

Modelo para auxílio a projetos de produtos sustentáveis com foco no conceito de Design e Território

Model to support sustainable product projects with focus on Design and Territory

Elyziane Ferreira Borges, mestranda em Design, Universidade Federal de Campina Grande - UFCG

designerelyzianeborges@gmail.com

Thamyres Oliveira Clementino, doutora em Design, Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

thamyres.oliveira.clementino@gmail.com

Resumo

Este artigo aborda a materialização da identidade no design brasileiro aliado ao conceito de design e território com observâncias quanto a sustentabilidade social. Apresenta um modelo desenvolvido para atrelar os conhecimentos das comunidades locais, os materiais da região e a identidade do território aos produtos. Objetiva expor um modelo que proporciona a inclusão de aspectos de identidade local a partir do que é indicado pelos autores Krucken (2009) e Bonsiepe (2011) na literatura sobre o assunto. Para ilustrar o modelo desenvolvido, será apresentado o estudo de caso realizado em Ingá-PB, que gerou como resultado uma coleção de adornos nomeada “Memórias inscritas, Recortes de tradição”, projetada a partir da iconografia das Itacoatiaras de Ingá –PB e confeccionada em couro por um artesão da região. O modelo desenvolvido apresenta um caminho factível de ser trilhado por designers em conjunto com artesãos, promovendo o desenvolvimento local sustentável e a valorização do patrimônio.

Palavras-chave: Projeto; Sustentabilidade; Design e Território; Identidade.

Abstract

This article addresses the materialization of identity in Brazilian design combined with the concept of design and territory with observations related to social sustainability. It presents a model developed to link the knowledge of local communities, the materials of the region and the identity of the territory to products. It aims to expose a model that allows the inclusion of local identity aspects based on what is indicated by the authors Krucken (2009) and Bonsiepe (2011) in the literature on the subject. To illustrate the developed model, it will be presented the case study carried out in Ingá-PB, which resulted in a collection of ornaments named “Inscribed memories, Clippings of tradition”, designed from the iconography of Itacoatiaras de Ingá –PB and made of leather by a regional craftsman. The developed model presents a feasible path for designers to follow along with artisans, by respecting and recognizing traditional knowledge. In this way, promoting the sustainable local development and the appreciation of heritage.

Keywords: Project; Sustainability; Design and Territory; Identity.

1. Introdução

Em decorrência do crescimento da população e da atividade humana o planeta tem sofrido escassez de recursos e mudanças nos ciclos naturais. A preocupação sobre qual será o futuro do planeta gerou discussões que fomentaram a criação do conceito de desenvolvimento sustentável. Em linhas gerais, este termo refere-se a condições sistêmicas do desenvolvimento econômico e social que ocorre dentro dos limites de resiliência ambiental, sem comprometer as necessidades das futuras gerações e contemplando a distribuição equânime de recursos naturais globais. (VEZZOLI et. al, p.15, 2018).

Atualmente existem discussões e redefinições acerca do Design para Sustentabilidade, que de forma criteriosa percebe o desenvolvimento sustentável como uma descontinuidade sistêmica na produção de consumo, a partir da inovação com estratégias projetuais para promover inovação com soluções eficazes orientadas à sustentabilidade (IBID, p.62). Com isso, surge o conceito de Sistema Produto-Serviço (PSS) – a ampliação das possibilidades de inovação para além do produto, por meio da oferta combinada de produtos e serviços que possam, em conjunto, recair na satisfação final do usuário, respeitando os limites ambientais e sociais do entorno. (IBID).

O autor Vezzoli (et. al, 2018) apresenta princípios heurísticos para a equidade e coesão social em PSS, apontando uma série de critérios que asseguram a sustentabilidade sócio-ética em projetos de design, que são: melhorar as condições de emprego e trabalho; melhorar a equidade e a justiça na relação entre stakeholders; instrumentalizar o consumo responsável e sustentável; favorecer e integrar os frágeis e marginalizados; melhorar a coesão social; fortalecer e valorizar os recursos locais. (IBID, p. 132).

Estes princípios podem ser mediados pelo conceito de Design e Território, que de acordo com Lia Krucken (2009), expõe o design de produto como uma alternativa para ativar ou promover as competências de um local e gerar maior valor aos recursos de um território, contribuindo com a produção das comunidades. Apresentando projetos que possibilitam novas configurações aos artefatos, mas que respeitam e preservam a essência e identidade da comunidade local, considerando a sua vocação patrimonial-cultural e seus recursos locais no processo de design.

Mediante este panorama, este artigo apresenta um modelo para auxiliar designers no projeto de produto com ênfase no conceito de Design e território. Para ilustrar o modelo desenvolvido, será apresentado o estudo de caso realizado em Ingá-PB, que gerou como resultado uma coleção de adornos nomeada “Memórias inscritas, recortes de tradição”, projetada a partir da iconografia das Itacoatiaras de Ingá e confeccionada em couro por um artesão da região.

2. Design e Território

Segundo Lia Krucken (2009), no mundo contemporâneo o design tem se tornado uma ferramenta estratégica para gerar valor a recursos locais, contribuindo para o fomento de uma produção sustentável, que leva em consideração questões socioculturais e socioeconômicas de um território. Evidentemente o designer é visto não apenas como um projetista, mas como um ator da inovação produtiva nas comunidades. A autora tem uma

visão clara sobre a perspectiva de que o design auxilia na “complexa tarefa de mediar produção e consumo, tradição e inovação, qualidades locais e relações globais” (IBID, p. 17). Ela apresenta algumas ações para valorização de um território (IBID, p.99-106):

- RECONHECER as qualidades do produto e do território: em um projeto de valorização é necessário conhecer as origens do território em que nasce o novo produto, constituindo “marcadores de identidade” como base projetual;
- ATIVAR as competências situadas no território: a integração das diversas competências e o desenvolvimento compartilhado entre agentes do território é fator primordial para o alinhamento dos diversos conhecimentos do meio;
- COMUNICAR o produto e o território: é preciso tornar acessível a linguagem do produto do território, afim de que a comunicação seja transparente para pessoas de um contexto diferente;
- PROTEGER a identidade local e o patrimônio material e imaterial: o sentimento de pertencimento deve ser valorizado para fortalecer a imagem do território, protegendo e preservando os patrimônios locais que também é uma herança para os sucessores do território;
- APOIAR a produção local: o design pode contribuir estrategicamente com uma visão futura inovadora sobre as produções das comunidades locais. O designer deve unir possibilidades sem descaracterizar a identidade do produto e do território;
- PROMOVER sistemas de produção e de consumo sustentáveis: é de extrema importância a conscientização dos produtores e governantes sobre valores sustentável do uso material da produção local. O designer deve difundir e estimular esses valores nos consumidores através dos produtos;
- DESENVOLVER novos produtos e serviços que respeitem a vocação e valorizem o território: identificar a vocação do território é essencial para o desenvolvimento de produtos que contribuam para a imagem local, a melhoria da condição da vida comunidade e para atrair visitantes;
- CONSOLIDAR redes no território: o desenvolvimento de redes contribui integra competitividade ao território, estimulando a facilidade do acesso ao produto e novas tecnologias. Promove renovação nas articulações de gestão estratégica e organização do território;

As ações apresentadas por Krucken (2009) são considerações relevantes sobre como projetar produtos que respeitam as vocações do território, expondo que a valorização local pode ser materializada no Design de Produto ao se considerar as identidades locais.

2.1 Identidade e Design de Produto

Após ampla análise na literatura, Bonsiepe (2011, p.54) concluiu que as identidades são construtos criados pela linguagem, que por sua vez influi no comportamento humano, e são artefatos de comunicação. A partir disto, o autor apresenta a Identidade em produtos, ressaltando a dimensão simbólica como aspecto intrínseco a projetos com tal abordagem. O autor (IBID, p. 77, 2011) afirma que é possível comunicar a identidade por meio de

cinco modos de materialização da identidade em produtos: 1) Em forma de um grupo de características formais ou cromáticas (stilemi); 2) Na estrutura taxonômica dos produtos, vale dizer, os tipos de produtos característicos de uma cultura; 3) No uso de materiais locais e métodos de fabricação correspondentes; 4) Na aplicação de um método projetual específico (empatia por essa tradição e uso desses atributos arraigados em determinada região); 5) Na temática (necessidade) específica do contexto.

Os modos de materialização de Bonsiepe (2011) e as ações para valorização de Lia Krucken (2009) revelam as formas que o designer pode munir-se para comunicação da identidade em um projeto de Design e território. No entanto, faz-se necessário na prática projetual o planejamento de suas fases para melhor desenvolvimento do projeto, auxiliando o profissional da área a decidir sobre quais melhores métodos para suprir as demandas apresentadas pelos autores para a materialização da identidade local.

3. Considerações teórico-metodológicas do modelo

Para a elaboração do modelo para auxílio à projetos de produtos com foco no Design de Território, foi considerada a revisão de literatura apresentada, que permitiu a análise das ações recomendadas por autores da área. Utilizou-se como base para o planejamento projetual e desenvolvimento de produtos o autor Löbach (2001); na construção das fases projetuais com ênfase nas potencialidades locais muniu-se das ações para valorização de um território apresentadas por Lia Krucken (2009) e as ferramentas de materialização da identidade proposta por Gui Bonsiepe (2011); para auxiliar no processo criativo utilizou-se as ferramentas de metodologia visual de Pazmino (2015).

Bernd Löbach (2001) reconhece que o processo de design é tanto um processo criativo quanto de resolução de problemas. Este autor apresenta o planejamento projetual em 4 fases (IBDI, p.142), sendo estas adotadas na elaboração do modelo proposto: (1) Análise do problema: conhecimento do problema, coleta de informações, análise das informações; (2) Geração de alternativas: escolha dos métodos de solucionar problemas, produção de ideias, geração de alternativas; (3) Avaliação das alternativas: exame das alternativas, processo de seleção, processo de avaliação; (4) Realização da solução: realização da solução do problema, nova avaliação da solução.

Já as ações apresentadas por Krucken (2009) são eficazes para direcionar os designers no reconhecimento das potencialidades do território e quais questões deve-se observar para o projeto de design com referência ao local.

Os modos de materialização apresentados por Bonsiepe (2011) foram inclusos na elaboração do modelo proposto, em associação com os conceitos de Krucken, por direcionar o designer de forma prática sobre a realização das etapas projetuais na materialização da identidade de um lugar.

Corroborando com a prática projetual, Pazmino (2015, p.5) afirma que “o processo de design não é apenas constituído pelas fases projetuais, mas pelas relações que se estabelecem entre elas”. A autora propõe métodos para planejar, analisar, sintetizar e criar, apresentando como aplicá-los em design de produto. Dentre os diversos métodos para etapas diferentes é proposto por Veronica Pazmino (IBDI) formas para auxiliar o processo de criatividade. O desenvolvimento do modelo estruturado a seguir utiliza como base os

métodos que esta autora apresenta como ferramenta de metodologia visual para a etapa de criatividade.

Assim, tornou-se possível organizar as informações presentes na literatura em um modelo aplicável no âmbito projetual. O modelo consiste em um instrumento que permite reflexões sobre como as fases projetuais, orientadas às ações para a valorização do território e materialização da identidade, podem nortear os designers a planejar os procedimentos projetuais, como expresso a seguir:

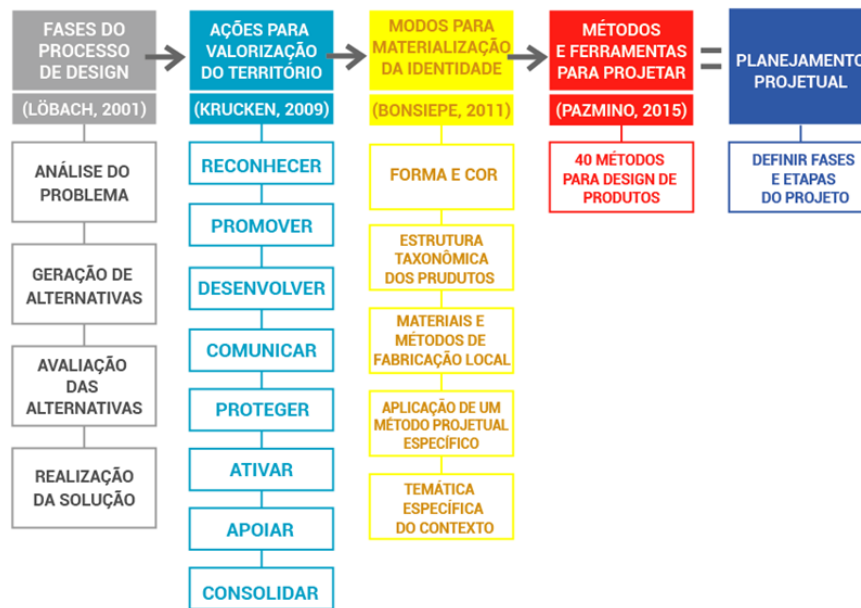


Figura 1: Modelo para auxílio à projetos de produtos com foco em identidades locais. Fonte: elaborado pelas autoras.

Em que se deve observar as questões descritas a seguir.

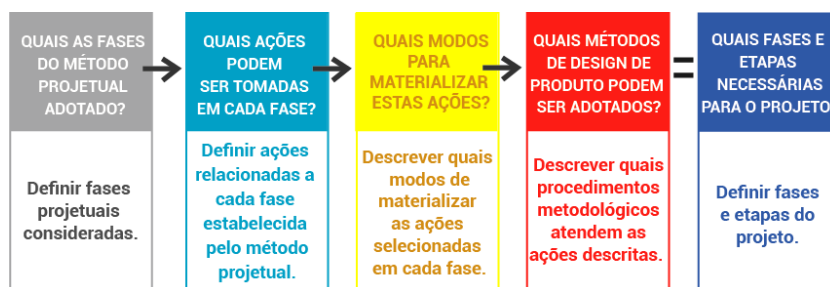


Figura 2: Fluxograma com questões norteadoras para o uso do modelo proposto. Fonte: elaborado pelas autoras.

Na primeira coluna do modelo projetual vê-se as fases do planejamento projetual (LÖBACH, 2001); a segunda concentra as ações para valorização propostas por Krucken (2009); a terceira coluna os modos de materialização da identidade por Bonsiepe (2011); a quarta coluna apresenta as práticas geradas por meio da interconexão das ações e ferramentas voltadas para as fases do projeto e aloca o uso dos métodos de Pazmino (2015); e a última consiste no resultado do planejamento, descrito em etapas e fases a partir do que foi definido nas colunas anteriores. Ressalta-se que embora tenha sido definido alguns autores para o modelo, outros possam ser considerados, acrescentando ou substituindo-os.

Nele, o designer deve transitar em cada coluna cruzando as informações e preenchendo as linhas com os conceitos adequados ao projeto em específico, a exemplo da figura a seguir.

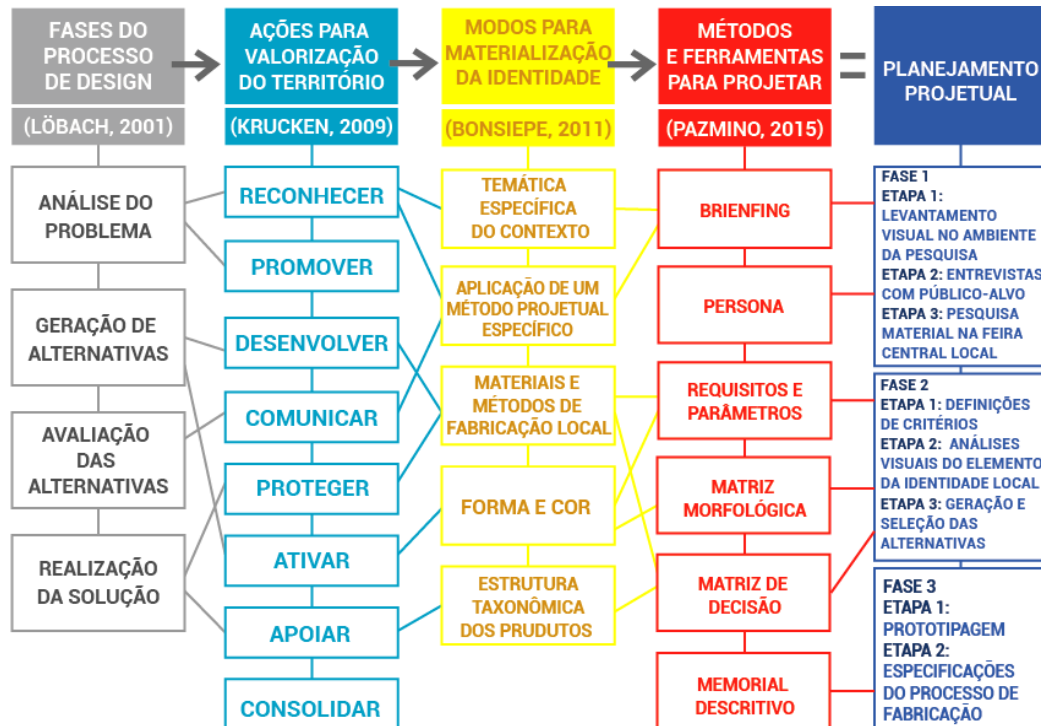


Figura 3: Exemplo do cruzamento de informações no modelo proposto. Fonte: elaborado pelas autoras.

O modelo proposto serve para nortear a tomada de decisão no projeto, havendo a possibilidade de empregar as ações de valorização do território e os modos de materialização da identidade adequados às necessidades projetuais.

A seguir, será apresentado um Estudo de Caso para ilustrar o modelo desenvolvido para projetos de Design e Território com foco na identidade local.

6. Estudo de Caso: “Memórias inscritas, Recortes de tradição”

O estudo de caso que ilustra o uso do modelo proposto foi realizado no primeiro semestre de 2019 em Ingá-PB, município que se encontra no agreste paraibano, situado a cerca de 105 km de distância da cidade de João Pessoa. O estudo considera o Sítio Arqueológico das Itacoatiaras como fonte principal para coleta e análise de dados, pois este apresenta-se como a principal temática local.

Localizado na Fazenda Pedra Lavrada, a aproximadamente 5 km de distância da sede do município de Ingá, o sítio arqueológico das Itacoatiaras é o primeiro monumento de arte rupestre protegido no Brasil e um bem que integra a lista de Patrimônio Mundial da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), sendo reconhecido pelo rico conteúdo estético e técnica dos símbolos inscritos em baixo relevo em um paredão rochoso, evidenciando sua incontestável importância histórica. (IPHAN, 2015).

Apesar de grande reconhecimento patrimonial, percebe-se a escassez de soluções de produtos que valorizem ainda mais a identidade do município em relação às Itacoatiaras, fator que se agrava já que a região atualmente também não possui potenciais mercadológicos como no passado, quando dominava a produção do algodão do agreste na metade do século XX (FERREIRA, 2017).

O desenvolvimento do projeto deste estudo de caso, a partir do modelo proposto, apresenta-se no quadro a seguir, em que foi acrescentado a coluna “análise” para explicar como ocorreu o cruzamento das informações do modelo:

FASES	AÇÕES	MODOS	ANÁLISE	MÉTODOS E FERRAMENTAS	PLANEJAMENTO PROJETUAL
ANÁLISE DO PROBLEMA	RECONHECER PROMOVER	TEMÁTICA MATERIAIS E PROCESSOS MÉTODO PROJETUAL ESPECÍFICO	<p>Levantar os elementos identitários mais importantes e reconhecidos no território; Compreender percepção acerca das características de produtos locais.</p> <p>Investigar espaços públicos sobre a produção local (feiras locais; mercados públicos, exposições).</p> <p>Utilizar metodologia de design e território para gestão do uso dos atributos materiais e imateriais da região.</p>	BRIEFING E PERSONA REQUISITOS E PARÂMETROS	<p>FASE 1: Levantamento e análises dos dados:</p> <p>Etapa 1: Ambiente das Itacoatiaras e público-alvo; Etapa 2: Levantamento no mercado público;</p>
GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	DESENVOLVER	FORMA E COR MATERIAIS E PROCESSOS	<p>Utilizar os resultados já investigados sobre a produção local e os elementos visuais do território para geração de alternativas por meio da metodologia visual.</p>	MATRIZ MORFOLÓGICA	<p>Fase 2: Projeto dos adornos:</p> <p>Etapa 1: Análise visual; Etapa 2: geração de alternativas a partir de matriz morfológica; Etapa 3: Mocukps; Etapa 4: Refinamento a partir de feedback do artesão.</p>
AValiação DAS ALTERNATIVAS	COMUNICAR PROTEGER	TEMÁTICA ESTRUTURA TAXONÔMICA	<p>Adotar a percepção visual sobre a temática local para avaliar a comunicação do território por meio da configuração formal do produto.</p> <p>Respeitar os saberes locais em seus modos de fazer material empregado, incentivando o pertencimento e com a participação ativa do produtos local</p>	MATRIZ DE DECISÃO CRITÉRIOS DE SELEÇÃO	
REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO	ATIVAR APOIAR	MATERIAIS E PROCESSOS	<p>Munir-se de pequenas produções tradicionais e empregar as técnicas artesanais e características materiais ao projeto, incluindo o produtor local no refinamento da configuração do produto.</p>	MEMORIAL DESCRITIVO	<p>Fase 3: Protótipos</p>

Figura 4: Aplicação do Modelo para auxílio à projetos de produtos com foco em identidades locais.
Fonte: elaborado pelas autoras.

Percebeu-se que a região do Ingá demonstra potencial para projetos que buscam resgatar identidade local e modos de produção artesanal presentes na região, sendo identificada a oportunidade de projetar adornos a partir da iconografia das Itacoatiaras e da utilização de materiais e processos artesanais da região. Visando reafirmar a relevância da identidade do território por meio do design de produto. A seguir, serão detalhadas as fases e etapas do planejamento para o Estudo de Caso do projeto de adorno com referência às Itacoatiaras de Ingá-PB.

6.1 Desenvolvimento das fases e etapas do planejamento projetual

Na fase de levantamento de dados objetivou-se a obtenção de insumos para o projeto com base em conhecimentos sobre as potencialidades locais e o público-alvo. Por ser um dos elementos mais relevantes da identidade local e a oportunidade ocasionada pela falta de soluções em produto com ênfase nas inscrições rupestres, as Itacoatiaras foram selecionadas como a representação da temática local.

Para a primeira etapa estabeleceu-se a pesquisa de campo ao Sítio Arqueológico das Itacoatiaras com a finalidade de obter registros fotográficos do ambiente e observações sobre os visitantes do local. Paralelamente, foram realizadas entrevistas semiestruturadas, afim de constatar os traços de personalidade, hábitos e valores em comum entre o público que visita as Itacoatiaras. Partindo da ferramenta de Pazmino (2015) e de um modelo disponibilizado pelo Sebrae, elaborou-se uma persona que caracteriza o usuário ideal deste projeto. Verificou-se que os adornos mais utilizados pelos usuários são colar, pulseira e brinco. Servindo isto como delimitação para os tipos de adornos que seriam projetados.

Para continuar no conhecimento sobre as potencialidades do território ingaense foi traçado um plano para investigação de produtos e produtores locais, para isto o mercado público da cidade foi elencado como palco para esse levantamento, pois é um dos locais de maior concentração de venda e compra de produtos entre pessoas de Ingá e região. Intencionando, a partir dos resultados, chegar ao local de trabalho de potenciais artesãos e conhecer as técnicas artesanais desenvolvidas por eles.

A partir da observação sobre os produtos com características de produção local, constatou-se que o couro presente em arreios e bainhas de facas eram produtos advindos de Ingá e municípios próximos. Com isso foi possível localizar alguns artesãos da região que trabalham com este material.

O artesão entrevistado que ainda desenvolvia sua atividade foi o Sr. J. B., morador de Mogeiro, pequeno município da região de Ingá. Com trabalho artesanal ativo, ele é reconhecido por seu trabalho em toda região. Um segundo artesão da conformação do couro que também estava em atividade era o Sr. S. S., artesão de Itatuba, município da região ingaense. Ele tem uma produção ativa de peças em couro, com produtos também voltados para a agropecuária.

Por meio das visitas e entrevistas realizadas com os artesãos, percebeu-se que o artesanato com couro se demonstrou como viável para o projeto, pois havia mais produtores trabalhando com este tipo de atividade e que estavam dispostos, tanto pela idade quanto pela receptividade, a contribuir com o projeto.

As entrevistas com os artesãos possibilitaram o levantamento acerca de processos de conformação do couro, constatando-se o leque de processos utilizados pelos artesãos locais e, tal qual Bonsiepe (2011) afirma, a possibilidade de materializar a identidade de um território no uso de materiais locais e métodos de fabricação correspondentes no projeto de um conjunto de produtos. Corroborando com os critérios do desenvolvimento sustentável no uso de recursos naturais locais, valorizando e incentivando, do ponto de vista também sócio-ético, o consumo sustentável.

Para a elaboração do projeto de adornos com a configuração da identidade ingaense foi necessário considerar algumas etapas. Com a finalidade de compreender os princípios formais presentes nas Itacoatiaras, foi previsto uma análise visual de sua iconografia. Termo este que descreve e classifica imagens com um tema e motivos específicos, em um dado tempo e espaço (PANOFSKY, 1991, p.53). A análise visual também visa classificar os símbolos das Itacoatiaras a partir dos princípios que regem a forma de acordo com Wucius Wong (1987) e Gomes Filho (2004), possibilitando possíveis agrupamentos formais.

A fim de direcionar o processo criativo na geração de alternativas, utilizou-se a ferramenta de matriz morfológica (PAZMINO, 2015), que possibilita trabalhar com um maior número de formas alocando e combinando os elementos formais em um quadro de acordo com os princípios formais mais evidentes em cada um. Nesta análise foi possível constatar a presença dos princípios formais de repetição, gradação de tamanho e de forma, além de elementos com similaridade, radiação, simetria e continuidade.

Para a tomada de decisão dos símbolos mais representativos foi elaborada uma Matriz de Decisão. Essa ferramenta auxilia na seleção das alternativas que melhor correspondem a proposta do projeto. A partir de critérios de seleção, as alternativas passam por um funil em que é verificado se atende ou não atende aos princípios estabelecidos (PAZMINO, 2015).

A seleção foi feita a partir dos símbolos que conseguiram atrelar a maior quantidade de critérios formais. Sendo então determinado que os elementos seriam selecionados a partir de cinco princípios formais, estabelecendo-se uma quantidade mínima de três princípios por símbolo para sua seleção.

A geração de alternativas teve início a partir da vetorização dos símbolos e da construção da matriz morfológica (Figura 5), realizando-se desenhos por meio da mescla entre os símbolos e seus princípios formais.

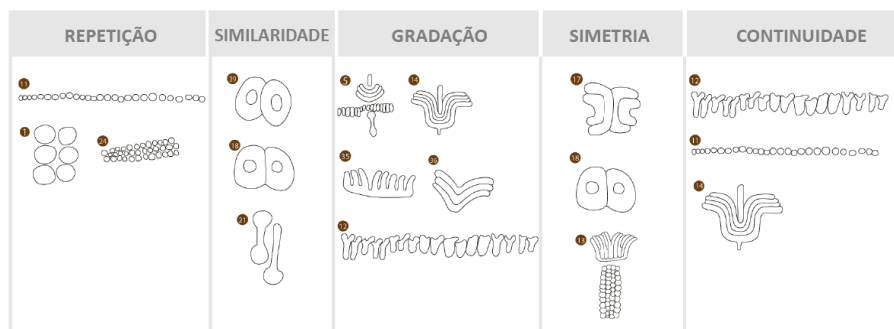


Figura 5: Matriz morfológica. Fonte: elaborado pelas autoras.

Neste primeiro momento do processo criativo a matriz morfológica possibilitou a união entre os símbolos, sem considerar a ótica da configuração dos adornos. Em seguida,

foram iniciados os processos de configuração dos adornos através de desenhos tridimensionais do busto feminino para a adaptação das formas bidimensionais geradas aos tipos de adornos estabelecidos e também para analisar o comportamento e harmonia da composição entre os três adornos. A partir dessa geração inicial constatou-se a necessidade da elaboração de uma coleção de adornos, pois desta forma seria possível ter o conceito das pedras e da iconografia de maneira mais expressiva.

Para a terceira etapa o uso de mockups foi determinado para o desenvolvimento de testes tridimensionais, intencionando analisar o volume e comportamento das peças no corpo, além de servir como modelo de apresentação das peças ao artesão para visualização de detalhes da configuração e viabilidade produtiva. Concluída a confecção dos mockups, foram realizados registros fotográficos com uma modelo apara análise do comportamento dos adornos para selecionar as peças mais harmônicas e que buscavam atrelar os símbolos e as formações rochosas da região. Alguns dos adornos selecionados passaram por um novo processo de refinamento com a finalidade de se obter peças dinâmicas entre si.

Nesta etapa final de seleção dos adornos a partir dos mockups foram elaboradas as nomenclaturas dos conjuntos e o título da coleção. Sabendo que o termo Itacoatiaras é proveniente do Tupi Guarani, utilizou-se essa língua como referência para o título dos conjuntos de adornos, reafirmando a brasilidade e identidade neste projeto.

Tal seleção dos títulos foram realizados a partir da ótica de César (2013) que reproduz os desenhos das inscrições rupestres dentro de possíveis agrupamentos de símbolos fitomórficos (vegetais), zoomórficos (animais) e antropomórficos (ser humano). Nomeou-se os conjuntos da seguinte forma: conjunto Itá, que significa ‘pedra’; conjunto Abati, do Tupi ‘milho’; conjunto Itajaí, que significa ‘rio’; conjunto Tatu, palavra original do Tupi.

Para definição do título da coleção utilizou-se a constatação da importância do lembrar e o guardar as memórias do local, aspectos mencionados pelos turistas entrevistados. A coleção “Memórias inscritas, recortes de tradição” traz na primeira seção da oração a referência à história e estórias das Itacoatiaras, a segunda faz alusão ao fazer artesanal do couro.

A partir da finalização dos mockups da coleção final, os modelos das peças foram levados para análise junto ao artesão. Ao apresentar os mockups das peças para o artesão houve uma boa interação quanto a maneira que cada peça seria produzida. O feedback do artesão possibilitou a definição dos tipos de peles e processos necessários para uma melhor execução e acabamento. Os marcadores utilizados nas peças foram selecionados de acordo com a proximidade à superfície das rochas e com alguns símbolos das Itacoatiaras. Houve também a necessidade da elaboração de gabaritos para a produção de cada elemento que compõe os adornos, obtendo uma facilitação produtiva no trabalho do artesão e maior



Figura 6: Mockups das peças e seus respectivos gabaritos. Fonte: elaborado pelas autoras.

similaridade na reprodução das peças (Figura 6).

Na fase de prototipação, as peças foram executadas em pele disponível pelo artesão, que neste caso foi a pele de bode. No decorrer das confecções novos refinamentos foram feitos de acordo com sugestões e processos desenvolvidos pelo artesão.

Por indisponibilidade do couro colorido, para os protótipos utilizou-se material similar para a confecção das peças definidas com a cor amarela. Grande parte do couro empregado nas peças foi a partir da reutilização de sobras de material.

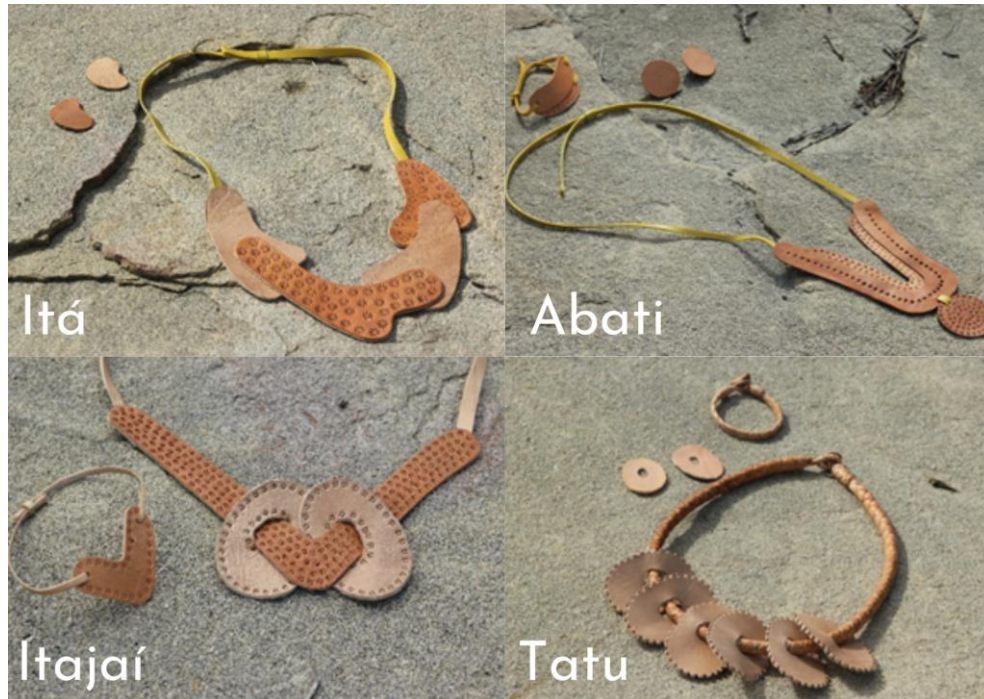


Figura 7: Mockups da coleção de adornos. Fonte: elaborado pelas autoras.

7. Considerações finais

Projetar produtos com identidade cultural local é fomentar a criação de um design brasileiro que exalta a riqueza patrimonial, a diversidade de tradições e os saberes do nosso país, respeitando valores do desenvolvimento sustentável.

O modelo proposto neste artigo mostra-se eficaz ao nortear o designer na tomada de decisões em projetos de identidade territorial em produto, demonstrando potencial para ser melhorado e continuado em estudos futuros, tendo em vista sua flexibilidade para diferentes contextos projetuais.

Por meio das ações para valorização do território proposto por Lia Krucken (2009) é percebido que quando se trata de um projeto voltado para um determinado território o designer deve considerar não apenas a sua expertise na área projetual, mas entender que o território precisa ser cuidadosamente considerado para um resultado que respeite tradições e vocações, fortalecendo e valorizando os recursos locais.

Vale ressaltar a limitação da implementação deste modelo no estudo de caso apresentando, visto que foi realizado em curto prazo para atender a requisitos de um

Trabalho de Conclusão de Curso em Design. Sugere-se que seja considerado a execução do projeto em Design e território com um maior número de produtores locais, distribuindo a produção para não haver sobrecarga de trabalho, visando também a igual geração de renda para aqueles que fazem parte do processo artesanal.

O trabalho em que o designer acompanha todo o processo junto ao artesão, mediante encontros para discussão do projeto e manutenção de um relacionamento empático é de suma importância. Pois tal envolvimento contribui para a obtenção de resultados positivos, cumprindo os objetivos do projeto e a qualidade do produto final, bem como atende a sustentabilidade quanto a equidade e coesão social em relação aos profissionais envolvidos.

Referências

- BORGES, A. Design + Artesanato: o caminho brasileiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.
- BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. 1 ed. São Paulo: Blucher, 2011.
- CÉZAR, Henrique da Silva Ted. Sítio Arqueológico Itacoatiaras do Rio Ingá: reflexões sobre a preservação do patrimônio cultural e a documentação como um instrumento para esta prática. Dissertação - Mestrado Profissional do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Rio de Janeiro, 2013.
- FERREIRA, Alexandre. Ingá: retalhos da história, resquícios de memórias. 2 ed. Campina Grande: Cópias & Papéis, 2017.
- GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 8 ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- IPHAN. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>, 2018. Acesso em 03 outubro 2018.
- KRUCKEN, Lia. Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.
- LÖBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2001.
- PANOFSKY, Erwin. Significado nas artes visuais. 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. 1 ed. São Paulo: Blucher, 2015.
- VEZZOLI, Carlo; KOHTALA, Cindy; SRINIVASA, Amrit. Sistema produto + serviço sustentável: fundamentos. 22 ed. Curitiba: Insight, 2018.
- WONG, Wucius. Princípios de Forma e Desenho. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.