Figura 3 - Técnica de construção de casa ensinada pelo agente Hörmeyer (FLORES, 2004, p. 20).



Figura 4 - Casa em enxaimel em dois blocos distintos, embora já existisse o fogão Berta; interior de Venâncio Aires, 1917 (FLORES, 2004, p. 124).



Figura 5 - *Casa Haas* em enxaimel, imigração alemã, Teutônia (RS), 1876 (AQUINO, BORGES; MOURA, 2007, p. 33).



Figura 6 - *Casa Grün* em enxaimel, imigração alemã, Teutônia (RS), 1880 (AQUINO, BORGES; MOURA, 2007, p. 34).

Já na arquitetura urbana despontaram alguns profissionais, como,

em 1858, [Felipe] von Normann, responsável pela construção do Teatro São Pedro [na figura 7]. Porto Alegre reuniu um grupo teuto bem sucedido economicamente, surgindo arquitetura de influência alemã em residências e em edifícios públicos. Assim, Theo Wiederspahn projetou a atual sede dos correios e Telégrafos, o MARGS (Museu de Arte do Rio Grande do Sul), o Banco Safra (antigo Cine Guarany), o Centro de Cultura Mário Quintana (ex-hotel Majestic), o edifício Ely, com escritórios comerciais, e do Shopping Total (ex-Brahma). [...] Simão Gramlich construiu a catedral de Santa Cruz do Sul [na figura 8], a matriz de Venâncio Aires [na figura 9] e o prédio do atual Núcleo de Cultura local [na figura 10] [(construções em estilo neogótico)] (FLORES, 2004, p. 125).



Figura 7 - Teatro São Pedro em Porto Alegre (FLORES, 2004, p. 126).

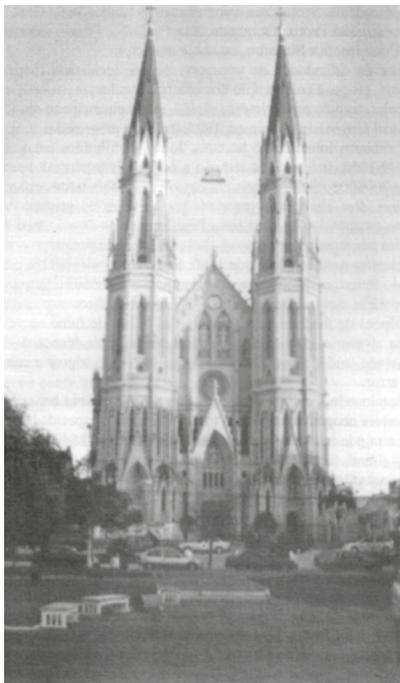


Figura 8 -
Catedral de Santa Cruz do Sul,
1927-1939 (FLORES, 2004, p. 46).



Figura 9 -
Matriz de Venâncio Aires.
Iniciada em 1929, recebeu as torres
em 1950 (FLORES, 2004, p. 108).



Figura 10 - "Núcleo de Cultura de Venâncio Aires [...], 1929"
(FLORES, 2004, p. 128).

Além desses profissionais, destacaram-se, em construções dos mais variados tipos, como residências, prédios para o governo, igrejas, etc., Otto Menchen, Rudolf Ahrons, José Lutzenberger (também aquarelista), Miguel e João Vicente Friedrich (pai e filho), estes últimos escultores envolvidos com o ornamento destas edificações, entre outros (FLORES, 2004, p. 125-126).

A colonização alemã também contribuiu para o surgimento da indústria sul-rio-grandense. Na primeira metade do século XIX, começou a se manifestar o trabalho artesanal, representado por curtumes, fábrica de sabão, firma de lapidação de pedras semipreciosas, fábrica de trabalhos feitos com crinas e chifres, entre outros (BONI; COSTA, 1984, p. 40).

O artesanato, enquanto fornecedor de objetos para a vida local, foi muitas vezes de uma técnica rudimentar, quando instalado em zona rural. [...] A produção resultante, à medida em que foi entrando em concorrência com produtos vindos da cidade,

tendeu a desaparecer. Entrementes, o artesanato de transformação de produtos agrícolas desenvolveu-se mais e, por vezes, deu origem a fábricas (BONI; COSTA, 1984, p. 41).

Entretanto, os pioneiros da indústria, geralmente, foram os chamados representantes de firmas ou comerciantes. Estes acumularam capital, o que, mais tarde, possibilitou a instalação de indústrias no Rio Grande do Sul (BONI; COSTA, 1984, p. 41).

Os setores mais característicos da atividade industrial alemã foram o couro (curtume e calçados), a metalurgia, a tecelagem, a impressão, a fabricação de cigarros e cerveja. [...] [Tais comerciantes contavam] também com o mercado consumidor de Porto Alegre – e resto do Estado, quando não do país – cujo abastecimento ficou, sem concorrência, em mãos alemãs durante muito tempo. [...] Se se puder demonstrar que o artesanato primitivo ou conhecimentos trazidos da Europa entraram com a mão-de-obra [...] semi-qualificada [sic], comprova-se então, no caso, o que Seyfert afirma com relação à colonização alemã no vale do Itajaí-Mirim. [...] Esta fase de industrialização precisa, enfim, ser enquadrada dentro das novas condições oferecidas pela Província e depois pelo Estado – mesmo pelo Brasil – quando se evoluiu para formas mais complexas de produção, as quais compreendiam, entre outras coisas, uma forte proteção alfandegária, a melhora das comunicações, a produção de energia e a implantação de uma rede bancária (BONI; COSTA, 1984, p. 41-42).

De acordo com Flores (2004, p. 97), nas zonas de mata, onde se assentaram muitos colonos, havia madeira em abundância, material que, com o tempo, passou a ser valorizado, tanto que foi exportado para o Uruguai e para a Argentina. A partir desse momento, surgiram

primitivas carpintarias [que] evoluíram para fábricas de móveis. A primeira fábrica de móveis a utilizar o 'sistema vienense', de madeira vergada a vapor, foi a de João Gerdau, em 1903, que vingou até a década de 1970, prosseguindo os móveis de madeira vergada, de renome nacional.

Quanto à educação, havia um grande número de analfabetos na Província e o que prevalecia ainda, entre os imigrantes alemães, era a língua de origem. Havia desinteresse pela criação de escolas por parte das autoridades, pois o ensino, na época, era destinado apenas à elite e não à população da zona rural, menos favorecida. Então, os colonos começaram a construir suas próprias escolas, mesmo que a instrução educacional não fosse considerada relevante nessa sociedade. Havia dificuldades para custear as despesas de manutenção e também para pagamento de professores.

Em meados do século XIX, a solução encontrada foi a contribuição de sacerdotes católicos e de pastores protestantes europeus às atividades educacionais. Com essa nova situação, a sociedade já se encontrava mais diversificada. Assim, as escolas particulares alemãs foram crescendo e ofereciam à população teuto-brasileira quase duas vezes mais vagas do que as escolas públicas para a população gaúcha. Entretanto, muitas medidas foram tomadas

contra as colônias alemãs e contra outras etnias, pois as autoridades temiam, por exemplo, manifestações políticas. Percebiam a preservação consistente da língua e da cultura germânica, o que propiciou o fechamento de escolas e de outras instituições, como clubes, “a fim de evitar o surgimento de nacionalismos espúrios entre os imigrantes”. Outra alternativa encontrada pelas autoridades foi a criação de colônias mistas, já no final do século XIX (BONI; COSTA, 1984, p. 66).

Segundo Flores (2004, p. 85), “o governo rio-grandense positivista, implantado no início da República, passou a combater o analfabetismo de 74%”, estimulando a rede de escolas públicas com o intuito da pró-nacionalização, por meio do ensino do português, geografia e história do Brasil.

Os Italianos no Rio Grande do Sul

Na década em que os italianos chegaram ao Rio Grande do Sul, 1870, o estado já tinha quadruplicado sua população provincial, ficando esta em torno de 440 mil pessoas. A maioria localizava-se na Depressão Central, no Litoral e na Campanha, e 1/6 dessa população total residia na zona de colonização alemã. Como as terras planas do Estado já estavam ocupadas, sobraram para os italianos e para os poloneses os terrenos acidentados da serra, como retrata a figura 11, com floresta selvagem e animais desconhecidos. Os primeiros “apenas trouxeram roupas e algumas ferramentas: enxadas, foice e facão, para os trabalhos agrícolas” (ZANCANARO apud COSTA, 1974, p. 101).



Figura 11 - Zona colonial italiana, em destaque (SÁ apud BONI; COSTA, 1984, p. 243).

Inicialmente, então, foi realizado o desmatamento para depois ocorrerem as primeiras plantações nas propriedades que foram destinadas aos imigrantes. Tais terras deviam “ser paga[s] com trabalhos, que consistiam, principalmente, no cuidado e abertura de novas estradas” (SCALCO apud COSTA, 1974, p. 101).

Nesse período, segundo Costa (1974, p. 39), as residências eram provisórias, “construídas com bambu ou madeira bruta para as paredes laterais e internas e cobertas de palha, de massegas [sic], ou de um arbusto chamado ‘rabo de burro’”. Complementando, Boni e Costa (1984, p. 129) relatam que essas casas também poderiam ser cobertas por “folhagem de coqueiros, até chegar-se ao aproveitamento do pinheiro araucária, pela facilidade de trabalhá-lo artesanalmente”, são exemplos as casas de madeira nas figuras 12 e 13.



Figura 12 - Casa de madeira, imigração italiana, estrada de Pinto Bandeira, Bento Gonçalves, 1880 (AQUINO; BORGES; MOURA, 2007, p. 33).



Figura 13 - *Casa da Ovelha*, em madeira e construída pelos imigrantes italianos, 1917 (MOVELSUL, 2007).

Houve, também, a construção de casas de pedra (Figuras 14 e 15). Após a primeira década de estabelecimento nas terras gaúchas, surgiram, em maior abundância,

as casas de tijolos domésticos secados ao sol [...], de tijolos domésticos cozidos, de boa textura e, finalmente, de tijolos industrializados em olarias. Interessantes foram os exemplares de casas mistas, com paredes de pedra e madeira, ou com paredes de tijolos e madeira e, às vezes, numa conjugação de pedras, tijolos e madeiras. Geralmente a parte térrea, correspondente ao porão, no caso das construções mistas, era de pedra e madeira, deixando-se o tijolo e a madeira para as paredes do espaço domiciliar. [...] As coberturas das diferentes residências foram, genericamente, no início, coberturas de tabuinhas [...], tiradas de toras de pinus araucária, serradas curtas, e rachadas manualmente e, depois, aplainadas [...]. As coberturas de telhas de canal ou de telhas francesas e as coberturas de zinco foram posteriores às primeiras décadas. [...] Os pisos ou assoalhos das casas eram do mesmo tipo de tábuas que as das paredes externas, porém mais consistentes e trabalhadas. [...] Para portas [figura 16] e janelas faziam-se aberturas de madeiras especiais, construídas, também, com tábuas comuns e presas à construção por dobradiças de ferro, trabalhadas manualmente ou por dobradiças de couro cru. O vidro das aberturas apareceu mais tarde. Para fechaduras foram tradicionais as tramelas de madeira, quer para as janelas quer para as portas (BONI; COSTA, 1984, p. 141-142).



Figura 14 - Casa de pedra, imigração italiana, estrada de Pinto Bandeira, Bento Gonçalves, 1880 (AQUINO; BORGES; MOURA, 2007, p. 34).



Figura 15 - Casa construída pelos imigrantes italianos (MOVELSUL, 2007).



Figura 16 - Portas de madeira esculpida (1ª e 2ª) e talhada (3ª), final do século XIX (coleção da autora; DESENHO ANÔNIMO, 2007).

No início, as casas coloniais “conservavam a cor natural de seus materiais”. Mais tarde, passou-se a utilizar a caiçã, “pintura de cal derretido em água, com cola extraída da fervura de uma variedade de cactos, abundantes em toda a região italiana”. Da mesma maneira evoluíram as construções das capelas (BONI; COSTA, 1984, p. 142-143).

Sobre os móveis internos de madeira, há exemplos nas figuras 17, 18, 19 e 20, conforme Costa (1974, p. 41 e 102),

eram fabricados a [sic] mão e beneficiados através de navalhas polidoras. As mesas constavam de uma ou duas tábuas de maior largura. [...] Usavam-se bancos de madeira que qualquer um sabia fabricar. Os que possuíam [sic] maior habilidade fabricavam cadeiras, tipo colonial, revestidas de palhas de massegas [sic]. [...] Com o tempo, estas [sic] peças foram substituídas por móveis mais trabalhados.



Figura 17 - Móveis e utensílios domésticos com procedência das imigrações italiana e alemã (coleção da autora; DESENHO ANÔNIMO, 2007).



Figura 18 - Móveis e utensílios domésticos com procedência das imigrações italiana e alemã (coleção da autora; DESENHO ANÔNIMO, 2007).



Figura 19 - Cadeira de balanço, em detalhe (coleção da autora; DESENHO ANÔNIMO, 2007).

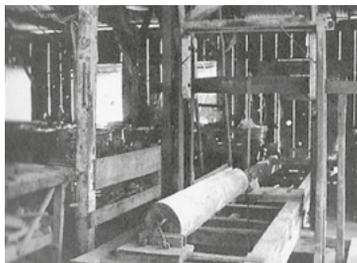
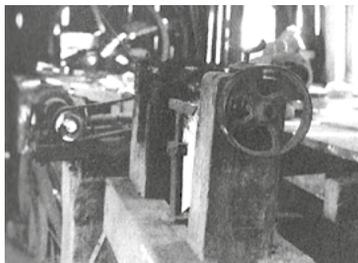


Figura 20 - Cadeiras, em detalhe (coleção da autora; DESENHO ANÔNIMO, 2007).

Complementando, Fontoura (2006, p. 20-21) relata que

foi preciso beneficiar a madeira por meio do falquejo, isto é, pela operação de reduzir a quadrados ou retângulos as seções circulares das toras de madeira ou da rachadura e do serramento à mão por meio do sistema de estaleiro. O acabamento era efetuado por meio da plaina e de ferramentas como o spiolador,

tendo, como exemplos, as máquinas para a manufatura de móveis, bem como as instalações das marcenarias, nas figuras 21 e 22.



Figuras 21 e 22 - Exemplos das instalações de marcenarias e de suas máquinas para a manufatura de móveis (FONTOURA, 2006, p. 19 e 21, respectivamente).

Outras características desse período eram consequências da Revolução Industrial:

havia já estradas-de-ferro, rede telegráfica, um sistema bancário incipiente e uma organizada navegação fluvial, com barcos a vapor. A Província, embora basicamente marcada pela pecuária, contava já com uma grande produção agrícola, proveniente principalmente das colônias alemãs. A modernização fazia-se sentir também no domínio das letras e na importância que o ensino começava a ganhar na consciência de muitas autoridades. Politicamente, estavam curadas as feridas separatistas provocadas pela Guerra dos Farrapos e o governo voltava a investir em obras públicas na região da Campanha; a Guerra do Paraguai estava há pouco concluída quando aportaram os primeiros italianos, as campanhas do Prata eram fatos do passado, e a escravidão, proibida nas colônias, agonizava na Província (BONI; COSTA, 1984, p. 62-63).

Das colônias primitivas, surgiram os municípios atuais, conforme a tabela 1:

Tabela 1 - Colônias primitivas e municípios atuais.

Colônia primitiva	Municípios atuais
Colônia Caxias	Caxias do Sul Flores da Cunha Farroupilha São Marcos
Dona Isabel	Bento Gonçalves
Conde d'Eu	Garibaldi Carlos Barbosa

Antônio Prado	Antônio Prado
Alfredo Chaves	Veranópolis Nova Prata Nova Bassano Cotiporã
Guaporé	Guaporé Muçum Serafina Correa Casca
Encantado	Encantado Nova Bréscia

Fonte: (FROSI-MIORANZA apud BONI; COSTA, 1984, p. 69).

Os imigrantes que chegaram da Itália eram provenientes do Norte desse país, como mostra o mapa na figura 23, região que foi a mais atingida pela crise econômica no momento da unificação e pelo desemprego decorrente da industrialização, esta exemplificada na figura 24. Isso entre outros motivos. Quanto à proveniência, tem-se a percentagem, segundo a tabela 2.



Figura 23 - Itália e suas regiões (BONI; COSTA, 1984, p. 242).

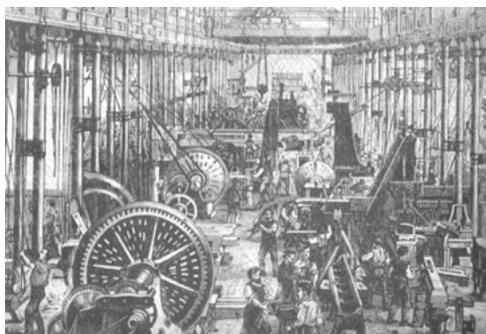


Figura 24 - Industrialização na Europa, a qual ampliou a substituição de mão de obra, gerou o desemprego e estimulou a imigração para o Brasil (FLORES, 2004, p. 16).

Tabela 2 - Proveniência dos italianos chegados no Rio Grande do Sul.

Imigrantes	Porcentagem
Vênetos	54%
Lombardos	33%
Trentinos	7%
Friulanos	4,5%
Outros	1,5%
Total	100%

Fonte: FROSI-MIORANZA apud BONI; COSTA, 1984, p. 79.

A maioria dos italianos dizia-se agricultor para poder entrar no Brasil, já que o interesse do governo era por trabalhadores dessa área. Mas, na verdade, muitos deles gostariam de exercer a profissão que desenvolviam na Itália. Alguns já eram aceitos como artífices, comerciantes, etc.. Dessa forma, logo após a fundação das colônias, tanto as famílias italianas como as alemãs tornavam-se autossuficientes. "O trabalho tornou-se para o colono o segredo da fortuna, causa do progresso e prova de honorabilidade. [...] Paralela

à ideologia do trabalho corria uma maneira diferente de conduzir-se economicamente: gastava-se o menos possível”. Com isso, algumas famílias enriqueceram (BONI; COSTA, 1984, p. 85).

Foi o que ocorreu nas colônias alemãs,

o quadro sociocultural das colônias italianas do RS não era um prolongamento da Itália [...], como também não constituía um perigo político [...]. Era simplesmente uma expressão natural, espontânea dos valores culturais dos imigrantes, favorecida pelo isolamento (MANFROI apud BONI; COSTA, 1984, p. 118).

Depois de supridas as necessidades de consumo caseiro, os excedentes eram disponibilizados para o mercado regional e nacional. Suas produções eram caracterizadas pelo cultivo do trigo, vinho e milho, não que esses produtos nunca tivessem sido cultivados anteriormente no Rio Grande do Sul, mas destacaram-se pela larga escala, sendo a produção de vinho a mais importante e perdura até hoje de acordo com as atualizações necessárias para o seu progresso.

Esse comércio ocorreu por meio da carreta de quatro rodas, puxada por mulas, cavalos e bois, como mostra a figura 25, que

os carreteiros levavam o progresso e criavam a primeira forma de interação ‘sociocultural’ entre as comunidades. [...] Durante cerca de meio século, foi o único veículo de transporte na zona colonial. Sobre o velho traste, hoje desaparecido, viajavam os gêneros, os cereais, os instrumentos, as mudanças, os produtos industriais, os artigos de comércio e o próprio homem (BONI; COSTA, 1984, p. 172-173).



Figura 25 - “colonos em mutirão conduzem à serraria pesado [sic] toro [sic] de madeira-de-lei. Interior de Venâncio Aires” (FLORES, 2004, p. 102).

Já os tropeiros eram representados por aqueles que percorriam distâncias mais longas e faziam negócios de compra e venda ou de troca de mercadorias. Os balseiros faziam o transporte pelos rios.

Aqueles colonos que se dirigiam para a vila, depois para a cidade, como Caxias do Sul, cidade já com a presença de fábricas, na qual o progresso industrial e a vida urbana passaram a atrair a mão de obra, buscavam trabalhar como artífices, já que essa região era carente desse tipo de profissional. Aos poucos, os artesãos aumentavam suas fortunas enquanto prestavam serviços àqueles indivíduos ligados à pecuária, atividade que formava a base econômica da maioria dos municípios da região. Os artesãos, os quais exerciam tarefas como ferreiros, alfaiates, sapateiros, pedreiros, carpinteiros, entre outras, tiveram um aumento mais significativo a partir do final da Segunda Guerra Mundial.

A partir da segunda metade do século XX, “com o crescimento do comércio e da indústria, a mão de obra rural passou a ser exigida,

seguindo-se o êxodo rural incontrollável” (BONI; COSTA, 1984, p. 178).

Cabe destacar que,

sem negar a importância dos conhecimentos técnicos trazidos pelos imigrantes, e mesmo sabendo de sua vontade de vencer ao chegar à América, não se pode contudo esquecer o acúmulo de capital, dentro do Rio Grande do Sul, que possibilitou o surto de industrialização no eixo entre Porto Alegre e Caxias do Sul e beneficiou diretamente a região das primitivas colônias italianas (BONI; COSTA, 1984, p. 185).

Os imigrantes italianos entravam no Brasil declarando-se agricultores, o que facilitava seu ingresso no país, mas muito deles jamais trabalharam nas lides rurais: eram artesãos. Eles possuíam “conhecimentos de técnicas industriais rudimentares” (BONI; COSTA, 1984, p. 214).

Segundo Boni e Costa (1984, p. 215),

o surto industrial da colônia italiana, como o gaúcho e o brasileiro, não está ligado a invenções, ao uso de técnicas avançadas desconhecidas. Trata-se, isto sim, do emprego de técnica já dominada há décadas em países industrializados. Reproduziu-se, na região, o que já se havia visto na Europa e que, na maior parte dos casos, não exigia maiores conhecimentos, nem investimentos muito elevados. Depoimentos pessoais e históricos de firmas falam de viagens ao exterior para a aquisição de máquinas; de correspondência com outros países, informando-se sobre técnicas; de imitação simplificada e adaptada, e mesmo de aplicação prática

do que se lia em manuais. [...] Com isso evidencia-se a função de substituição de importações, que assumiu a indústria brasileira em seu conjunto, bem como os nexos de dependência que desde o início a uniram a outros países capitalistas.

Em função do acúmulo de capital na região colonial italiana, esse pôde ser reinvestido “nos ramos vinícola, madeireiro, tritícola e de produtos suínos” (BONI; COSTA, 1984, p. 216).

Como exemplo, a cidade de Caxias do Sul, em 1892, já possuía várias serrarias, moinhos, ferrarias, marcenarias, sapatarias, alfaiatarias, entre tantos outros empreendimentos, atividades que se transformaram em indústrias e originaram algumas do comércio e outras do artesanato. Gallo, citado por Boni e Costa (1984, p. 217), diz que

o artesanato rural de transformação de gêneros - chamado por Gallo de ‘indústria doméstica’ - visando à exportação, teve que competir com a empresa capitalista e foi liquidado. Já o trabalho artesanal de ferreiros, serralheiros, funileiros etc., voltado à satisfação de necessidades da colônia, cresceu até a primeira guerra mundial, para depois manter-se estagnado, devido à concorrência de produtos estrangeiros, que lhe tiraram boa parte do mercado urbano. [...] Às vésperas da segunda guerra, durante e após ela, é que tais firmas passam a crescer e tomam o formato de indústrias modernas. O lento crescimento foi devido, pois, ao baixo grau de inserção no mercado nacional, o que só se superou na década de 40. Nestas firmas, o processo de acúmulo de capital não esteve ligado à empresa

comercial, mas proveio da poupança interna, dentro do próprio estabelecimento. A inserção no mercado nacional propiciou a este capital a possibilidade de uma rápida reprodução. E posteriormente, [...] surge o financiamento bancário e a redefinição do modelo industrial brasileiro.

Os colonos não davam muita importância ao ensino, pois consideravam que era possível adquirir bens apenas por meio do trabalho, sem a necessidade da instrução educacional, quadro que foi mudando com o tempo, quando começaram a surgir as primeiras escolas. Inicialmente, eram construídas ao lado da capela, local onde acontecia a vida social dos imigrantes. Tais instituições eram promovidas por religiosos de várias etnias de imigrantes, durante todo século XIX e início do século XX, e as aulas também eram ministradas por frades e freiras estrangeiros ou por filhos de imigrantes que seguiram a carreira eclesiástica. Mais tarde, começaram a surgir centenas de formados, filhos de colonos, os quais passaram a se integrar na vida pública e em profissões liberais, tais como em setores técnicos e na política. Os religiosos “passaram também a construir e administrar hospitais” (BONI; COSTA, 1984, p. 116).

“Em 1950, cerca de 60 congregações religiosas trabalhavam no Estado e seus estabelecimentos educacionais foram surgindo por toda a parte, culminando com a ereção de uma Universidade Católica em Porto Alegre” (BONI; COSTA, 1984, p. 199).

A INDUSTRIALIZAÇÃO NO RIO GRANDE DO SUL

Conforme Boni e Costa (1984, p. 211), no século XIX, a industrialização passou a se desenvolver principalmente na zona de

colonização alemã e mais tarde na italiana, isso por consequência de um acúmulo de capital e pela existência de um mercado consumidor nessas áreas, as quais se localizavam distante do centro do país. Já na campanha, ao contrário, nunca se “conseguiu acumular o capital necessário para o financiamento de um projeto industrial”, pois havia pouca densidade demográfica, além da produção extensiva (pecuária tradicional)”. Mesmo no século XX, “quando se pensou em partir para a construção de frigoríficos, os campos descapitalizados necessitaram de recursos do exterior”.

No final do século XVIII, na região de Pelotas, devido à localização do único porto marítimo gaúcho, surgiu a indústria saladeira com a produção do charque, o qual era exportado para o centro do país e para outros países.

É ponto pacífico que o capital acumulado nas charqueadas possibilitou o surgimento de indústrias em Pelotas e Rio Grande. Nesta localidade, em 1874, surgiu o que se pode chamar de primeira fábrica gaúcha, a ‘União Fabril’, tendo como proprietários os alemães Vater e Rheingantz. A localização junto ao porto, fez com que as indústrias riograndinas estivessem desde cedo em contato com o resto do país, o que as levou a disputar mercado com outras concorrentes. Devido a isto [sic], sobreviveram naquela localidade as indústrias de maior porte e que, desde logo, partiram para uma maior especialização. Até 1920, Rio Grande foi um pólo industrial mais importante que Porto Alegre. [...] Nesta cidade, porto e confluência da produção da zona colonial, as primeiras indústrias surgiram mais no fim do século, tendo como proprietários indivíduos de origem alemã. Eram, geralmente, firmas de menor

porte, e voltadas mais para satisfazer às necessidades regionais. As dificuldades de transporte protegiam-nas da concorrência de outros centros, e seu mercado baseava-se fundamentalmente no poder aquisitivo da zona de colonização (BONI; COSTA, 1984, p. 212).

Há controvérsia sobre como surgiu a indústria sul-rio-grandense. Alguns autores defendem que ela se desenvolveu a partir do artesanato realizado pelos imigrantes; outros dizem que o artesanato foi liquidado antes mesmo do surgimento da industrialização, quando passou a perder espaço perante a importação de bens de indústrias estrangeiras.

Com isto [sic], salienta-se a importância do comerciante nos primórdios da colonização e no início da industrialização. Sua 'casa de negócio' diferia muito de uma firma comercial moderna, assemelhando-se mais a um misto de super-mercado [sic], banco, transportadora e manufatura de produtos agropecuários. Na casa de negócio o colono encontrava tudo o de que necessitava, provindo da grande cidade, ou mesmo do exterior, e a ela entregava sua produção, já que as dificuldades de transporte impediam-no de levá-la até os centros consumidores. [...] As grandes firmas comerciais acabavam localizando-se em Porto Alegre, ou ao menos tendo lá uma filial. Muitas tinham linhas de navegação e quase todas, suas tropas de transporte. [...] 'O intercâmbio comercial gerou acúmulo de capital nas mãos dos comerciantes, proporcionando condições de investimentos em empreendimentos comerciais ainda maiores e em indústrias. Dinastias econômicas germano-rio-grandenses, como Trein, Ritter, Renner,

Mentz, Bromberg, Dreher, Sperb, etc., originaram-se em atividades comerciais e instalaram fábricas importantes posteriormente' (MOURE apud BONI; COSTA, 1984, p. 213).

Já segundo Delhaes-Guenther, citado por Boni e Costa (1984, p. 214), o qual desenvolveu um histórico sobre as indústrias teuto-brasileiras no Estado e constatou que os comerciantes não foram os únicos a partirem para a industrialização, defendendo que houve quatro grupos fundadores, representados por

artesãos nascidos no Brasil; [...] empresários que trouxeram da Europa conhecimentos artesanais ou industriais; [...] empresários que adquiriram conhecimentos no ramo devido ao comércio interno ou externo; [...] [e] empresários sem nenhum conhecimento no ramo.

O DESIGN, A INDUSTRIALIZAÇÃO E O COMÉRCIO

Segundo Norberto José Pinheiro Bozzetti (2004, p. 32), os antecedentes históricos do design gaúcho foram representados, num primeiro momento, pela necessidade de nativos e imigrantes, mesmo que pouco preparados, em criar soluções próprias em pequenas produções, referentes a ferramentas (Figura 26), mobiliário (Figuras 27, 28, 29 e 30) e acessórios diversos. Com as colonizações mais recentes, era evidente o predomínio de padrões alemães e italianos, além de influências estéticas francesas e espanholas, desde o fim do século XIX e início do século XX.

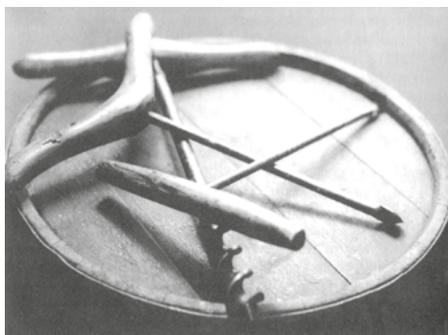


Figura 26 - Ferramentas dos imigrantes italianos (FONTOURA, 2006, p. 16).



Figuras 27, 28 e 29 - Móveis produzidos pelas imigrações alemã e italiana no sul do Brasil (MCB, 2007).



Figura 30 - Detalhe de um móvel (FONTOURA, 2006, p. 23).

Já no período entre as duas Guerras Mundiais (1919 a 1939), a indústria gaúcha começou a se desenvolver, buscando soluções para produtos, realizadas, muitas vezes, por “práticos”, os quais viviam num círculo artístico formado pelas Escolas de Belas Artes, com as influências europeias daquele tempo.

No decorrer das décadas de 20, 30, 40 e 50, do século XX, houve uma relativa consolidação da indústria no Rio Grande do Sul, a qual, além de soluções estéticas, buscava soluções técnicas, conforme ocorria a evolução tecnológica produtiva no mundo desenvolvido. A partir da expansão da comunicação por meios como o cinema, o rádio, as revistas e, mais tarde, a televisão, a informação chegava a todos os lugares e estimulava a imaginação de muitos.

Com os obstáculos decorrentes das guerras mundiais, como as dificuldades financeiras e de importação, as fábricas da época defendiam-se com a construção de máquinas por elas desenvolvidas. Mesmo com limitações de todo tipo, a criatividade local tratou de gerar produtos viáveis naquelas condições técnicas. “Essa demanda por uma criatividade local, focada na tecnologia possível, conduziu à formação de um pólo de Design, nas escolas técnicas e na engenharia” (BOZZETTI, 2004, p. 33).

As correntes que, no Brasil, influenciaram os designers, a partir da década de 1950, foram os modelos norte-americano e europeu: aquele com a decoração do tipo “pé de palito” em móveis, por exemplo; e este com a predominância das características da Bauhaus e de outras escolas tradicionais. Assim, houve um relativo distanciamento entre os profissionais de criação, em que o diretor de arte passou a manter um estilo mais americanizado e o designer mais europeizado.

O mercado, no início dos anos de 1960, era um pouco resistente diante dessa nova profissão que surgia. Algumas indústrias copiavam os produtos de outros países ou os profissionais daquelas, como os próprios donos ou os chefes das famílias fundadoras, bem como alguns contratados, muitos sem qualquer formação específica, os quais desenvolviam e adaptavam projetos de produtos. Ainda havia aquelas empresas que contavam com o serviço de designers (ou desenhistas industriais), que assim se identificavam, mas acabavam trabalhando junto à engenharia e projetavam em função da tecnologia disponível. Porém, outras indústrias buscavam inovar por meio do trabalho de bons designers. E estes, providos de conhecimentos teóricos e de um bom nível de comunicação, passaram a divulgar e propagar a sua profissão.

Após a abertura das indústrias para esse novo profissional, ele passou a analisar as melhores oportunidades para que seu projeto se concretizasse.

Conhecendo melhor o seu cliente e sua concorrência, identificando tendências do mercado, estudando as características do problema a resolver, alguns Designers [...] ousaram propor inovações em negócios e em empreendimentos, chegando a causar mudanças de rumo que afetaram positivamente a vida de algumas empresas gaúchas (BOZZETTI, 2004, p. 39-40).

Diante do cenário econômico gaúcho, o setor que mais investia no design era o privado, ligado ao comércio e à indústria. Essas áreas buscavam fortalecer suas marcas. As indústrias procuravam sempre aumentar sua produtividade e, conseqüentemente, o seu porte como

empresa, de pequeno para médio, de médio para mais, mesmo que, nesse período inicial da segunda metade do século XX, ainda não existissem empresas gaúchas que pudessem ser chamadas de grandes. Mas, com o desenvolvimento progressivo que vinham alcançando, passaram a arriscar em outras regiões do Brasil e até em outros países. O designer, além da própria elaboração do projeto de produto, por exemplo, acabava também por se envolver com outras atividades ligadas à geração de embalagens, marcas, *stands* em exposições, sinalizações e outras. No comércio, por sua vez, nos anos de 1970, começaram a emergir redes de lojas, como também houve o surgimento dos primeiros hipermercados e, logo, dos *shopping centers* (ou centros comerciais, como eram chamados na época). Nesse setor de serviços, o designer também encontrou o seu lugar e, assim, o design passou a fluir mais naturalmente no Rio Grande do Sul.

METODOLOGIA

Conforme consultas em Cruz e Ribeiro (2004), Gil (1999) e Lakatos e Marconi (1996), realizou-se uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em fontes primárias, como livros e *sites* da internet, para a elaboração do referencial teórico. O problema em questão pediu uma pesquisa qualitativa, tendo em vista a análise do processo de industrialização que se estabeleceu no Rio Grande do Sul. Para isso, desenvolveu-se ainda uma pesquisa de campo, representada pela visita ao Museu da Casa Brasileira, de São Paulo, em 2007, principalmente para o levantamento de dados iconográficos, além da aquisição de materiais bibliográficos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste estudo, conclui-se que o Rio Grande do Sul começou a ser povoado no século XVII, quando já havia alguns indígenas presentes. Os portugueses tinham o interesse de ocupar esse território com vistas à posse de terra perante a Espanha.

Já no século XIX, o governo imperial, com o intuito de aumentar o povoamento da região Sul do Brasil, passou a incentivar a imigração, principalmente de alemães e italianos. Estes, com suas tradições e peculiaridades, contribuíram para o surgimento da industrialização no Estado, ainda no século XIX.

A consolidação da indústria e do comércio no Rio Grande do Sul ocorreu na primeira metade do século XX e, somente a partir da década de 1960, o profissional de design passou a conquistar o seu espaço e a desenvolver plenamente projetos de produtos, entre outras áreas, na região.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Alfredo; BORGES, Adélia; MOURA, Carlos de Azevedo. **Desenho Anônimo**: legado da imigração no sul do Brasil. São Paulo: Museu da Casa Brasileira, 2007.

BONI, Luís Alberto de; COSTA, Rovílio. **Os Italianos do Rio Grande do Sul**. 3.ed. Porto Alegre: Escola Superior de Teologia São Lourenço de Brindes; Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, Correio Riograndense; 1984.

BOZZETTI, José Pinheiro Bozzetti. Design no Sul: uma Experiência Pessoal, um Testemunho. In: BASTOS, Roberto (Org.) et al. **Pensando Design**. Porto Alegre: UniRitter, 2004.

COSTA, Rovílio. et al. **Imigração Italiana**: vida, costumes e tradições. Porto Alegre: Escola Superior de Teologia São Lourenço de Brindes, Sulina, 1974.

CRUZ, Carla; RIBEIRO, Uirá. **Metodologia Científica**: teoria e prática. 2.ed. Rio de Janeiro: Axcel Books do Brasil, 2004.

DESENHO ANÔNIMO: legado da imigração no sul do Brasil. Exposição realizada de 05 de maio a 29 de julho de 2007. Museu da Casa Brasileira, São Paulo. Visita em 05 jul. 2007.

FLORES, Hilda Agnes Hübner. **História da Imigração Alemã no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: EST, 2004.

FONTOURA, Ivens. **Uma Visão do Design Moveleiro Latino-americano [sic]**. Bento Gonçalves: Salão Design Movelsul, 2006.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de Pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MCB. Museu da Casa Brasileira. Exposições: **Desenho Anônimo**: legado da imigração no sul do Brasil. 2007. Disponível em: <<http://www.mcb.sp.gov.br/mcbItem.asp?sMenu=P002&sTipo=5&Item=777&sOrdem=0>>. Acesso em: mai. 2007.

MOVELSUL. **MOVELSUL Brasil 2008**: Feira de Móveis. 2007. Disponível em: <<http://www.movelsul.com.br>>. Acesso em: jun. 2007.

HISTÓRIA DO MOBILIÁRIO: ANTIGO EGITO E MESOPOTÂMIA

Edu Grieco Mazzini Júnior

Edir Lucia Bisognin

Luiza Beck Arigoni

RESUMO

Com o crescente avanço tecnológico, tornou-se extremamente importante elaborar uma pesquisa que contribuísse com as expectativas e pré-requisitos exigidos pelo Curso de Design de Produto, na ênfase do mobiliário. Diante da diversidade de opiniões, fez-se necessário elaborar um texto sobre a evolução histórica do mobiliário. O texto produzido não se caracteriza apenas por mais uma simples coleção catalogada cronologicamente sobre a história do mobiliário. A exposição das várias etapas foi intercalada com estudos relacionados às questões pertinentes ao tema, tais como as relações de produção, dos estilos e das relações sociais e históricas. A elaboração dessas sínteses parciais proporcionou a formação de uma visão coerente com a evolução da sociedade ocidental. Evidentemente que essa visão não poderá ser conclusiva, será apenas um conjunto de ideias que proporciona a compreensão das questões relativas à produção do mobiliário até os dias de hoje.

Palavras-chave: história; mobiliário; civilizações.

INTRODUÇÃO

A evolução estética e social pode ser compreendida a partir do uso do mobiliário pelo homem nas suas tarefas cotidianas de

trabalho, descanso e lazer, pois refletem, conforme Fischer (1977), o conteúdo da sociedade enquanto adaptação deliberada do mundo exterior às necessidades materiais e espirituais, bem como a forma como esse processo se desenvolve. Na proposta temática, o objetivo consiste em sistematizar a produção do móvel brasileiro, tendo como referência a evolução do mobiliário na civilização ocidental, a partir da antiguidade até a produção contemporânea.

Esta pesquisa, por ter caráter didático, não permite levantamento bibliográfico aprofundado sobre os temas que permeiam a produção do móvel enquanto resultado de uma situação histórica, social e econômica de uma determinada civilização. Sendo assim, a pesquisa foi centrada na interpretação dos estilos definidos pelos movimentos da arte.

A forma, conforme Ching (1998), é o princípio que confere unidade ao todo, pois se trata da maneira em que as partes são dispostas para produzirem uma imagem coerente do objeto, incluindo um sentido de massa ou volume tridimensional, enquanto que o formato é a configuração do contorno de uma forma particular, sendo que é o principal aspecto para identificar e classificar as formas.

O estilo, conforme Gauthier (1950), é a reunião de elementos comuns a um conjunto de obras produzidas por uma mesma sociedade, quase em uma mesma época. Ele constitui o caráter geral de uma época, pois procede dos mesmos princípios e do mesmo gosto estético, havendo, portanto, o estilo da época, o estilo do artista e o estilo de uma determinada sociedade.

Os elementos a serem considerados no estudo do móvel estão em dois grupos. O primeiro se refere aos elementos históricos, ou seja, à reconstituição de uma época ou estilo através de documentos sobre

os tipos de móveis, enquanto que, no segundo momento, observa-se o contexto socioeconômico da produção e da estrutura tecnológica, em relação ao uso de matérias e de técnicas aplicadas e ao processo de industrialização.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O MOBILIÁRIO

Para compreender os fundamentos desta pesquisa, é primordial entender o termo *mobília*, do latim *mobilis*, como um produto da relação transformadora que se estabelece entre o homem e sua casa ou local de trabalho, cuja função está diretamente ligada ao corpo humano, à sua postura e às condições de sobrevivência, situação econômica e estágio tecnológico alcançado em diferentes períodos de determinadas culturas. É comum usar o termo *móvel* para designar uma peça da *mobília*, surgindo, assim, os termos *moveleiro*: estabelecimentos em que se vendem móveis, *moveleiro*, fabricante e/ou vendedor de móveis.

Já *mobiliário*, do francês *mobiliare*, é o conjunto dos móveis e peças utilizadas pelo homem no ambiente doméstico ou funcional, um complemento à sua atividade ou repouso de seu corpo e para guarda de seus pertences.

Portanto, nas mais diferentes culturas, os móveis fazem parte da vida social, enquanto objeto ou imaginário, como verdadeiros protagonistas históricos. Quando retirados do seu contexto e colocados nos museus, são apreciados como ícones.

Paz (1996, p.7) descreve que “a arte herdou da antiga religião o poder de consagrar as coisas e infundir-lhes uma sorte de eternidade: os museus são os nossos templos e os objetos que neles se exibem estão mais além da história”.

A questão da museologia nos conduz à questão do patrimônio, a qual, conforme Horta (1991, p. 67), está relacionada ao

“estudo das evidências tangíveis, dos elementos concretos e perceptíveis da herança cultural, ou seja, dos objetos e artefatos, das construções, dos registros e documentos, das técnicas, das expressões artísticas, artesanais e industriais [...]”.

Evidentemente essa questão compõe a parte principal do objetivo desta referência teórica, que visa, também, a reforçar a compreensão da pesquisa proposta e de relacionar, em um primeiro momento, as fontes bibliográficas básicas ao desenvolvimento da pesquisa.

Na antiguidade, a beleza dos objetos era inseparável de sua função: eram belos porque úteis. O útil e o belo marcaram uma fase histórica anterior a Revolução Industrial, na qual os artesões fabricavam seus objetos decorativos, incluindo o mobiliário em que a beleza não era um valor isolado e autossuficiente. O profano e o sagrado eram duas categorias distintas e fixavam dois territórios: em um prevalecia a utilidade, em outro o sentido mágico-mítico, portanto, a arte começava a atender outro objetivo não relacionado ao utilitarismo que, na época, visava, principalmente, à obtenção de alimentos.

Com o surgimento da cultura urbana, fim da Idade Neolítica, a produção primária deixa de constituir a ocupação principal, passa a ser uma atividade subsidiária do comércio e da produção manual, determinando a especialização dos serviços. Está criada, então, a base do artesanato, ou seja, um trabalho manual, em que o artesão, detentor do conhecimento técnico e dos meios de produção, executa todas as etapas da transformação da matéria-prima em produto, com auxílio de pequenos grupos de aprendizes.

A história do mobiliário nos remete à própria história das culturas em suas diversas civilizações. Assim como na história ocorrem rupturas culturais, na história do mobiliário ocorrem rupturas estilísticas de acordo com o gosto predominante da época.

Na própria evolução da técnica, essas rupturas se convertem em um processo histórico susceptível de mudança. Na contemporaneidade, as transformações são inúmeras e profundas em todos os ramos do saber-fazer. Contudo, o artesanato e o mobiliário artesanal ainda mantêm o caráter das culturas locais e/ou regionais. Esse saber local e familiar acaba por preservar a própria história, mesmo que a presença das máquinas determine o surgimento do artesanato semi-industrial.

Para atender à demanda, o trabalho manual automatiza seu processo de produção, pois a indústria passa a oferecer ferramentas destinadas a esse setor produtivo. Sendo assim, o artesão é identificado como produtor de objetos da cultura popular. Na indústria moveleira, a automação da produção se caracteriza pela fabricação, por parte das grandes indústrias, de móveis em série, enquanto que as pequenas indústrias produzem, em escala artesanal, o móvel sob medida, apesar de estarem equipadas com ferramentas de última geração.

A história do mobiliário se desenvolve quando o homem, ao deixar de ser nômade, fixa-se na cidade e passa a desenvolver toda uma civilização urbana. Surge, assim, uma nova ordem social, baseada na ideia de cooperação, em que as novas técnicas garantem uma produção, principalmente de alimentos, maior que o consumo, condicionando a implantação de um sistema de produção. Conforme Castells (1975), esses fatos estabelecem o início de toda uma cultura urbana.

Portanto, o homem se utiliza do móvel desde a antiguidade, mais precisamente a partir da civilização egípcia, como registram alguns exemplares de bancos e cadeiras.

A sociedade romana, cujo mobiliário surge de uma variante dos móveis etruscos e depois sob a influência do mobiliário grego, foi a que mais luxo e ostentação apresentou, pois com a riqueza do Império, aperfeiçoaram-no com requinte e bom gosto. Surgem peças fundamentais: móveis para estudar, comer e dormir.

O mobiliário da época medieval é pouco conhecido, pois restaram poucos exemplares. Rudimentares de grossas madeiras, simplesmente revestidas com placas de metal. Eram muito comuns os baús com argola, para melhor transportá-los. No século XIV e XV, as arcas e os cofres continuaram sendo os móveis de caráter fundamental nas residências. Com cobertura plana, serviam também de assento, eram forrados de couro ou cetim e com acabamento externo muito variável. Armários e mesas eram muitos simples e estas últimas eram colocadas ao lado de bancos fixos. Conforme Montenegro (1995, p. 11), um dos móveis que surge nesse período é a credencia, que com suas pernas altas é uma variante das arcas e foi utilizada para guardar alimentos.

RESULTADOS

Consta como resultado das atividades executadas a pesquisa bibliográfica, a qual determinou a estruturação dos módulos, do banco de dados e da análise do primeiro módulo – Egito Antigo e Mesopotâmia. Tendo como base textos relativos à caracterização dos primeiros movimentos estéticos significativos da civilização

ocidental, bem como os que caracterizam as técnicas construtivas e a organização socioeconômica, esta etapa se caracteriza por uma pesquisa essencialmente bibliográfica. A consulta em literatura especializada permite uma ampla abordagem sobre os primeiros objetos utilizados pelo homem como complemento de suas atividades enquanto fator de transformação e evolução social, resultando em uma abordagem diferenciada sobre o tema.

Egito

A história do Antigo Egito foi caracterizada por uma monarquia forte, cujo poder estava voltado a um mundo centralizado onde os reis e os deuses formavam uma única entidade. Essa política determinou uma arte teocrática voltada a servir o soberano e a eternidade de sua alma. Os artesãos permaneceram como artífices anônimos, sem salientar de forma alguma a sua personalidade. Por esse motivo torna-se difícil nomear artistas que tenham se destacado por suas obras.

O incremento da vida urbana que, segundo Hauser (1980), determinou a concorrência entre diversos setores sociais e o surgimento de uma elite cultural, resultou na especialização profissional do artista, o qual, no entanto, conservando-se em completo anonimato e dominado pela estrutura social, notadamente a casa real e a classe sacerdotal, aparentemente, demonstra a inexistência da relação entre “a liberdade pessoal do artista e a natureza estética dos seus trabalhos”. Nos trabalhos efetuados em oficinas, os escultores, pintores, carpinteiros e embalsamadores produziram objetos sob o julgo e ditames da classe dominadora.

As grandes cidades como Mênfis, no Antigo Império (2.800 a 2.200 anos a.C.) e Tebas, no Império Médio (2.200 a 1.580 anos a.C.),

caracterizam-se pela presença de monumentos para cultos religiosos e funerários, nos quais se destacam a Mastaba e a Pirâmide. Esses monumentos e o costume de colocar objetos pessoais das pessoas mortas permitiram a primeira grande documentação sobre o móvel. Conforme especifica Montenegro (1995), os tronos egípcios são ornamentados com incrustações, pinturas cujo tema predominante é a flor de lótus, disposta em leque e a estrutura possui temas zoomórficos: cabeças de leões, cisnes ou carneiros.

No caso do trono de Tutankamon, foi executado em madeira talhada, revestida com ouro e com incrustações em prata, vidros multicolores e pedras preciosas. A estrutura, com travas horizontais e verticais, forma um único conjunto com o espaldar alto e com pequena curva, apresenta acabamentos com temas zoomórficos – cabeças e patas de animais. Os braços, apesar de apresentarem elementos vazados, são predominantemente fechados e altos, proporcionando um certo conforto, assim como o espaldar, a superfície para a aplicação das incrustações.



Figura 1 - Trono de Tutankamon.

Fonte: <<http://www.egyptianmuseum.gov.eg>>. Acesso em: mar. 2009.

A cadeira apresenta como forma dominante o assento curvo, o qual faz parte de um pequeno braço, contrastando com o espaldar alto. A estrutura baixa com acabamento simples, assento e espaldar totalmente com incrustações e madrepérola determinam um aspecto pesado ao móvel, apesar do intenso uso da cor.



Figura 2 - Cadeira cerimonial.

Fonte: <<http://www.egyptianmuseum.gov.eg>>. Acesso em: mar. 2009.

Os bancos, com formato cúbico, quadrado ou retangular possuem estrutura com acabamento simples ou temas zoomórficos e reforço gradeado. O assento curvo demonstra preocupação com a anatomia. Na figura 3, a estrutura do banco se apresenta em "X", permitindo que seja dobrado. Nota-se, também, que a estrutura é composta por várias partes iguais.



Figura 3 - Banco.

Fonte: <<http://www.egyptianmuseum.gov.eg>>. Acesso em: mar. 2009.

As camas se destacam por oferecerem uma inclinação da cabeceira, como ponto mais alto, até um tipo de estribo, que servia para evitar que o usuário deslizasse. As pernas se caracterizam pela representação de patas de animais. O colchão era geralmente feito de ripas de madeira e corda trançada, cobertas com almofadas de lã ou outro material macio.



Figura 4 - Cama.

Fonte: <<http://www.egyptianmuseum.gov.eg>>. Acesso em: mar. 2009.

Culturas Mesopotâmicas

Os Sumérios

Entre 12.000 e 7.000 anos a.C., os primeiros habitantes se localizaram na região mesopotâmica, entre os rios Tigre e Eufrates. Eram agricultores que estavam evoluindo do estágio neolítico para a História. Inicialmente, em pequenas tribos, dedicavam-se ao cultivo do trigo e cevada. Posteriormente, formaram as primeiras cidades, evoluíram para uma organização social em que surgiram os dirigentes das classes políticas e religiosas, bem como a escrita (ROAF, 2006).

Geograficamente, o Oriente Médio está cercado por cinco mares: o Mediterrâneo, o Negro, o Cáspio, o Vermelho e o Golfo Pérsico. Por esse motivo, recebeu a designação de “Terra dos Cinco Mares”. Há uma grande diversidade de paisagens: no Sul do Iraque (antiga Mesopotâmia), estão presentes os pântanos, da Jordânia à Síria, o deserto basáltico, no Irã (antiga Pérsia), montanhas nevadas. Cada meio ambiente propicia uma vegetação diferente e impõe diferentes métodos de subsistência aos seus habitantes. O traço mais comum naquelas regiões é a falta de chuva nos meses de verão. Os pequenos grupos sociais, localizados próximos uns dos outros, permitiram a existência de diferentes formas de vida, a fecundação de ideias e os avanços tecnológicos, científicos e sociais do Antigo Oriente Médio.

A parte baixa da planície Mesopotâmica é plana e formada por lodo, arrastado das montanhas do norte e do leste pelos rios Tigre, Eufrates e outros. Na parte alta da Mesopotâmia a paisagem é de savanas. As planícies aluviais do sul da Mesopotâmia elevaram-se

rapidamente e chegaram ao seu nível atual em torno de 4.000 a.C. Desde então se mantiveram no mesmo nível (ROAF, 2006, p. 19).

Ocorreram, também, mudanças no clima e no meio ambiente, pois Roaf (2006, p. 21) ainda destaca:

à medida que o nível do mar se elevava, a temperatura aumentava. Durante a Era Glacial, a região montanhosa do norte tinha em grande parte uma vegetação de estepe e um clima frio e árido. Posteriormente, cresceram os bosques, pois o clima se tornou temperado e úmido e cresceram os carvalhos e outras árvores.

É interessante enfatizar que esse estudioso se dedicou por muitos anos à pesquisa naquela região. Assim, afirma ele que, no Sul, o frio seco deu lugar a um clima mais úmido e temperado, o qual permitiu o crescimento de mais espécies de árvores. Entretanto, em torno de 11.000 anos a.C., as precipitações diminuíram e grandes áreas voltaram a ser estepes ou desertos (2006).

Nos últimos 10.000 anos, a intervenção humana, a demasiada exploração dos pastos e o desmatamento para extrair madeiras, aliados à modificação dos cursos de água, foram fatores que contribuíram para modificar significativamente o meio. Roaf (2006) enfatiza que foi nessa época que surgiram os primeiros habitats nas margens dos rios e dos lagos, com animais de todas as espécies e árvores frutíferas.

Antes mesmo de 20.000 a.C. surgiu naquela região o *Homo Sapiens* e o processo de desenvolvimento aumentou. Apareceram, então, os primeiros agricultores. Os povos caçadores e coletores

tinham explorado plantas e animais, mas não tinham tentado o cultivo e a sua criação. No período posterior, surgiram novas espécies de plantas pelo semear seletivo. O uso da linguagem se desenvolveu entre 100.000 e 20.000 a.C. e teve papel preponderante na comunicação das informações que passaram de geração a geração.

De acordo com Roaf (2006), quando os homens tornaram-se sedentários, fizeram-no para proteger as crianças da mortalidade, bem como para que tivessem uma melhor alimentação e leite. Nos primeiros povoados neolíticos, a cerâmica mais antiga conhecida até hoje data do IV milênio a.C. e foi encontrada no Japão. No Oriente Médio, data de 7000 a. C., quando as cidades estavam se formando, pois, enquanto nômades, essa arte era imprópria para ser transportada. O torno cerâmico surgiu de 4.500 a.C. a 2000 a.C. e a esmaltação era com argila líquida, engobe. A vitrificação das peças cerâmicas surgiu em 1500 a.C.. As técnicas de fabricação e de decoração diferem muito de região para região. São, porém, importantes para fontes históricas, nos locais onde ainda não havia escrita. A cerâmica é, também, um indicador da atividade comercial e das influências culturais.

O mais antigo povo do Iraque atual, remonta ao sétimo milênio a.C.. A cerâmica é mais tosca, misturada com palha e formas simples de pratos fundos ovais e redondos, usados na preparação de cereais. Na parte externa, eram pintados de vermelho. Crianças eram enterradas sob o piso das casas em vasilhas de cerâmica (ROAF, 2006). Trigo, lentilha, cevada e ervilhas eram os produtos mais cultivados. Dos animais, os mais cuidados eram vacas, ovelhas, porcos, cães e cabras.

No Sul da Mesopotâmia, os primeiros povoados, como Eridu e Ubaid, remontam a 5900 a.C.. Em torno de 3.100 a 2.100 a.C., uma população de raça incerta habitava na terra de *Sumere* e, em *Acade*,

uma raça semítica (MONTERADO, 1978). Essas duas civilizações conheciam a escrita cuneiforme e possuíam grande habilidade no uso dos metais. Monterado (1978) afirma que eram contemporâneos dos egípcios. Eridu foi a primeira cidade a ser criada e transformou-se em importante centro religioso.

Roaf (2006, p. 51) cita uma passagem babilônica: “Não havia crescido um junco; Não havia sido criada uma árvore; Não havia sido feita uma casa; não havia sido feita uma cidade e as terras eram mar, quando Eridu foi criada.” Os primeiros templos encontrados de Ubaid foram construídos sobre plataformas de um metro de altura e, com o passar dos séculos, as plataformas deram lugar aos Zigurats, cujo exemplo mais famoso é a Torre de Babel. Em Uruk, no período final de Ubaid, existe um templo similar e, no Norte do Iraque, os seus habitantes ergueram um complexo de três templos, o que leva a crer que seria um panteão de deuses. Em Eridu, encontrou-se um cemitério da época dos templos com quase 200 túmulos. Os corpos estavam deitados de costas. “A existência de algum tipo de crença no além é demonstrada pelo fato de terem sido encontradas joias, uma jarra, copos e pratos colocados aos pés do túmulo” (ROAF, 2006, p. 54).

Por meio de testes de carbono 14, foi estabelecida a data de 4.300 a.C. para o desaparecimento de Ubaid e o surgimento de Uruk. Sabe-se, contudo, que essa cultura influenciou toda a região ao Sul e a Leste.

O povoado de Uruk foi habitado por 5.000 anos, desde o período Ubaid até o terceiro século da era cristã. No quarto milênio, Uruk era a cidade mais importante da Mesopotâmia e compreendia dois centros: o de Kullaba com um templo de AN (deus do céu) e EANNA (onde era adorada a deusa Inanna, deusa do amor e da guerra),

a qual passou a chamar-se Ishtar. Em Eanna, foram encontrados os primeiros vestígios de escrita pictográfica (figuras reconhecíveis, de objetos reais e não em símbolos) e, por isso, pode ser entendida em parte. Em Uruk, foram encontradas 600 tabuinhas. Como centro religioso, foi embelezada pelos seus sucessivos governantes. No final de Uruk, o comércio foi próspero entre o Sul da Mesopotâmia e o planalto iraniano. Eram comercializados metais, madeira e pedras preciosas, como o lápis-lázuli, que importavam do Egito.

Roaf (2006, p. 69) afirma que, “em Uruk, utilizou-se a arte pela primeira vez para ilustrar a função do soberano e para reforçar a sua posição. Arte e Arquitetura se combinaram para criar uma imagem de poder e de riqueza e realçar a estabilidade do grupo governante.” O mobiliário ganhou um aperfeiçoamento, os tronos ficaram luxuosos, embora as técnicas fossem, às vezes, um tanto rudimentares.

Durante o IV milênio a.C., os avanços da metalurgia foram notáveis, especialmente os trabalhos com cobre que eram feitos com modelado à cera perdida. “Primeiro, os objetos eram modelados à cera e recobertos com argila. A seguir, a argila era aquecida para endurecer o molde e fundir a cera. Depois, o metal fundido era vertido no molde, que se quebrava ao secar o objeto de metal fundido” (ROAF, 2006, p. 69). No período Uruk, o arado foi usado pela primeira vez. Tabuinhas registram o uso de carroças puxadas por bois com rodas de madeira. O transporte terrestre era feito com animais. Os selos cilíndricos eram feitos de pedra, cerâmica, vidro, ossos, conchas, marfim ou metal e já eram utilizados no IV milênio no Sul da Mesopotâmia. Possuíam em média 2,5 cm de altura por 1,5 cm de diâmetro. Esses selos são fontes valiosas de informação, pois são testemunhos do desenvolvimento da iconografia das divindades, da mitologia e da vida cotidiana (ROAF, 2006).

O mesmo autor faz referência, ainda, que a religião foi a motivadora da transformação dos povoados em cidades. Os soberanos da época diziam-se representantes dos deuses e seus deveres eram realizar cerimônias para prevenir o mal e ganhar a boa vontade das divindades. Os templos eram lugares sagrados, construídos para esses fins. Cada grupo étnico tinha seus deuses e suas crenças e acreditavam que eles se comportavam como humanos. Outros seres sobrenaturais, bons e maus, também faziam parte do panteão religioso. Isso gerou um grande número de rituais para afastar o mal.

Entre 3.000 e 2.350 anos a.C., com o surgimento da escrita no período Uruk Final, os povos da Mesopotâmia estavam para entrar na História, mas somente mil anos após, é que esses textos puderam contribuir para a construção desta. O declínio do império comercial de Uruk Final deixou lacunas que foram preenchidas por outras culturas. No Norte, os assírios e, no Leste, os proto-elamitas. Contudo, as culturas do Sul passaram a dominar toda a região, com a predominância da sumeriana.

É Roaf (2006, p. 76) que enfatiza: "O sítio proto-elamita mais conhecido é o de Tall-i Malyan, 450 km à leste-sudeste de Susa". Há uma área onde as escavações demonstram um grande edifício construído, com 17 salas e pinturas murais em vermelho, branco, amarelo, cinza e preto. Em outras construções, foram encontrados armazéns e oficinas de joias. Nippur era o centro religioso mais importante dos Sumérios e a sede principal do deus Enlil, que, no terceiro milênio, passou a ser chamado de AN, deus do céu. Os governos de Nippur chegaram a dominar também a Acádia e havia uma escola de escribas.



Figura 5 - Banco representado na estátua dedicada ao deus Ningishzida. Apresentava baixa estrutura com detalhes nas laterais.
Fonte: <<http://www.louvre.fr>>. Acesso em: mar. 2009.

Os Acádios

Em torno do terceiro milênio a.C., a Mesopotâmia Meridional estava dividida em duas regiões: Suméria ao Sul e Acádia ao Norte, nas quais se falava o acádico, antecessor do babilônico e assírio e próximo do hebreu e do árabe. A Suméria e a Acádia formavam, juntas, doze cidades-estados e cada uma tinha seu próprio soberano. Algumas abrangiam várias cidades menores, onde o Estado de Lagash incluía Girsu (morada do deus oficial Ningirsu), seus soberanos eram designados por EN, ENSI e LUGAL, que quer dizer: Senhor, Governador e Rei.

O EN tinha obrigações religiosas, era a figura do sacerdote. O ENSI era subordinado ao LUGAL, representava os deuses e controlava

os recursos do templo. Possuíam escravos, alguns feitos prisioneiros de guerras.

Os deuses sumérios e acádicos tomavam formas humanas com os mesmos defeitos e qualidades. AN, deus do céu, era adorado em Uruk, bem como a deusa INANNA. Posteriormente, AN foi substituído por ENLIL, o senhor do ar. O terceiro dos deuses era ENKI (EA em acádio), senhor da terra, da sabedoria e da magia, adorado em ERIDU. A deusa mais importante era Inanna ou Ishtar, deusa do amor e da guerra, adorada em Uruk (PICHEL, 1966).

A História começa a ser narrada em um texto sumeriano, relacionando todos os soberanos sequencialmente, no segundo milênio a.C. O historiador Roaf (2006, p. 81) explica: "Cinco cidades, oito reis, reinaram durante 241.200 anos. Depois, o Dilúvio cobriu a Terra". Ainda, (p. 82) "Uma tradição posterior, fazia de Ubar-Tutu, o pai de Ziusudra, o Noé Babilônico", que construiu uma arca, seguindo o conselho do deus ENKI, o qual sobreviveu ao Dilúvio desencadeado pelos deuses para castigar a humanidade.

O arqueólogo Leonard Woolley (1880-1960), citado por Roaf, ao fazer escavações em Ur, encontrou um grande cemitério, no qual 17 túmulos apresentavam esqueletos com joias e pertences, que foram sepultados com seus escravos. Os achados vão desde móveis à ourivesaria.

As pesquisas arqueológicas realizadas por Roaf e escritas no seu livro "Mesopotâmia" situam o leitor de uma forma clara e abrangente. Destaca ele que no período Dinástico Inicial (2900-2334 a.C.), esculturas dos soberanos eram muito comuns nos templos. Eram estilizadas ou naturalistas tanto na Suméria quanto na Acádia.

Entre os anos de 2.350 a 2.000 a.C., surgiram os reis carismáticos, quando os sumérios foram dominados pelos acádios, os quais estenderam sua cultura por toda a metade Sul da Mesopotâmia.

O pesquisador é enfático ao afirmar que, o primeiro soberano da dinastia de Agade chamava-se Sharrum-Kin (pronunciava-se Sharken) que, na Bíblia, aparece como Sargão. Em acadiano, Sharrum-Kin significa “Rei Verdadeiro” ou legítimo, o que é forte indício de que Sargão seria um usurpador. Esse soberano foi o fundador de Akkade, daí Acádia, que não é Sargão Assírio. Seus domínios alcançaram Susa e toda a Mesopotâmia. Sargão foi sucedido por seu filho Rimush, seguindo-se o governo de seu irmão mais velho, Manishtushu, e o filho deste, Naram-Sin.

Naram-Sin fez mudanças no seu governo, elegendo-se deus e não somente o seu representante. A Estela de Sargão e o Código de Hamurabi (1792-1750 a.C.) foram encontrados em Susa, com a Estela da Vitória, de Naram-Sin. A Estela passou a ser uma nova forma de representar os acontecimentos históricos.

Na arquitetura, a maior invenção dos Sumérios foi a abóbada. Foram criadas as abóbadas de berço, de perfil hemisférico ou elíptico, as quais foram documentadas nos baixos-relevos assírios (ROAF, 2006).



Figura 6 - Bancos. Mosaico “Standard de Ur: lado da paz”.
Fonte: <<http://www.britannica.com>>. Acesso em: mar. 2009.

Os Assírios

Situados em uma região árida e geralmente seca, com verões muito quentes e invernos rigorosos, esse povo estabeleceu-se em igualdade de condições com os egípcios e babilônicos, estendeu seu poder a Norte e a Leste de Assur. Com a Capital em Nínive, o Império permaneceu dominando toda aquela região até 612 a.C.

Roaf (2006) salienta que, conforme a lista dos reis babilônicos, 36 reis cassitas governaram a Babilônia durante 576 anos e nove meses. Os assírios se revelaram um povo guerreiro e cruel nas suas investidas de conquistas. Costumavam empalar os inimigos e registrar toda a sua crueldade em tabuinhas e relevos em pedra. A preocupação real para caçar feras selvagens ficou registrada nos textos.

Os assírios, em suas campanhas militares para Oeste, conquistaram o Líbano e, dirigidos por Assurnasipal II (883-859 a.C.), chegaram até o Mediterrâneo. Quando Sargão II construiu uma nova residência em Nínive, as muralhas da cidade tinham um comprimento de 8 km e 70 milhões de tijolos. Por 60 anos seguidos, a Assíria passou por um processo de decadência, no qual os governadores das províncias usurpavam do poder.

As relações entre a Assíria e a Babilônia tinham um grande significado. A Babilônia era um importante centro cultural e religioso e, apesar de sua frágil arte militar, era respeitada pelos assírios. Quando Sargão II assumiu o poder em 722 a.C., estendeu suas fronteiras e transformou a Assíria em uma grande potência, vencendo os babilônicos em 709 a.C.

O filho de Sargão II, Senaqueribe, foi coroado rei em 704 a.C., reconstruiu Nínive, levantando uma fortaleza com palácios e

templos. Desenvolveu a cultura de cereais e de orquídeas, bem como a do algodão, o qual já era conhecido na Índia, em torno do terceiro milênio a.C..

Senaqueribe destruiu Babilônia e tomou o poder, impondo-se em toda a região até o Egito e Oriente Médio. Um dos seus sucessores, Assurbanipal, além de grande chefe militar, foi também um erudito. De acordo com Roaf (2006), esse soberano afirmava ter aprendido a ler com os escribas, a resolver problemas matemáticos, a ler os textos dos sumérios e acádios e textos anteriores ao dilúvio. Organizou uma biblioteca com obras de referência que constitui a base do conhecimento atual da tradição dos escribas mesopotâmicos.

O império assírio (950-606 a.C.) atingiu o apogeu artístico no 1º milênio. Era a arte que tinha por princípio a glorificação dos soberanos. Os Assírios tinham por costume não ocupar o palácio de seu antecessor, mas construir uma nova morada. Esse fato favoreceu o desenvolvimento da arquitetura e da escultura. Para Monterado (1978, p. 15), "as escavações de Nínive trouxeram à luz uma enorme quantidade de baixos-relevos: decorações nos palácios de Assurnazirpal, Senaqueribe e Assurbanipal".

Os progressos científicos não foram muitos, já que esse povo era dedicado às guerras. Contudo, os assírios chegaram a catalogar mais de 500 drogas, tanto vegetais como minerais, e seu modo de usá-las. No tocante à arte, os baixo-relevos são obras preciosíssimas, de um realismo forte e dramático. Assurbanipal chegou a formar uma extensa biblioteca com mais de 22.000 tabuletas.



Figura 7 - Bancos. Soldados assírios carregando ferramentas.
Fonte: <<http://mv.vatican.va>>. Acesso em: mar. 2009.

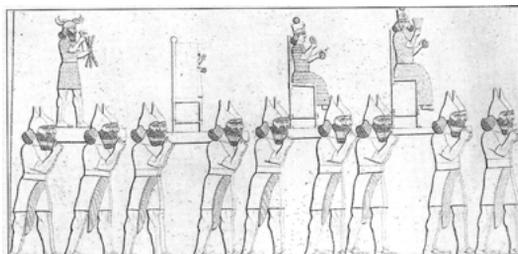


Figura 8 - Estátuas de deuses transportadas por soldados assírios (por volta de 730 a.C.). Na Mesopotâmia, praticava-se a expulsão dos deuses das cidades capturadas. Fonte: (ROAF, 2006, p. 73).



Figura 9 - Estela encontrada em Sam'al que representa Bar-rakib, o soberano pró-assírio da cidade (Zinjirli), sentado em um trono semelhante aos dos monarcas assírios. Na sua presença está em pé um escriba com uma caixa de penas de escrever e uma ardósia certamente usada para escrever em aramaico, língua da inscrição da estela. Por volta de 732 a.C. Fonte: (ROAF, 2006, p. 178).



Figura 10 - Escribas assírios registrando o saque depois de uma campanha vitoriosa na Babilônia, no relevo do palácio do sudoeste em Nínive. Por volta de 630 a.C. Fonte: (ROAF, 2006, p. 151).

Os Babilônicos

A cidade de Isin, na região central, foi conquistada por Hamurábi (rei Babilônico) que governou Babilônia de 1792 a 1750 a.C. Cauteloso e paciente, mas ambicioso, criou um grande império, o qual se transformou em importante centro político, religioso e cultural. É lembrado pelo seu Código de Leis (HAUSER, 1972).

A História da Babilônia pode ser dividida de acordo com os reinados. No primeiro, destacou-se o soberano Hamurabi, cujo código já citado, data do terceiro milênio a.C. Nele, consta que os babilônicos já realizavam operações relativamente complexas como pagamentos a terceiros e que o comércio e as atividades financeiras estavam mais desenvolvidas do que no Egito. Hauser (1972, p. 78) destaca o fato de que “não se fazia qualquer distinção, quer na terminologia quer na prática, entre a arte e o ofício manual; o código de Hamurabi refere o arquiteto (mestre de obras) e o escultor, ao lado do ferreiro e do sapateiro.”

Entre a primeira dinastia babilônica e o estabelecimento do império assírio, decorreram em torno de mil anos. Vários povos ocuparam a região, como os cassitas (povo inculto) e os hititas, habitantes da Capadócia. Esse povo babilônico antigo é assim denominado para distingui-los dos neobabilônicos ou caldeus, povos mais recentes. Afirmam Burns (1977, p. 76): “A acepção dos antigos babilônios inaugurou a segunda fase importante da civilização do Tigre-Eufrates.”

Os babilônicos aliaram-se aos medos e destruíram os assírios no século VII a.C., ou seja, de 626 a 330, dando início à segunda fase da civilização babilônica. Nínive foi ocupada em 612 a.C. Nabopolassar foi então sucedido por Nabucodonosor, seu filho. Este conquistou o Reino de Judá e fez muitos prisioneiros que viveram cativos em Babilônia.

Logo ao assumir o governo, conforme Burns (1977), restaurou a cidade da Babilônia e tentou resgatar a cultura da época de Hamurabi. Porém, não foi bem-sucedido nesse empreendimento, pois os traços culturais dos assírios estavam ainda muito vivos. Contudo, conseguiram restaurar a literatura e a antiga lei, a forma de governo e o sistema econômico. Entenderam que deviam obedecer em tudo aos deuses, daí o fatalismo e a resignação.

Os caldeus criaram o mais perfeito sistema de registro cronológico, inventaram a semana de sete dias e a divisão do dia em doze horas duplas, de 120 minutos cada uma. Os caldeus foram ainda os maiores cientistas da história antiga.

Após muitas vitórias e extensas fronteiras, os babilônios entregaram-se ao luxo e à cobiça, a qual foi a causa do enfraquecimento do império. Dessa forma, o Império Caldeu foi aos poucos ruindo, sendo conquistado por Ciro, o Persa, em 539 a.C (BURNS, 1977).



Figura 11 - Trono. Melisapak II apresentando sua filha à deusa Nândi.
Fonte: <<http://www.louvre.fr>>. Acesso em: mar. 2009.

Os Persas

Vivendo entre vales e montanhas, a leste do Golfo Pérsico, possuíam uma vida modesta até a tomada dos caldeus. Ciro pretendia dominar muitos povos vizinhos e fez muitos esforços para isso. Ficou conhecido pelos historiadores como Ciro, o Grande. Aliado dos medos, formou um poderoso império. Burns (1977, p. 98) menciona que “a área limitada de terra fértil, a falta de outros recursos e as ricas regiões vizinhas, convidando à conquista, tornavam virtualmente inevitável que a nação rompesse os limites de seu território primitivo logo que começou a se fazer sentir a pressão da pobreza”.

Para Roaf (2006, p. 204), “Ciro foi considerado pelos judeus como um Salvador, como um enviado de Jeová, por tê-los libertado do cativeiro e permitiu-lhes reconstruir o seu templo em Jerusalém. Até entre os Gregos, Ciro foi exemplo de governante.” Permitiu a

liberdade religiosa de seus súditos e não cobrava tributos muito altos. Sua capital, construída em Passárgada, não era luxuosa como a dos Assírios.

Seus sucessores ampliaram os domínios territoriais. Assim, Ciro, Cambises, Dario e Xerxes foram os grandes conquistadores e criadores do Império Persa. Dario I fundou o Império Persa que compreendia as regiões dos medos, da Pérsia, o Egito, todo o Oriente Médio e a Grécia.

O rei persa era um soberano absoluto que governava pela graça do Deus da luz. Nenhum princípio de justiça limitava suas ações políticas ou militares. As capitais do Império Persa eram quatro: Susa, Persépolis, Ecbátana e Babilônia. Eram esplêndidas cidades reais e todas as atividades do soberano visavam à segurança política e militar. "Dario I (*O Grande*) procurou inculcar nas classes superiores as virtudes de austeridade, de lealdade e de honra e impedir que sucumbissem ao luxo e ao vício." (BURNS, 1977, p. 102).

Os persas absorveram a cultura de outros povos e a incorporaram à sua própria, formando traços que se mesclaram num ecletismo bastante evidente. Burns (1977, p. 102) enfatiza: "Foi a arquitetura dos persas, no entanto, que deu a mais positiva expressão do caráter eclético da sua cultura. Copiaram o estilo das plataformas elevadas e das construções em terraços tão comuns na Babilônia e na Assíria."

Imitaram os touros alados os tijolos vitrificados e coloridos dos sumérios. Adotaram os pilares e a colunata egípcia, porém não usaram o arco e a abóbada. Não se dedicaram à construção de templos, mas de palácios. Monterado (1978, p. 17) postula que "a única novidade apreciável é a coluna de pedra, cuja base é um duplo quadrado, com

fuste bastante comprido, de caneluras verticais, encimado por um capitel, composto de duas cabeças de touro, em pedra, com orelhas e chifres em bronze dourado." Suas colunas eram de fuste canelado como as gregas e os capitéis, em forma de touro ajoelhado e volutas. A maior influência deixada pelos persas foi a religião, fundada por Zoroastro, que tinha origem antiga, mesmo antes de suas conquistas. Essa religião revolucionou outras e abalou outras crenças (MONTERADO, 1978).



Figura 12 - Assurbanipal oferecendo libações aos deuses.

Fonte: <<http://www.louvre.fr>>. Acesso em: mar. 2009.



Figura 13 - Esta escultura mostra o rei no seu trono recebendo ofertas dos seus súditos. O rei segura nas mãos um báculo e uma flor, e em frente há um turíbulo.

Fonte: (ROAF, 2006, p. 218).

CONCLUSÃO

A partir do levantamento histórico realizado, começam a ser delineados alguns princípios para a utilização de formas, estruturas e funções do mobiliário, inspiradas na arte desses povos e que poderão compor critérios e definir uma linguagem apropriada a ser aplicada na análise projetual de móveis. Sendo assim, o resultado alcançado caracteriza o objeto mobiliário enquanto um sistema de relações resultante de uma determinada situação social, da qual surge a necessidade de atualização constante e aprofundada, por isso mesmo, um processo aberto, que permite sua adaptação a cada elemento novo que venha a ser observado.

REFERÊNCIAS

BOZAL, Valeriano et al. **História geral da arte**. Madrid: Ediciones Del Prado, 1996.

BURNS, Edward McNall. **História da civilização ocidental**. Porto Alegre: Globo, 1976.

CASTELLS, Manuel. **Problemas de investigação em sociologia urbana**. Lisboa: Presença, 1975.

CHING, F. D. K. **Arquitetura, forma, espaço e ordem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FISCHER, Ernest. **A Necessidade da arte**: Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

GAUTHIER, Joseph. **História gráfica del arte**. Espanha: Victor Leru, 1950.

HAUSER, Arnold. **História social da literatura e da arte**. 3.ed. São Paulo: Mestre Jou, 1980.

HORTA, Maria de Lourdes. Educação Patrimonial, 1º CONGRESSO LATINO SOBRE A CULTURA ARQUITETÔNICA E URBANÍSTICA. Porto Alegre: Secretaria Municipal da Cultura, 1991.

LOUVRE. Disponível em: <<http://www.louvre.fr>>. Acesso em: mar. de 2009.

MONTENEGRO, Riccardo. **Guia de história do mobiliário**: os estilos de mobiliário do renascimento aos anos 50. Lisboa: Presença, 1995.

MONTERADO, Lucas de. **História da arte**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora, 1978.

OATES, Phyllis Bennett. **História dibujada del mueble occidental**. Madrid: Celeste, 1995.

PAZ, Otávio. **História geral da arte**. Madrid: Ediciones Del Prado, 1996.

PICHEL, Gina. **História Universal da Arte**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1966.

ROAF, Michael. **Mesopotâmia**. Barcelona: Folio, 2006.

MINICURRÍCULO DOS AUTORES

Ana Norogrande

Formada no curso de graduação em Desenho e Plástica, na Escola Superior de Artes Santa Cecília em Cachoeira do Sul, RS, realizou curso de Especialização em Design de Superfície e Mestrado na Universidade Federal de Santa Maria e aperfeiçoamento em Design de Jóias em Florença-Itália. Integrou o corpo docente do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, RS, atuando como orientadora, pesquisadora e coordenadora de cursos de graduação e pós-graduação. Foi membro da comissão de criação do Curso de Design de produto do Centro Universitário Franciscano – UNIFRA, Santa Maria, RS, sendo coordenadora do mesmo e docente responsável pela área de Design de Jóias. Encerrou suas atividades nesta Instituição como diretora da área de Artes, Letras e Comunicação. Participou como palestrante em congressos, seminários e têm publicações sobre Arte, Ensino da Artes e Design. Também prestou assessoria no desenvolvimento de projetos de produtos e design para empresas de Revestimento cerâmico e de joias. Atualmente, desenvolve projetos de pesquisa e Arte junto às Terras e Comunidades Indígenas Kaingang do Rio Grande do Sul e na comunidade da Ilha Grande dos Marinheiros/Rio Guaíba, em Porto Alegre, RS.

Ceres Inez Zasso Zago

Possui Licenciatura em Educação Artística e Artes Plásticas (1978); Bacharelado em Pintura (1980), pela Universidade Federal de Santa Maria. Especialista em Metodologia das Artes Plásticas (1985), pela Universidade Federal de Santa Maria. Mestrado em Educação (1999), pela mesma instituição. Professora estadual aposentada do Rio Grande do Sul. Atua como professora no Curso de Design, na

disciplina Cor, do Centro Universitário Franciscano, em Santa Maria. Atualmente, é coordenadora da Sala de Exposições Angelita Stefani – IMAS - do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA).

Ciria Moro

Possui graduação em Bacharelado em Desenho e Plástica, pela Universidade Federal de Santa Maria (1992), graduação em Licenciatura em Desenho e Plástica, pela Universidade Federal de Santa Maria (2000) e mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria (2000). Atualmente, é professora assistente e coordenadora do Curso de Design do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Tem experiência na área de Artes e Design, atua nas disciplinas de História da Arte e da Arquitetura, Volume-Espaço, Laboratório de Criação e desenvolve pesquisa explorando as linguagens do design e da cerâmica.

Daniele Dickow Ellwanger

Possui Graduação em Design pelo Centro Universitário Franciscano - UNIFRA (2004), Especialização em Design do Produto pela Universidade Luterana do Brasil - ULBRA (2006) e Mestrado em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial ESDI/UERJ (2008). Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Design de Produto, atuando principalmente na área de móveis. Possui publicações em anais de simpósios e de congressos, e em revista e livro. Atualmente, é professora assistente na UNIFRA, bem como integrante do Colegiado do Curso, do Núcleo Docente Estruturante e do Laboratório de Projetos em Design. Desenvolve pesquisa sobre "Os Profissionais de Design Moveleiro no Interior do Rio Grande do Sul", sendo participante do grupo "Design e Gestão de Produto", na linha de "História, Estética e Cultura de Objetos".

Edir Bisognin

Formada em História, Desenho e Plástica e Mestrado em Educação pela UFSM. Foi Profª de História da Arte da UFSM e, atualmente, é professora do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), nos Cursos de Design, Arquitetura e Urbanismo e Turismo e pesquisadora na área de História da Arte e Design. É coautora dos livros "Povoadores da Quarta Colônia", "As Artes Visuais em Santa Maria- Contextos e Artistas", "Apontamentos sobre a história da arquitetura de Santa Maria", "Catedral de Santa Maria - 100 anos de História, Arte e Fé", "A Formação do Professor e o Ensino das Artes Visuais" e, "Turismo no Meio Rural- Teorias, conceitos e a arte de saber-fazer."

Edu Mazzini

Graduado em Design, pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), especialista em Gestão de Projetos, pela Universidade Gama Filho. Atualmente, é professor do Curso de Design do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Projeto de Mobiliário, atuando principalmente nos seguintes temas: projeto de mobiliário, geometria descritiva, modelos tridimensionais e gerenciamento de projetos.

Flavi Ferreira Lisbôa Filho

Professor Adjunto do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Doutor em Ciências da Comunicação, área de processos midiáticos, linha mídias e processos audiovisuais, pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Mestre em Engenharia da Produção, Bacharel em Ciências Administrativas e em Comunicação Social, habilitação em Relações Públicas, pela Universidade Federal de Santa Maria. Editor

do periódico *Cadernos de Comunicação*. Pesquisador do Grupo de Pesquisa *Comunicação, Identidades e Fronteiras* e do GP *Comunicação Audiovisual* da UFSM.

Jorge Luís Pacheco Barcelos

Possui graduação em Desenho e Plástica, pela Universidade Federal de Santa Maria (1990) e mestrado em Engenharia de Materiais, pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2005). Atualmente estuda computação gráfica e animação na Escola Méliès em São Paulo. Tem experiência na área de Artes e Design, com ênfase em Desenho, atuando principalmente nos seguintes temas: design, animação, produto, imagem, desenho, design cerâmico e têxtil, pintura digital, modelagem 3D, iluminação, textura, rendering e cinema.

Lucy Niemeyer

Designer, Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, professora, com Pós-doutorado em Design pela PUC-Rio, autora de livros e de artigos publicados em periódicos especializados e em anais de eventos sobre design e consultora em design. Participa como organizadora e como palestrante de diversos eventos científicos no Brasil e no exterior. Atualmente, dedica-se ao ensino e à pesquisa como professora adjunta dos cursos de Design do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio e da ESDI/UERJ, onde leciona na Graduação e no Curso de Mestrado em Design. É Pesquisadora do CNPq e Procientista da UERJ.

Luiza Beck Arigoni

Acadêmica do 7º semestre do curso de Design de Produto do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), com ênfase em

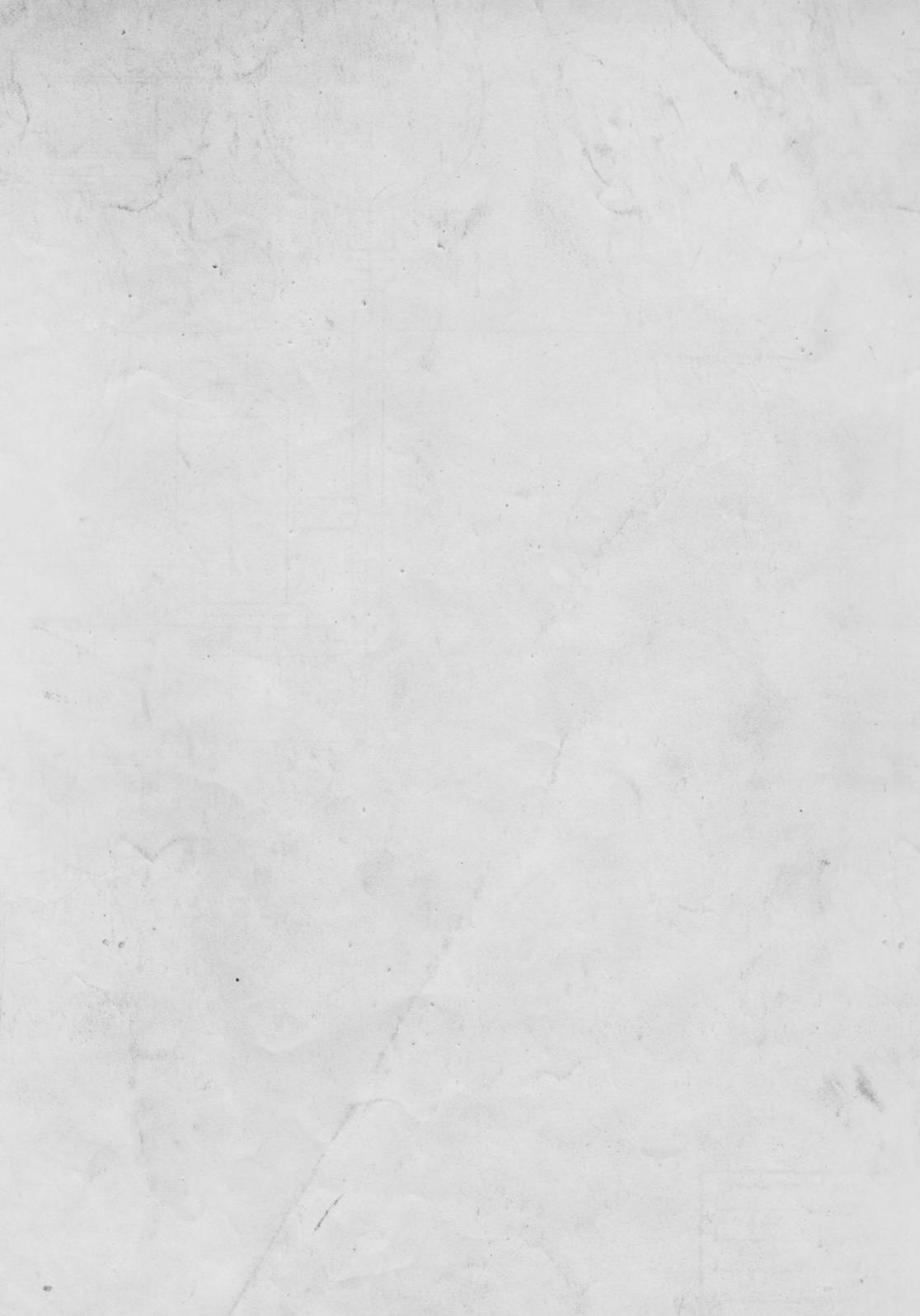
equipamentos. Colaboradora do projeto de História do Mobiliário desde o primeiro semestre de 2009.

Maria da Graça Portela Lisbôa

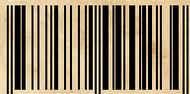
Docente do Curso de Design do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Mestre em Engenharia da Produção, área de Qualidade e Produtividade pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). No mestrado trabalhou com a temática do design e da qualidade através da análise da cadeia produtiva da ourivesaria da região central do Rio Grande do Sul. Concluiu bacharelado em Design pelo Centro Universitário Franciscano, com ênfase em joias. Criadora da Coleção de Joias Gauchidade, com as linhas Viajando no Sul, Cavalgando no Pampa e Vivendo nas Tradições, que resgatam a história e o folclore do Rio Grande do Sul. É pesquisadora do Grupo de Pesquisa Comunicação, Identidades e Fronteiras da UFSM. Participa do Grupo de Pesquisa Design e Gestão do Produto, na linha de pesquisa História, Estética e Cultura de Objetos do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA). Designer da Coleção de Medalhas e Lembranças de Santa Maria.

Salette Marchi

Graduada em Comunicação Visual, pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Especialista em Design Gráfico: arte na comunicação - Universidade do Vale dos Sinos (UNISINOS) e Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). É professora no Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), onde atua como professora nos Cursos de Design e Publicidade e Propaganda.



ISBN 978-85-7909-026-4



9 788579 090264



design de produto



CENTRO UNIVERSITÁRIO
FRANCISCANO