

Universidade Federal de Santa Catarina
Eduarda Leite Contezini

**DESIGN DE PRODUTO ARTESANAL:
DESENVOLVIMENTO DE SOUVENIR
VOODOO PARA MOOLOO**

Florianópolis
2019

Universidade Federal de Santa Catarina
Eduarda Leite Contezini

DESIGN DE PRODUTO ARTESANAL: DESENVOLVIMENTO DE SOUVENIR VOODOO PARA MOOLOO

Projeto de conclusão de curso de graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Design.

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Contezini, Eduarda Leite
Design de Produto : Desenvolvimento de Souvenir
Voodoo para Mooloo / Eduarda Leite Contezini ;
orientador, Josiane W. Vieira, 2019.
79 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Artesanato. 3. Voodoo. 4.
Souvenir. I. Vieira, Josiane W.. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III.
Título.

Eduarda Leite Cortezini

**DESIGN DE PRODUTO ARTESANAL: DESENVOLVIMENTO DE SOUVENIR VOODOO
PARA MOOLOO**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

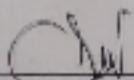
Florianópolis, 21 de Novembro de 2019.

Prof.^a Mary Verri Medrez, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof.^a Rochale dos Santos, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Rosana Aparecida Dias do Nascimento, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.^a Cassiano W. Maria, Dra.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais Silvana e Marcelo e minha irmã Francisca que me deram apoio e me ensinaram os valores que carrego comigo e a ser uma pessoa questionadora e indignada frente à injustiças.

Agradeço imensamente a minha amiga Olivia que trilhou esta jornada ao meu lado desde os tempos de calouras, nos altos e baixos e principalmente neste final de graduação quando tanto me ajudou a me manter firme diante das intempéries.

Agradeço ao meus amigos Paula, Lúcia e Matheus por aguentarem em todos os surtos de desespero e de alegria e por me darem os puxões de orelha necessários.

Agradeço meus professores e colegas que me mostraram caminhos por onde eu não me imaginava percorrendo.

Agradeço à minha orientadora Josi, que mesmo com todas as minha confusões não desistiu de mim e me trouxe até aqui.

Agradeço à Lu, por ter me acolhido na sua casa, empresa e família, por ter abraçado este projeto comigo e ter me dado a oportunidade de trabalhar com algo tão irreverente e lúdico.

Ao Thiago que me ajudou a segurar meus butiás e não largar esse curso tão no finalzinho.

Por fim, agradeço à oportunidade de entrar numa universidade pública e de qualidade, de viver as experiências que só dentro deste ambiente são possíveis, e ao presidente Lula que tanto investiu na educação desse país e seus cidadãos.

Obrigada.

RESUMO

Nova Orleans é conhecida como uma cidade de mistérios e do oculto, devido à cultura do *voodoo* presente no cenário, o turismo voltado ao tema é uma forte alavanca da economia local, fazendo parte dela o comércio de souvenirs, mercado no qual a empresa MooLoo está inserida com a confecção de produtos do gênero. O presente projeto, em parceria com esta empresa, se baseou na metodologia de Bruno Munari, desenvolvendo um novo produto que se adequa aos moldes de produção e estética da MooLoo para serem comercializados em lojas de Nova Orleans.

Palavras-chave: Nova Orleans; *Voodoo*; Produto; Artesanal; Design; Souvenir.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1. OBJETIVO GERAL.....	10
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
1.3. JUSTIFICATIVA.....	10
1.4. DELIMITAÇÕES DE PROJETO.....	11
2. PANORAMA.....	13
3. METODOLOGIA.....	24
4. DESENVOLVIMENTO.....	26
4.1. PROBLEMA.....	26
4.2. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	26
4.3 COMPONENTES DO PROBLEMA.....	27
4.3.1. PRODUÇÃO ARTESANAL.....	27
4.3.2. ESTÉTICA.....	27
4.3.3. TEMPO DE PRODUÇÃO.....	28
4.3.4. PESO E DIMENSÕES.....	28
4.3.5. CUSTO.....	29
4.4. COLETA DE DADOS.....	29
4.4.1. Inspiração para criação.....	29
4.4.2 Catálogo.....	32
4.4.3 Processos de produção da MooLoo.....	35
4.4.5. Materiais.....	41
4.5. ANÁLISE DE DADOS.....	43
4.6. CRIATIVIDADE.....	44
4.7. MATERIAIS E TECNOLOGIAS.....	50
4.8. EXPERIMENTAÇÃO.....	58
4.9. MODELO.....	62
4.10. VERIFICAÇÃO.....	63
4.11. DESENHO DE CONSTRUÇÃO.....	67
4.12. SOLUÇÃO.....	70

5. CONCLUSÃO.....	71
6. REFERÊNCIAS.....	72

1. INTRODUÇÃO

Em 1997, Luciane Grahl Luz (uma das atuais proprietárias da Mooloo) recebeu a proposta de um amigo para fazer bonecos e itens referentes ao *voodoo*¹ para serem vendidos em uma loja em Nova Orleans, Luisiana - EUA. Assim começou a produzir, de forma artesanal e autônoma, os primeiros produtos que foram propostos e sugeridos pelo amigo. Após 18 anos neste processo, sua filha, Monique Grahl Marrucci, passou a participar da linha de produção, introduzindo novos produtos e dando origem a atual MooLoo (há 5 anos no mercado), permanecendo na mesma área.

A cerca de um ano atrás a autora entrou, através de uma amiga, em contato com a empresa Mooloo. A partir daí, criou interesse nos produtos e na forma de produção, passando a integrar a equipe de forma esporádica. Depois de alguns meses, o interesse cresceu e junto dele a familiaridade com os processos de produção até tornar-se membro permanente da equipe.

Para elucidar o cenário no qual MooLoo está inserida, Crockett (2011) afirma que Nova Orleans é uma das cidades mais visitadas em todo os Estados Unidos da América e o turismo é seu grande pilar econômico, sendo essencial para a cidade.

De acordo com Crockett (2011), por volta de 1870 Nova Orleans começa a receber muitos turistas que visitavam a cidade,

¹ A autora decidiu utilizar o termo *voodoo* na sua grafia em inglês ao invés da tradução *vodu* por se tratar de práticas que se dão nos EUA.

nos meados do mês de Junho, esperando testemunhar as cerimônias que os praticantes de *voodoo* faziam para celebrar o dia de São João. Festejo este que provavelmente foi trazido pelos franceses e espanhóis e adotado pelos escravos africanos (os praticantes do *vodou*² haitiano celebram um feriado similar). Alguns dizem que essas cerimônias eram mais um espetáculo para criar interesse nos turistas do que de fato rituais de *voodoo*.

Trabalhando dentro deste mercado, a MooLoo precisa sempre atualizar-se de acordo com os interesses do turismo de Nova Orleans, criando de tempos em tempos novos produtos ou alterando alguns dos já existentes. A autora atuando na linha de produção da MooLoo, em alguns produtos participa efetivamente do início ao fim da produção, em outros participa de partes do processo sendo da fase inicial ou final. Atualmente, além de estar bem familiarizada e dominando a maioria das técnicas, foi incumbida de criar um novo produto para incorporar ao catálogo da empresa.

Neste projeto, a autora deixa claro que não tem o intuito de abrir discussão sobre as definições do *voodoo*, nem opinar sobre a legitimidade de se utilizar da crença para mover a indústria turística local. Este projeto apresentará uma breve pesquisa referente ao tema e desenvolverá uma proposta de um novo produto para ser comercializado nesse meio.

² O termo *vodou* quando se refere às práticas haitianas

1.1. OBJETIVO GERAL

Levantar os processos de produção dos produtos artesanais com o tema *voodoo* da Mooloo e propor a criação de um novo produto para incorporar ao catálogo da empresa.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar o turismo voltado ao *voodoo* em Nova Orleans
- Fazer levantamento dos produtos da empresa Mooloo
- Descrever os processos de fabricação dos produtos MooLoo
- Apresentar a proposta de um novo produto

1.3. JUSTIFICATIVA

De acordo com McGee (2012), os turistas vão à Nova Orleans com o desejo de ficarem chocados com a presença do *voodoo* e seus rituais misteriosos. Donos de lojas e bares utilizam o *voodoo* como tema em suas mercadorias, vendendo aos turistas lembranças dessa experiência.

A Mooloo atende parte desse mercado, mesmo estando longe deste cenário. Situada no Brasil, é responsável por confeccionar peças artesanais com características estéticas e simbólicas provenientes da prática do *voodoo*. Sua produção é exportada para Nova Orleans e comercializada na cidade.

Com o alavancar do comércio local, relacionado ao tema, o mercado turístico de Nova Orleans tem uma constante exigência de novidades. Diante do leque de souvenirs oferecidos no comércio, de tempos em tempos percebe-se a mudança no fluxo de venda dos produtos, conforme colocação da Luciane (sócia da Mooloo). Alguns

itens, oferecidos pela MooLoo, ora são altamente desejados e assim encomendados em grande número, ora não. Essas alterações no fluxo de vendas por vezes decorre de alguma alteração no aspecto final do item, que por vezes reflete nas preferências atuais desse mercado. Por conta deste panorama diversos produtos da MooLoo sofreram alterações e novos produtos e variações foram criados no decorrer dos anos, assim como alguns foram descontinuados.

Conforme o contexto descrito acima, a MooLoo observa hoje a necessidade do desenvolvimento de um novo produto. Levando-se em consideração os processos de produção das peças do catálogo atual, deve-se desenvolver um produto de processos rápidos, de estética remetente ao *voodoo* e coerente com o catálogo da MooLoo na forma de produção e na estética.

1.4. DELIMITAÇÕES DE PROJETO

O presente projeto se propõe em criar um produto com inspiração no *voodoo* de forma artesanal para produção em série, na empresa MooLoo.

O produto, apesar de ser inspirado em artefatos utilizados em rituais e como amuletos pelos praticantes do *voodoo*, não tem como objetivo ser destinado a tal finalidade, mas sim um objeto a ser comercializado como souvenir para turistas que visitam Nova Orleans.

Pretende-se desenvolver a proposta, preferencialmente, com materiais e processos similares ou já utilizados pela empresa MooLoo, na produção dos produtos já em catálogo. Caso no desenvolvimento do projeto observe-se a necessidade de materiais diferenciados, o valor e a facilidade de aquisição dos tais deverão ter grande relevância na decisão, assim como o peso, uma vez que os produtos são exportados. Considerando que trata-se de uma proposta de um produto para produção em série, a quantidade

disponível e o valor dos materiais podem interferir diretamente na possibilidade de aplicação real do produto. Os processos de produção serão inteiramente manuais e portanto a variância entre as unidades será não só inevitável como também desejável, pois assim cada unidade possui características únicas remetendo às práticas do *voodoo* em que cada objeto é exclusivo.

2. PANORAMA

Apesar de não ser possível determinar a data exata do início do *voodoo* em Nova Orleans, é considerado que seu nascimento se deu no início do século XIX acreditando-se também que os escravos indígenas tenham influenciado na prática do *voodoo* nova orleanense (CROCKETT, pág 7, 2011). De acordo com Crockett (2011) o *voodoo* faz parte de um grupo afro-caribenho de religiões sincréticas que incluem a santeria, o obeah e o candomblé. Tanto o *voodoo* e o *vodou* haitiano podem ser ligados a duas regiões africanas: do antigo reinado Dahomey, conhecido como Bacia de Benin, e do rio Congo. Segundo os autores Crockett (2011) e Prospere & Gentini (2013), o termo *voodoo* deriva da palavra “*vudun*” que significa “espírito divino” na língua Daomé. O termo originado com os primeiros povos da África ocidental, no país atualmente chamado de Benin (antigo reino Daomé), é encontrado entre as tribos da família linguística do Fon, Daomé e Togo (CROCKETT, pág. 5, 2011).

Quilty (2015) reitera a origem do *voodoo* em Nova Orleans com base em entrevistas com praticantes de *voodoo da região*, estes afirmam que foram as pessoas vindas de Dahomey, na África, que trouxeram a prática à cidade.

O *vodou* haitiano, assim como o *voodoo* estadunidense, estão intimamente ligados ao meio ambiente. Os elementos da natureza, são vistos pelas religiões como necessários para o funcionamento e equilíbrio da natureza . Embora muitos turistas entendam as cerimônias como uma peça teatral, para seus adeptos

é uma celebração de uma união com o mundo natural (PROSPERE & GENTINI, pág. 78, 2013).

De acordo com Crockett (2011), o turismo gera mais de US \$ 300 milhões em receitas tributárias, empregando cerca de 67.000 pessoas na cidade, além de ser a força principal da organização espacial da cidade nos últimos 40 anos, colocando lado a lado distritos históricos, shopping centers, hotéis e cassinos.

Mesmo o *voodoo* sendo praticado pelos escravos em várias regiões do sul dos Estados Unidos, em Nova Orleans é que ele se tornou mais notável, onde sacerdotes e sacerdotisas ganham *status* de celebridade. Por isso para Crockett (2011) toda discussão sobre o *voodoo* em Nova Orleans deve referenciar Marie Laveau, a famosa e infame rainha do *voodoo* local, uma das figuras mais populares e mitologizadas da história da cidade. Boa parte da presença do *voodoo* na região vem dos esforços dela, durante sua vida. Sua tumba, localizada no cemitério mais antigo da cidade, é um testemunho da sua popularidade até hoje, sendo visitada por milhares de pessoas todos os anos. Muito de seu trabalho foi popularizado na esfera doméstica, enquanto trabalhava como cabeleireira para mulheres brancas abastadas, e depois na esfera pública, com seu envolvimento nos festivais de São João (CROCKETT pág. 10 e 11, 2011).



Figura 1. Túmulo de Marie Laveau. Fonte: site steemit.



Figura 2. Retrato de Marie Laveau. Fonte: site streemit.

Marie Laveau também se fez notar como uma forte sacerdotisa *voodoo* por usar seus poderes para desdobrar decisões da corte, além de curar almas, corpos e injustiças históricas (McGee, 2012).

Foi Laveau quem popularizou o *voodoo* de Nova Orleans em uma escala nacional e criou um espaço econômico para o *mesmo*

como um atrativo de entretenimento popular, portanto o turismo daquela região, voltado ao voodoo, pode contar seu nascimento a partir dela. Sua atividade no *voodoo* é datada a partir da metade do século XIX, e a partir de 1870 envolveu-se nas celebrações do feriado de São João (CROCKETT pág. 11, 2011).

Segundo Crockett (2011) o festival de São João já acontecia antes de Laveau, praticantes do *voodoo* começaram a se juntar às margens do Rio Pontchartrain para celebrar o feriado no dia 23 de Junho e a partir da década de 1870 centenas de visitantes viajavam pela estrada do rio em busca de presenciarem essas cerimônias de *voodoo*.

Uma das entrevistadas de Quilty (2015) afirmou que os sistemas religiosos (católico e *voodoo*) puderam coexistir porque o *voodoo* não foi percebido como uma religião rival, ainda sugeriu que possivelmente os senhores de escravos e legisladores não tenham visto o *voodoo* nem como uma religião. E diferentemente do resto do sul estadunidense escravocrata, em Nova Orleans, os escravos podiam dançar e batucar no espaço público. Esses momentos aconteceram mais expressivamente na *Congo Square*, uma praça onde os escravos se juntavam aos domingos para realizar rituais de *voodoo* e vender uma variedade de mercadorias.

Para Filan (2011), criou-se uma atmosfera em Nova Orleans por conta da popularidade destes rituais, dando fama à cidade de um lugar onde qualquer coisa pode ser comprada e onde pessoas sussurram encantos e feitiços em línguas estranhas.

De acordo com Crockett (2011), considerava-se como cultura local apenas a cultura dos brancos, com a mudança desse discurso turístico um novo espaço para os afro-americanos foi criado e passou a ser definido como “cultura nova orleanense”, essa cultura é essencial à cidade e à experiência turística, se juntando as apresentações de jazz, a culinária afro-crioula e as procissões do Mardi Gras, que segundo Gotham (2001), é uma celebração de

carnaval que foi levado da França à Nova Orleans no início da década de 1700 e sua tradição é mantida até hoje, levando muitos turistas à cidade para participar das festividades.



Figuras 3 e 4, procissão do Mardi Gras. Fonte: site neworleans.

O *voodoo* tem características estéticas próprias construídas a partir dos objetos e rituais e também pelo imaginário criado pelas ficções que abordam o tema. Exemplificando isso, McGee (2012) relata que Muriel (um dos restaurantes mais famosos de Nova Orleans), é decorado com muitas antiguidades e nos banheiros encontram-se grandes reproduções de *vèvès* (desenhos sagrados que são traçados no chão em cerimônias e rituais para receber os

Lwa, que por sua vez são os espíritos divinos, cada *Lwa* tem seu *vèvè* que servem de conexão entre os mundos físico e espiritual).



Figura 5. Parede do banheiro do restaurante Muriel. Fonte: McGee (2012, pág. 235).

Quilty (2015) afirma que a casa de Myra (uma sacerdotisa *voodoo* de Nova Orleans) é uma mistura de características de uma casa clássica da cidade e uma mansão vitoriana; a entrada é decorada com plantas e decorações de *Halloween*. A sala, que é usada como templo e escritório, é cheia de ecléticos itens de várias estéticas e tradições religiosas. Feito um cenário de um filme, o tema toma conta da residência.



Figura 6. Sala da casa de Myra. Fonte: Quilty (2015, pág 4).

E se tratando das ficções, para McGee (2012) os filmes, televisão e literatura são ricos veículos para explorar o apelo do *voodoo* na cultura ocidental. Devido a saliência do *voodoo* na cultura popular americana, facilmente são achados exemplos também em brinquedos, arte, propagandas, recordações turísticas, jornais, revistas, design de interiores, e em quase infinitas efemeridades como adesivos de carro e moda. Reforçando a relevância da produção audiovisual no imaginário ocidental, uma sacerdotisa, entrevistada por Quilty (2015), comentou que gostava muito da série *American Horror Story*, que em vários momentos apresenta elementos ligados ao *voodoo* em seus episódios.

Segundo Quilty (2015), a percepção do *voodoo* é formada pelas ficções que enfatizam uma imagem negativa por meio de imagens de devoção ao diabo, sacrifícios animal e infantil e possessões de espíritos violentos.

Para o desenvolvimento do projeto, a autora assistiu à alguns filmes e séries, estes foram: *The Skeleton Key* (A Chave Mestra) de 2005 dirigido por Iain Softley, *A Princesa e o sapo* de 2009 dirigido por John Musker e Ron Clements e algumas temporadas de *American Horror Story (AHS)* criado por Ryan Murphy e Brad Falchuk. Também um episódio de *Turismo Macabro* escrito por David Farrier. A filmografia foi utilizada para compreender o imaginário criado pelo audiovisual e como referências visuais.





Figuras 7, 8, 9 e 10. Cenas de *The Skeleton Key*, *A Princesa e o Sapo*, *AHS* e *Turismo macabro*. Nesta ordem. Fonte: extraídas dos filmes e seriados.

Se utilizando de todo esse contexto da relação do voodoo, seja na vida real ou ficção, inúmeros souvenirs são comercializados tanto na cidade quanto pela internet, como por exemplo a loja *Marie Laveau's House of Voodoo*. Situada na principal rua turística de Nova Orleans, a *Bourbon Street*, também comercializa alguns produtos por vias digitais (site e Facebook).



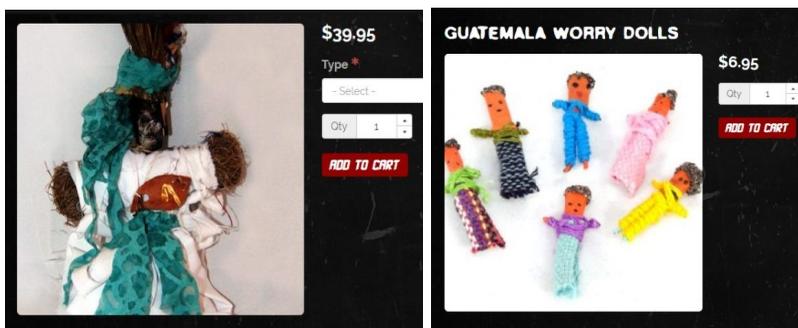
Figura 11. Interior da loja *Marie Laveau's House of Voodoo*. Fonte: site neworleansonline.com



Figura 12. Interior da loja *Marie Laveau's House of Voodoo*. Fonte: site wherearesueandmike.com



Figuras 13 e 14. Produtos MooLoo vendidos pela página do Facebook da loja Marie Laveau's House of Voodoo. Fonte: Facebook.com//Marie-Laveau-House-of-Voodoo.



Figuras 15 e 16. Produtos vendidos pelo site da loja Marie Laveau's House of Voodoo. Fonte: voodoooneworleans.com

É neste contexto que se enquadram os produtos da MooLoo, portanto, também o produto desenvolvido neste PCC.

3. METODOLOGIA

O presente projeto será desenvolvido com base na metodologia de Bruno Munari (1998), o mesmo é composto por doze etapas descritas abaixo:

Problema	Vem de uma necessidade, é preciso conhecê-lo pois o próprio problema possui os elementos que levarão a sua solução
Definição do Problema	É a síntese do problema, define e delimita o projeto
Componentes do Problema	Com o problema definido, destrincha-se para uma observação ampla de tudo que compõe o problema
Coleta de Dados	Reúne as informações relativas aos componentes do problema
Análise de Dados	Etapa de avaliação e determinação das informações relevantes para alcançar a solução da forma desejada, definição dos requisitos do projeto
Criatividade	Criação de todas as alternativas possíveis de solução

Materiais e Tecnologia	Determinação dos materiais e ferramentas disponíveis para criação do modelo
Experimentação	Ocorre os testes da solução antes de ser tomada como definitiva
Modelo	Confecção de amostras para verificação
Verificação	Etapa para detectar as possíveis falhas e melhorias
Desenho de Construção	Apresenta o resultado e fornece as informações necessárias para a reprodução
Solução	Apresenta o protótipo e o relatório do projeto

Tabela 1. Etapas da Metodologia. Fonte: MUNARI 1998, adaptado pela autora.

Esta metodologia foi escolhida pela autora pois suas etapas permitem que o projeto seja revisado diversas vezes, além de proporcionar o uso do método de design na criação de um produto não obrigatoriamente industrial. Tal característica teria que ser premissa para a aplicação de qualquer metodologia nesta situação, visto que se trata de empresa baseada em métodos artesanais de produção. Apesar da aplicação de método de projeto de design, a sua aplicabilidade depende das condições de materiais existentes, e portanto o método escolhido tem que, necessariamente, compreender tal realidade.

4. DESENVOLVIMENTO

O projeto será desenvolvido seguindo as etapas da metodologia de Bruno Munari descritas no capítulo anterior.

4.1. PROBLEMA

É o início do projeto, onde é definido o problema a ser resolvido (MUNARI, 1998).

Observando-se a expressividade do mercado turístico de Nova Orleans e sua busca por novidades dentro dele, faz-se necessário desenvolver novos produtos para que o catálogo da MooLoo se mantenha atualizado às necessidades deste mercado, dando continuidade a aceitação destes. Desta forma o problema atual da empresa é construído pelo uso do processo de design na criação de um novo produto, artesanal, adequado às exigências do mercado turístico de Nova Orleans, aos moldes dos produtos MooLoo.

4.2. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Segundo Munari (1998), nesta etapa define-se os limites do projeto. Desta maneira, este projeto busca, a partir do processo de design, criar um produto artesanal que tenha clara referência ao *voodoo* e que seja condizente com o catálogo e com os processos de produção da MooLoo.

Estes limites se sintetizam na característica artesanal de linha de produção, onde várias unidades de produtos diferentes são produzidas em tempo reduzido e com características estéticas individuais.

4.3. COMPONENTES DO PROBLEMA

Munari (1998) afirma que a identificação dos componentes do problema e a separação dos mesmos em subcategorias simplifica o processo e a resolução do problema.

4.3.1. PRODUÇÃO ARTESANAL

Por se tratar do desenvolvimento de um produto artesanal, é importante salientar algumas características necessárias à definição. Segundo Pereira (1979), o artesanato é a atividade de transformar matérias-primas em produtos prontos e que podem utilizar ferramentas de automação desde que os processos manuais sejam predominantes; em casos de reprodução em série, a individualidade de cada peça deve ser mantida. Portanto a produção artesanal exige habilidades específicas que demandam treinamento, geralmente ocorrido durante a execução do trabalho. Vale salientar que por se tratar de equipe pequena, os integrantes devem dominar muitos dos processos produtivos, desde o corte, seleção e preparação dos materiais, até costura, enchimento e acabamento.

4.3.2. ESTÉTICA

Ainda se tratando de um produto artesanal, considerando o tema e o contexto onde será comercializado, também o catálogo da

MooLoo que sempre referencia a cultura do *voodoo*, a estética é um componente muito relevante deste problema. Para garantir essa estética deve-se analisar tanto os produtos da MooLoo e outros vendidos em Nova Orleans, como também agrupar referências visuais de rituais e objetos dos praticantes do *voodoo* e ficções que abordam o tema, apresentado no capítulo 2 e mais adiante no desenvolvimento.

4.3.3. TEMPO DE PRODUÇÃO

Em toda produção em série o tempo de fabricação é um fator de destaque. Tratando-se de um produto artesanal este componente do problema é ainda mais relevante. Como a empresa já trabalha com uma variedade de produtos, grande demanda de unidades produzidos mensalmente e uma equipe reduzida, é essencial que o novo produto não gaste mais que alguns poucos minutos para ser finalizado. Os produtores devem possuir a habilidade e/ou receber treinamento para dominarem as técnicas necessárias para tanto e os materiais escolhidos não podem exigir preparos complexos antes de sua utilização.

4.3.4. PESO E DIMENSÕES

A MooLoo é uma empresa que exporta a totalidade de sua produção, desta forma o peso e as dimensões de seus produtos determinam o custo gerado pelo transporte de suas mercadorias. Assim limita-se ao novo produto materiais leves e/ou uma escala reduzida de dimensões.

4.3.5. CUSTO

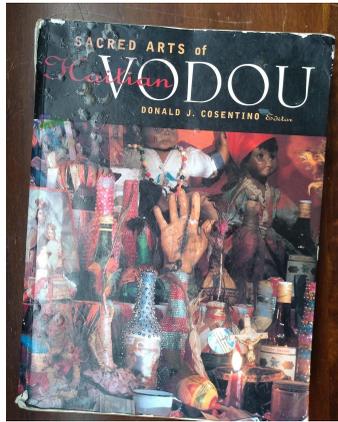
É sabido que as empresas visam o lucro e para este ser viável o custo unitário não pode ser maior ou igual ao valor pelo qual o produto é vendido. Portanto, o valor dos materiais, a mão de obra exigida, o preço de transporte (como mencionado no tópico anterior) foram considerados no desenvolvimento deste projeto.

4.4. COLETA DE DADOS

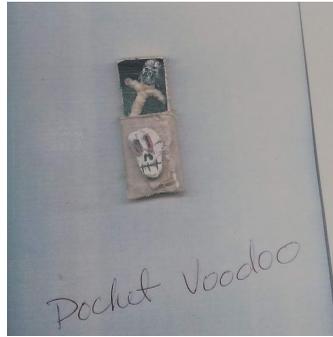
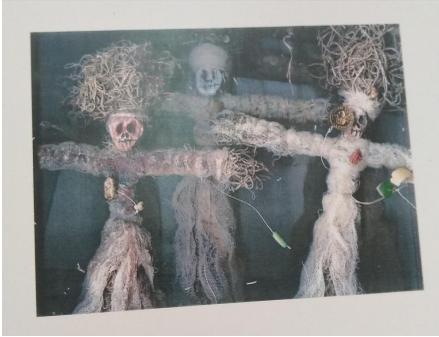
De acordo com Munari (1998), nesta etapa é reunido as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto e deve ser elaborada a partir dos componentes do problema. Esta etapa se deu a partir das experiências vividas pela autora em mais de um ano de trabalho na MooLoo, e de conversas informais sobre a história da empresa e o funcionamento da mesma com a proprietária. Além da pesquisa em materiais que abordam tanto a história e cultura do *voodoo* quanto o comércio proveniente dele.

4.4.1. INSPIRAÇÃO PARA CRIAÇÃO

Quando a Luciane recebeu suas primeiras encomendas, seu amigo lhe enviou um livro, “*Sacred Arts of Haitian Vodou*”, de Donald J. Cosentino (1995) e fotos de algumas propostas de produtos nos quais deveria se inspirar para suas criações. Estes materiais estão em sua posse até hoje e são ainda utilizados como referência em momentos de criações ou modificações de produtos.



Figuras 17 e 18. Capa do Livro *Sacred Arts of Haitian Vodou* e imagens do livro nesta ordem. Fonte: Registro da autora.



Figuras 19, 20 e 21. Amostras para inspiração. Fonte: arquivo da MooLoo.

Alguns dos produtos criados a partir destes materiais se mantém em produção desde então, tais como: o “Luciane”, as “Noivas” e os “Pretos”, nomes utilizados apenas dentro da MooLoo. Outros pararam de ser produzidos, por escassez de matéria-prima, custo elevado ou por tempo demasiado de produção.



Figura 22. Lucianes. Fonte: registro da autora.



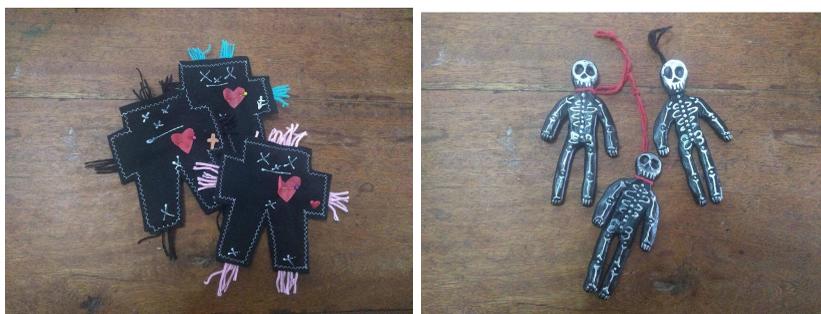
Figura 23 e 24. Noivas e Pretos nesta ordem. Fonte: registro da autora

4.4.2 Catálogo

O catálogo da MooLoo conta atualmente com mais de 20 itens, variando de petecas à bonecos de pano ou biscuit. Os menores dos produtos medem 5 centímetros (imã e broche) e o maior 45 centímetros (wish); seus pesos também são bem variados, o mais leve (Feltrinho) que pesa cerca de 4 gramas e os mais pesados, feitos de biscuit com até 50 gramas ou as petecas pesando 60 gramas.



Figuras 25 e 26. Imãs e Wishes nesta ordem Fonte: registro da autora.



Figuras 27 e 28. Feltrinhos e Esqueletos de biscuit nesta ordem. Fonte: registro da autora.

Durante mais de 20 anos muitos produtos já entraram e saíram do catálogo e ainda há os que sofreram alterações para se manterem viáveis, como por exemplo aqueles atualmente produzidos em biscuit que anos atrás eram confeccionados em papel machê; esta alteração ocorreu devido o tempo de preparo do material e a

popularização das massas de biscuit industrializadas, o que acelerou a linha de produção dos mesmos melhorando também a qualidade final pois o papel machê por vezes apresentava problemas com a umidade.

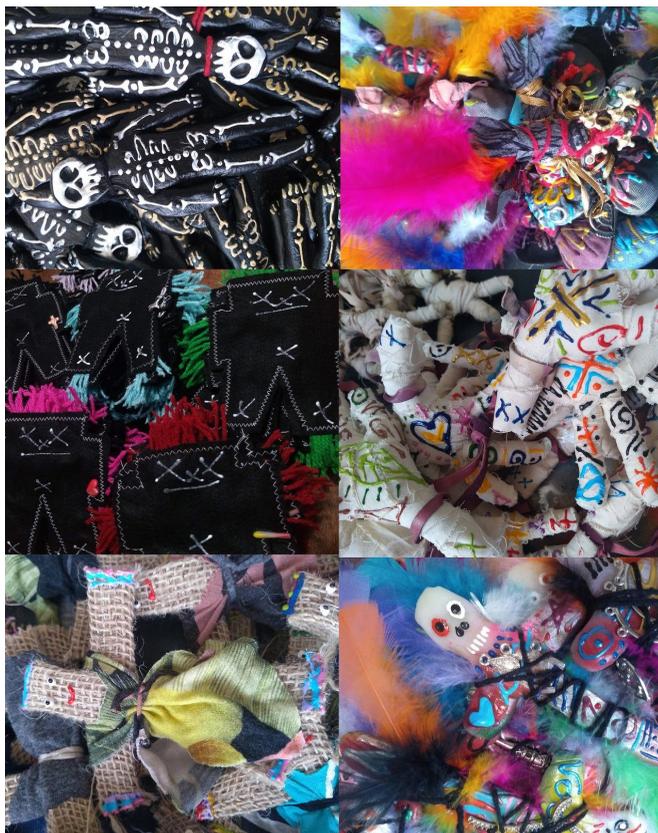


Figura 29: Alguns produtos do catálogo MooLoo. Fonte: registro da autora.

4.4.3 Processos de produção da MooLoo

Com a variedade de produtos, também os processos de produção são diversos. Cada produto tem sua especificidade e por isso demanda tempo, técnicas, ferramentas, processos e materiais variados. Há casos em que produtos diferentes passam por processos semelhantes de produção.

Exemplos de processos:

- Os produtos que tem a base inteiramente de biscuit são feitos com a utilização de moldes rígidos, com acabamentos manuais que os tornam exclusivos. Estes são os produtos mais pesados do catálogo, apesar de não passarem de 12cm de comprimento, devido ao seu material, cada unidade pode pesar até 50 gramas.

Todos são pintados em tinta spray e cada um é finalizado com um tipo específico de pintura, que podem ser padrões de ossos ou símbolos.



Figuras 30 e 31. Pintura em spray, pintura em tinta-cola nesta ordem.

Fonte: registro da autora.



Figura 32. Molde de bonecos de biscuit nesta ordem. Fonte: registro da autora.

Alguns outros produtos também levam peças de biscuit reproduzidas em fôrmas, porém a modelagem é inteiramente manual. No caso do produto na figura 24, que mostra a “Noiva”, o rosto é produzido em biscuit e fixado à base de estopa (com auxílio de estrutura em palito de bambu)



Figura 33. Modelagem de rosto em biscuit. Fonte: registro da autora.

- Os bonecos de tecido são cortados a partir de moldes e costurados. Alguns deles preenchidos com fibra, considerando as

variedades, sendo alguns mais macios e outros mais firmes. Na figura a seguir é mostrado o corte dos bonecos “Feltrinhos” (nome dado dentro da MooLoo). Utiliza-se um molde de papel com a maior medida de 13cm, para otimização do material, o feltro é cortado préviamente em tiras de 13,5cm e cada tira resulta em 5 bonecos e meio (devido a medida padrão de venda do material). O boneco da figura seguinte é chamado de Moma; para serem confeccionados a empresa se utiliza de camisetas adquiridas em brechós e o corte é baseado em moldes de papel com 20 centímetros de comprimento, costurados à máquina e preenchidos com fibra.



Figuras 34 e 35. Corte de Feltrinho e enchimento de Moma. Fonte: registro da autora.

- Em relação aos acabamentos, alguns bonecos são bordados, enrolados em couro ou tecido, pintados, com apliques ou até mesmo queimados, estes processos geram características únicas em cada unidade produzida.

As múmias, por exemplo, são enroladas em tiras de algodão cru e mergulhadas em uma mistura de cola e água com proporção $\frac{1}{3}$

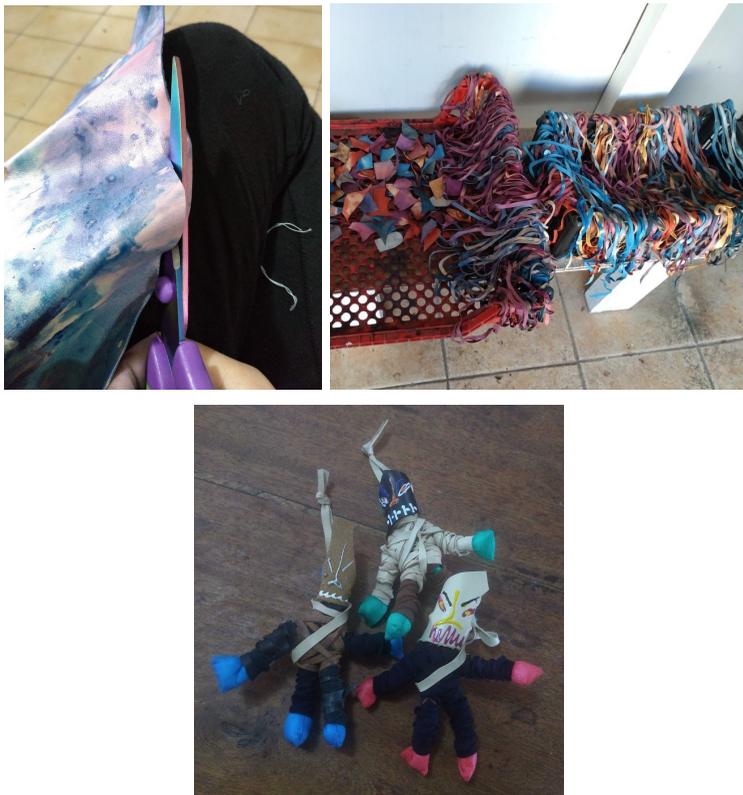
de cola e $\frac{2}{3}$ de água, depois cada uma é ornamentada de maneira específica (queimadas, pintadas ou manchadas). Estas ainda levam uma tira de couro no pescoço para poderem ser penduradas.



Figuras 36, 37 e 38. Banho de cola, queima e pintura nesta ordem.
Fonte: registro da autora.

- Alguns materiais precisam ser pré preparados para sua posterior utilização; o couro, por exemplo, é tingido e cortado em tiras ou em pequenos pedaços. As tiras podem variar em largura de 0,3 à 0,7cm de acordo com a espessura de cada peça de couro. Os pedaços são cortados para confecção de pequenas máscaras e devem ter no mínimo 3x3cm e podem variar no formato. O Boneco

Máscara por exemplo, é um boneco de aproximadamente 12cm de altura que tem sua base feita em TNT costurado, preenchido com fibra, enrolado com tiras de couro e por final leva uma máscara de couro, fixada com uma tira também em couro.



Figuras 39, 40 e 41. Corte de couro, tiras e máscaras tingidas e cortadas. Boneco máscara nesta ordem. Fonte: registro da autora.

Cada processo de produção demanda de um tempo específico, alguns modelos podem ser finalizados em 6 minutos e

4.4.5. Materiais

Quando os primeiras peças foram encomendadas e delimitada a possibilidade da proprietária Luciane criar seus próprios produtos, salientou-se que os mais procurados são os confeccionados em materiais naturais como a juta, o sisal, a palha e o couro. Muitos modelos produzidos pela MooLoo foram criados com base nesta informação e estão no catálogo há mais de 20 anos, como por exemplo: os ciganinhos, que tem a base feita em juta e roupas de retalhos; os Bonecos Corda, feitos de arame e corda de sisal; e as Cruzes Máscara, rolinhos de jornal enroladas em tiras de couro, extremidades de sisal e máscara de couro.



Figuras 43, 44 e 45. Ciganinhos, Bonecos Corda e Cruzes Máscara, nesta ordem. Fonte: registro da autora.

Além destes materiais a MooLoo utiliza uma grande variedade de matérias-primas como: tecidos variados, biscuit, estopa, palitos de bambu, miçangas, penas, tintas, bijuterias, correntes, barbantes, linhas, cordões, espelinhos, chaves, búzios, pregos, alfinetes, guizos, arames, jornal, areia, fibra, entre outros. Os

Formigões (figura 38), por exemplo, são feitos com biscoit, arame encapado, tinta spray e tinta-cola.



Figuras 46, 47 e 48. Formigões, Esqueletos e Feltrinhos nesta ordem.
Fonte: registro da autora.

É importante lembrar a relação direta entre o material utilizado e o preço final do produto visto que os mesmos são

exportados e o peso interfere no custo do envio, automaticamente refletindo no custo do produto. Assim, há uma preferência por parte da empresa que se desenvolva produtos leves.

4.5. ANÁLISE DE DADOS

Munari (1998) afirma que a análise de dados serve como uma orientação do que fazer e do que não fazer para melhor resolução do problema.

Como mencionado no capítulo 2, a aparência do produto é de grande relevância pois é a partir dos aspectos estéticos e simbólicos que as "características do *voodoo*" se apresentam na proposta.

Se tratando de um produto proposto para produção artesanal, é necessário que as técnicas, ferramentas e materiais utilizados confirmem essa característica, sendo este produzido em série mas com o cuidado para que não se transforme em produto de aparência industrial. É importante, portanto, garantir a individualidade de cada unidade produzida.

Mesmo sendo de produção artesanal, não se deve despender tempo demais no desenvolvimento de cada unidade, para que sua produção seja viável. Conforme citado no capítulo anterior, alguns produtos MooLoo levam no máximo 10 minutos no processo de produção, por unidade. Para viabilizar a entrada do novo produto proposto no catálogo, é ideal que este seja finalizado em no máximo 8 minutos por unidade.

Os materiais selecionados devem conferir ao produto características estéticas que remetem ao *voodoo*, ao rústico e à produção artesanal, neste caso a escolha por materiais naturais torna-se uma alternativa adequada para atingir estes requisitos.

Produção artesanal	Obrigatório
Produção rápida	Obrigatório
Alusão ao <i>voodoo</i>	Obrigatório
Rústico	Desejável
Pequeno	Desejável
Leve	Obrigatório
Baixo Custo	Obrigatório
Possuir Função	Desejável

Tabela 2. Requisitos de Projeto. Desenvolvida pela autora.

4.6. CRIATIVIDADE

A etapa de criatividade é onde considera-se os limites do problema e os requisitos para sua solução (MUNARI, 1998). Constrói-se então painéis semânticos e conceituais apoiando-se nos dados e cria-se as alternativas possíveis.

Para iniciar esta etapa a autora elaborou dois painéis onde se inspirou para desenvolver o produto, o primeiro (figura 49) com imagens de praticantes do voodoo, usando vestes de materiais naturais em rituais e outras religiões de matriz africana, o segundo (figura 50) com imagens de objetos similares ao que se pretende desenvolver neste projeto e o terceiro (figura 51) com cenas de filmes que abordam o tema.



Figura 49. Painel inspiração religiões africanas. Fonte: imagens coletadas no pinterest - montagem pela autora.



Figura 50. Painel de similares. Fonte: imagens coletados no pinterest - montagem pela autora.

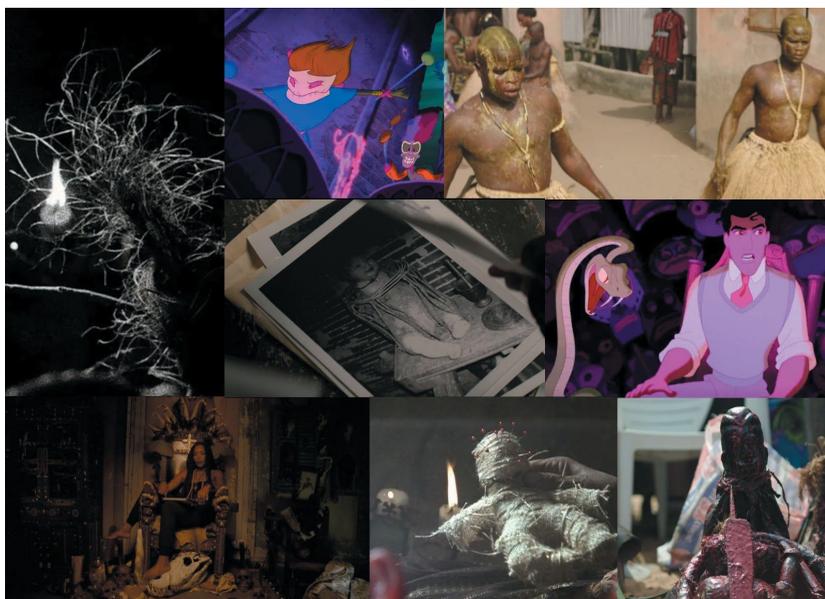


Figura 51. Painel de referência de filmografia. Fonte: extraído de AHS, A Princesa e o Sapo, The Skeleton Key e Turismo macabro e montado pela autora.

De acordo com Lupton & Phillips (2009), gerar várias alternativas do mesmo tema pode ser uma ferramenta para se aprofundar nele e esgotar as ideias óbvias para chegar em uma nova proposta.

A partir dos painéis, e com base nos produtos da MooLoo, foi estudado os diferentes tipos de produtos que poderiam ser produzidos e suas possíveis silhuetas, a partir delas elaborou-se alguns esboços, um pouco mais detalhados.

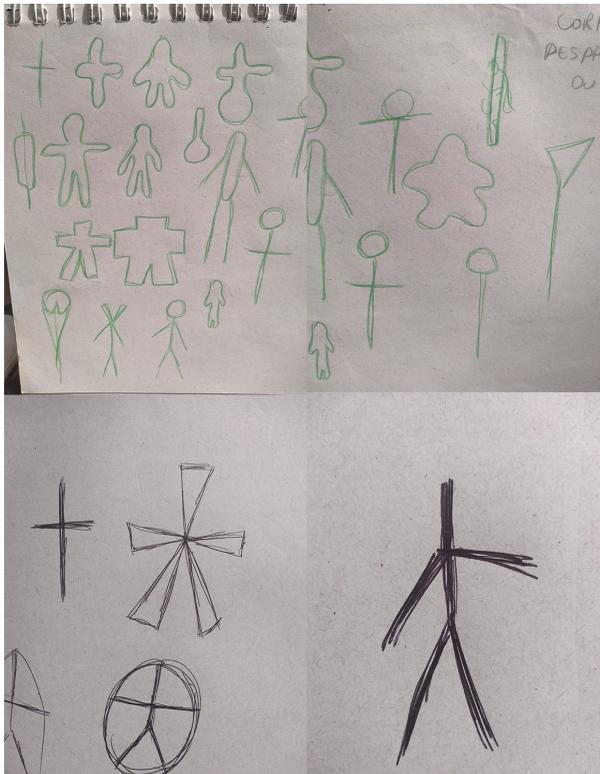


Figura 51. Estudo de silhuetas. Fonte: desenvolvido pela autora.

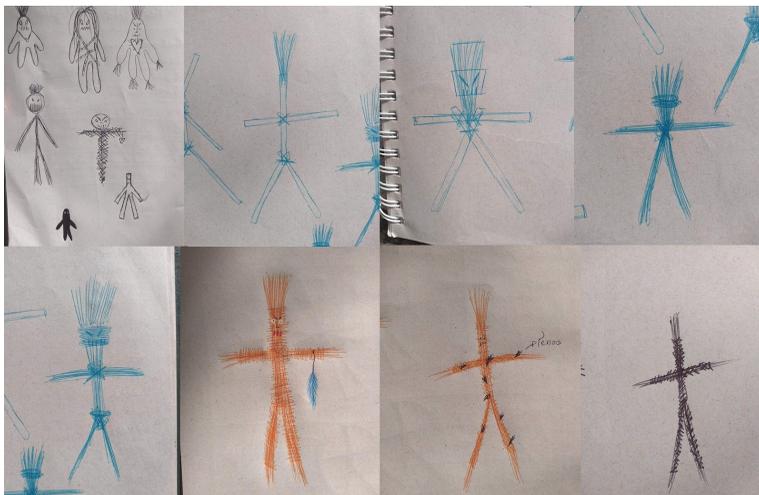


Figura 52. Esboços. Fonte: desenvolvido pela autora.

Observando as referências relacionadas ao voodoo, já citadas anteriormente, além da experiência dentro da empresa, optou-se por explorar a palha da costa como material principal para confecção de um novo produto MooLoo, para a proposta de desenvolvimento deste trabalho. Justifica-se a escolha desse material por ser leve e de baixo custo, por estar entre os materiais preferidos pela clientela da empresa, por não exigir nenhum tipo de preparo prévio e proporcionar agilidade na produção.

A partir dos esboços e do material escolhido, criou-se alternativas possíveis com essa combinação. Ao se observar o catálogo da MooLoo, as figuras do Livro “*Sacred Arts of Haitian Voodoo*” de Cosentino e a filmografia pesquisadas, foi escolhida a base em cruz, frequente nas mais diversas referências relativas ao Voodoo.



Figuras 53 e 54. Alternativas utilizando palha. Fonte: desenvolvido pela autora.

A maioria dos produtos MooLoo possuem alças para serem pendurados ou utilizadas como chaveiros, como as Múmias (figuras 37 e 38 pág. 38) e os Bonecos Mascara (figura 41 pág. 39), outros são aplicados em ímãs, broches (Figura 55) e brincos, o que confere a estes produtos uma funcionalidade. Estas características são adotadas pela empresa com base nos *feedbacks* recebidos do cliente principal da MooLoo, afirmando que este tipo de produto é o mais procurado por se tratar de souvenirs úteis. A partir desta afirmação, em conjunto com exemplos mencionado e outros exemplos anteriores, como o mostrado na figura 20 (o *pocket voodoo*) indica-se a demanda para produtos portáteis, de efeito decorativo.



Figura 55. Ímã e Broche. Fonte: registro da autora.

4.7. MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Para Munari (1998), a etapa de materiais e tecnologias é onde se define as ferramentas, materiais e técnicas disponíveis para alcançar o resultado desejado de acordo com a etapa anterior.

Na MooLoo, com o processo de produção sendo artesanal, são utilizados vários materiais e diversas ferramentas e materiais, dentre eles: biscuit, tecidos, barba de velho, juta, tintas, tesouras, moldes e alicates.

Para o desenvolvimento deste produto, ainda em fase de testes, foram utilizados materiais como: palha da costa, corda de sisal, tintas, cola, penas, arame e argolas com correntes (de chaveiros) e ferramentas como: tesoura e alicates.



Figura 56. Alicates usados na confecção. Fonte: registro da autora.



Figuras 57 e 58. Palha da costa e arame, nesta ordem. Fonte: registro da autora.

Partindo dos esboços de ideias de como poderia ser a estética do produto e considerando o aspecto funcional mencionado no capítulo anterior, surgiu a possibilidade de aplicar o produto também em um chaveiro.

4.8. EXPERIMENTAÇÃO

Nesta fase experimentam-se os possíveis materiais e técnicas disponíveis para o projeto. Este momento é possível se descobrir novos usos para determinados materiais e ferramentas (MUNARI, 1998).

A partir de experimentações com a corda de sisal e a palha, definiu-se pela utilização da palha de costa, visto que o sisal não permitiu agilidade na montagem e tampouco atingiu o resultado estético esperado.



Figura 59. Modelos de sisal à esquerda e palha da costa à direita. Fonte: registro da autora.

Estudou-se as possíveis formas de amarrar a palha da costa no formato desejado com linha, barbante e com a própria palha.



Figuras 60, 61 e 62. Amarração em barbante, linha e palha, nesta ordem. Fonte: registro da autora.

Os modelos que foram montados apenas em palha atingiram a estética desejada, resultaram em bonecos mais firmes e permitiu um processo mais ágil, determinando a confecção da base do produto inteiramente em palha da costa.

Também modelos de diferentes tamanhos foram criados. o menor com 6,5cm e o maior com 15cm de comprimento, estes pesaram 2 gramas e 10 gramas, respectivamente.



Figura 63. Modelos em diferentes tamanhos. Fonte: registro da autora.

Os modelos de maiores dimensões são mais facilmente montados, porém exigem grande quantidade de material e conhecendo as características mais aceitas pelo cliente, a proprietária da MooLoo indicou a preferência por objetos menores, por serem comercializados em grandes quantidades. Esta informação orientou o projeto para o desenvolvimento do produto com menos de 10 centímetros de comprimento, um amuleto, reforçando a possibilidade de desenvolver o produto para ser usado também como chaveiro.

A partir destas experimentações, observou-se que para viabilizar o uso do boneco em um chaveiro, uma estrutura interna em arame deveria ser adicionada aumentando sua resistência e garantindo um ponto para fixação nos elos da corrente do chaveiro.



Figura 64. Gancho de arame no produto. Fonte: registro da autora.

O modelo do chaveiro foi escolhido pela facilidade de aquisição e pela experiência da empresa com estes, visto que até pouco tempo, um dos produtos MooLoo era desenvolvido com o mesmo acabamento de chaveiro.



Figura 65. Modelo de chaveiro. Fonte: registro da autora.

A produção destes chaveiros havia sido suspensa devido a saída de um membro da empresa, que dominava as técnicas necessárias para produzir o objeto, neste caso, o chaveiro “Patas pintadas”, feitos com pés de galinhas reais.



Figura 66. Chaveiros Patas Pintadas. Fonte: arquivo da MooLoo.

Contando com estes acessórios a disposição no estoque da MooLoo, facilitou-se a adaptação do produto proposto, transformando-o também em um chaveiro.

Com o material definido, duas formas de fabricação foram testadas:

-a primeira com um feixe de palha único formando todo o corpo e membros do boneco;



Figura 67. Primeira forma de fabricação. Fonte: registro da autora.

- já a segunda, com um feixe formando o corpo e pernas e outro os braços.



Figura 68. Segunda forma de fabricação. Fonte: registro da autora.

A segunda forma de montar a estrutura do boneco se mostrou mais eficiente e resultou em um aspecto final mais firme e com melhor acabamento.

Depois da estrutura, montagem e tamanho definidos, a autora experimentou diferentes formas de acabamento, com tinta-cola, tinta *spray*, penas, contas e até mesmo a própria palha.

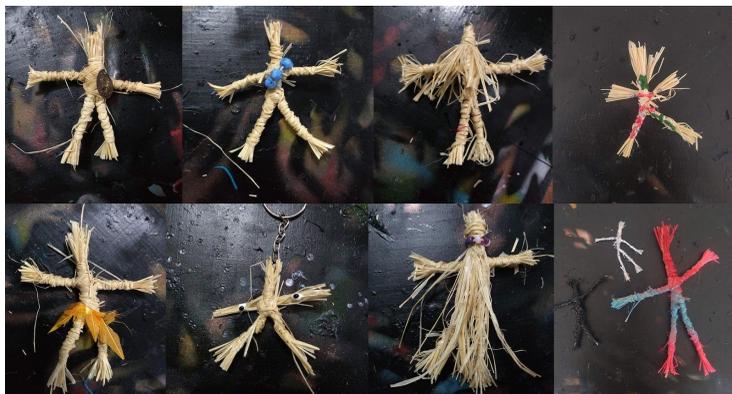


Figura 69. Experimentação de adornos. Fonte: desenvolvido pela autora.

Todas as alternativas tiveram resultados positivos, sendo aqueles com enfeites de palha e penas os mais próximos da estética do *voodoo*. Porém alguns destes dependem de tempo demasiado para sua finalização, tornando-os incompatíveis com o processo de produção acelerada da empresa. Desta maneira, as possibilidades de variações do produto se firmam com aplicações de tinta-cola e com apenas uma pena de acessório, sendo estas compatíveis com as técnicas de produção e estética seguidas pela MooLoo.

. Após esta experiência, verificou-se que reafirma o aspecto positivo do uso de uma tinta spray. Optou-se por manter mais esta possibilidade de variação do produto, a cor preta da tinta spray foi escolhida com base nas referências visuais extraídas de filmes e séries, onde os tons escuros, principalmente a cor preta, são predominantes nos objetos, cenários e figurinos.



Figura 70. Boneco pintado com tinta spray preta. Fonte: registro da autora.

Para fixação da peça do chaveiro ao pêndulo, uma pequena estrutura interna de arame (mencionada anteriormente) foi desenvolvida devido à baixa resistência da palha para aplicação direta como amarração ao chaveiro.



Figura 71. Chaveiro preso ao arame. Fonte: registro da autora.

Um modelo básico, no qual se utilizou apenas palha da costa com o apêndice de arame, foi produzido para teste de desgaste. A peça foi utilizada no chaveiro da autora diariamente por 16 dias. Este teste revelou a necessidade de algum tipo de fixador ou selante, para maior resistência do material (palha). Para isto, testaram-se dois materiais: uma mistura de cola PVC e água, e verniz universal em spray.



Figura 72. Produto depois de 2 semanas de uso diário. Fonte: registro da autora.

A mistura de cola PVC com água, além de demorar muito tempo para secagem, não confere ao produto a resistência desejada.

O verniz universal seca rapidamente, a palha da costa fica mais firme e se torna resistente à umidade.

4.9. MODELO

A partir da experimentação, surgem amostras e algumas informações que podem ser aplicadas ao modelo final (MUNARI, 1998).

Na etapa anterior, vários modelos foram criados e a partir destes foram determinadas as características ideais, tais como: tamanho, material, tipo de enfeite e selante.

O modelo escolhido tem cerca de 6,5 centímetros, feito em palha da costa a partir da segunda técnica apresentada, amarrado também em palha da costa; é estruturado a partir de um pedaço de arame de 4 centímetros torcido nas pontas para fixação dentro do modelo e para encaixar na argola do chaveiro. O acabamento se dá com uma pequena pena, com pinturas em tinta-cola ou com tinta spray e finaliza-se o produto com a aplicação de uma camada de verniz universal em spray.

4.10. VERIFICAÇÃO

Conforme Munari (1998), na etapa de verificação, busca-se detectar as possíveis falhas e melhorias no projeto antes do seu resultado final.

Testes de uso e resistência foram aplicados:

- Colocar e retirar do bolso várias vezes. Isso atestou a eficiência do verniz aplicado pois mesmo depois de ser colocado e retirado do bolso várias vezes, por vários dias, a palha não se soltou nem afrouxou as amarras.



Figuras 73 e 74. Teste de desgaste. Fonte: registro da autora.

- Puxar o chaveiro e o boneco para garantir que está preso. Este teste confirmou a necessidade da estrutura interna de arame, que se mostrou eficaz e resistente.



Figura 75. Teste de resistência do chaveiro. Fonte: registro da autora.

- Utilização como chaveiro por vários dias. No primeiro modelo criado não foi aplicado nenhum tipo de selante e depois de duas semanas a amarra de uma das pernas se soltou. O segundo usado da mesma forma, mas já com verniz, não apresentou este problema .



Figura 76. Produto envernizado após 2 semanas de uso diário. Fonte: registro da autora.

- Amassar. Mesmo amassando-o com as mãos diversas vezes, até mesmo dobrando a estrutura de arame, o modelo não apresentou sinais de falhas.



Figuras 77 e 78. Teste de desgaste. Fonte: registro da autora.

Depois dos testes a proprietária da MooLoo (Luciane), aprovou o produto e o inseriu no catálogo. O produto foi batizado de “Dodou”, uma analogia carinhosa com a mescla entre o apelido da autora, “Dudu”, e a forma haitiana de escrita da palavra *vodou*.

Algumas amostras já foram produzidas e enviadas ao cliente. Até o momento de finalização deste projeto, a MooLoo aguarda aprovação do cliente.



Figura 79. Variações de adornos. Fonte: registro da autora

4.11. DESENHO DE CONSTRUÇÃO

Para Munari (1998), os desenhos de construção são mapas técnicos que possibilitam a sua reprodução. Constar moldes que garantem a semelhança entre as peças artesanais produzidas em série.

Trata-se de um produto artesanal que será produzido, no momento, pela própria autora. Caso outra pessoa venha a trabalhar na confecção deste produto, esta será treinada para que o modelo mantenha as características que o definem.

Por se tratar de uma peça oriunda de processos artesanais (amarrações) não é viável que o desenho de construção seja excessivamente técnico, porém propõe-se uma receita passo a passo, capaz de informar seus dados técnicos e explicações referentes a sua montagem acompanhada de imagens. das etapas do processo de produção, para melhor entendimento:

- 1 - separa um feixe de palha com aproximadamente 10 fios
- 2 - corta a palha comprimento de 14 centímetros
- 3 - dobra ao meio



- 4 - com outro fio de palha enrola o corpo a partir de cerca de 0,5 centímetro da dobra e, deixando as pontas livres, enrola até ter cerca de 4 centímetros da cabeça até o final do tronco



Figura 80. Passo a passo, por fotos, da confecção do produto. Fonte: registro da autora.

6 - separa a palha não enrolada em duas metades para formar as pernas

7 - com um novo fio de palha enrola uma das pernas a partir do tronco e retornando a ele, ainda com o mesmo fio enrola a segunda perna e amarre no tronco

8 - pega um novo feixe de palha com aproximadamente 6 fios e corte com cerca de 6 centímetros

9 - posiciona o facho perpendicularmente ao tronco



Figura 81. Passo a passo, por fotos, da confecção do produto. Fonte: registro da autora.

10 - com outro fio de palha, enrola firmemente os braços ao tronco formando um "X" no peito

11 - enrola os braços e amarra firmemente junto ao tronco

12 - aparar os excessos das extremidades



Figura 82. Passo a passo, por fotos, da confecção do produto. Fonte: registro da autora.

13 - corta um pedaço de arame com 4 centímetros

14 - encaixa pela cabeça até a ponta sair pela parte inferior do tronco

15 - com um alicate de ponta, torce o arame para fixá-lo á palha.

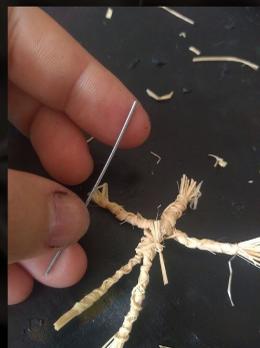


Figura 83. Passo a passo, por fotos, da confecção do produto. Fonte: registro da autora.

16 - encaixa a última argola da corrente do chaveiro na ponta do arame

17 - com o alicate, torce para formar um elo e prendê-lo ao chaveiro

18 - aplica o acabamento desejado (tinta spray, tinta cola ou pena)

19 - finaliza com uma camada de verniz universal em spray



Figura 84. Passo a passo, por fotos, da confecção do produto. Fonte: registro da autora.

O comprimento total entre os braços não deve ultrapassar 6 centímetros, o comprimento do tronco deve possuir no máximo 4 centímetros e as pernas 2,5 centímetros. As amarras são feitas com um nó duplo e firme. O arame deve ser de 1 milímetro de espessura e cortado com 4 centímetros de comprimento, para prendê-lo ao chaveiro, deve ser torcido até dar uma volta completa.

4.12. SOLUÇÃO

De acordo com Munari (1998), é onde se apresenta o protótipo. A solução encontrada com o desenvolvimento deste projeto é, na verdade, uma pequena família de produtos similares e que pode crescer de acordo com as vendas e novas ideias que possam surgir no futuro.



Figura 85. Protótipos Dodou. Fonte: desenvolvido pela autora.

Os protótipos apresentam as medidas dentro de um limite máximo de 7cm x 6cm e pesam em torno de 2 gramas.

5. CONCLUSÃO

A partir da pesquisa inicial realizada e da aplicação de metodologia de projeto de design de Bruno Munari, foi possível compreender as diversas fases projetuais de um produto, desde a compreensão da demanda da MooLoo até a finalização de protótipo viável.

O desenvolvimento do produto “Dodou”, com suas etapas descritas neste relatório, atingiu os objetivos de entender a origem e o funcionamento do turismo voltado ao *voodoo* em Nova Orleans, conhecer a história da empresa MooLoo, seus produtos e processos de produção.

O tempo reduzido para pesquisa e desenvolvimento não permitiu maior aprofundamento do tema e mais experimentações em materiais, técnicas e tipos diferentes de produtos, mesmo assim o processo foi enriquecedor e gerou um produto coerente com o catálogo da MooLoo, sendo aprovado pela empresa.

Os passos futuros deste projeto serão aprimorar as técnicas para garantir a eficiência de produção e qualidade dos produtos, em especial após feedback do cliente, que pode indicar melhoramentos ou sugestões. A partir disto, espera-se que, usando os processos de design, a autora crie uma nova linha de produtos para serem comercializados pela MooLoo.

6. REFERÊNCIAS

CROCKETT, I'Nasah. **“FANATIC DEVOTEES” AND THE PRESERVATION OF “WEIRD RITES”**: Voodoo Tourism in the 20th Century. 2011.

McGEE, Adam M. **Haitian Vodou and Voodoo**: Imagined Religion and Popular Culture. Studies in Religion/Sciences Religieuses, 2012. Pág. 231-256. ISSN: 0008-4298

QUILTY, Emma. **New Orleans Voodoo**: A Discursive and Semiotic Exploration of a House. Sociology and Anthropology Seminar Series, 2015.

FILAN, Kenaz. **The New Orleans Voodoo Handbook**
Simon and Schuster, 2011 - 320 páginas.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 378p. ISBN 8533608756.

PEREIRA, José Carlos da Costa. **Artesanato**: definições e evolução: acao do MTb-PNDA. Brasília, DF: MTb, 1979.

COSENTINO, Donald J. **Sacred Arts of Haitian Vodou**.

<https://steemit.com/pt/@luizroque/marie-laveau-a-verdadeira-historia-da-rainha-vodu-de-nova-orleans> acessado em: 14 de outubro de 2019.

<https://www.neworleans.com/events/holidays-seasonal/mardi-gras/the-ultimate-mardi-gras-survival-guide/> acessado em: 14 de outubro de 2019.

<https://www.neworleansonline.com/directory/location.php?locationID=1318Marie> acessado em: 18 de outubro de 2019.

<https://www.wherearesueandmike.com/2011/04/new-orleans-traditions/> acessado em: 18 de outubro de 2019.

<https://www.facebook.com/pages/category/Cultural-Gifts-Store/Marie-Laveau-House-of-Voodoo-116542541703734/> acessado em: 15 de outubro de 2019.

<https://voodoooneworleans.com/> acessado em: 15 de outubro de 2019.