

RESILIÊNCIA: AS RELAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE DESIGN E BRASILIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE UMA LUMINÁRIA

Alisson Quissini Fabro, Carlos Augusto Reinke*

Informações de Submissão

*Dr. Carlos Augusto Reinke (Orientador),
endereço: Rua Os Dezoito do Forte, 2366 -
Caxias do Sul - RS - CEP: 95020-472.

Palavras-chave:

Design. Brasilidade. Luminária. Projeto.
Produto.

Resumo

Este artigo é baseado no resultado de uma atividade acadêmica, desenvolvida na disciplina de Prototipagem, que faz parte do currículo do curso de tecnologia em design de produto. Seu objetivo geral é abordar o design brasileiro e sua representatividade, o que estabelece assim objetivos mais específicos como refletir sobre o processo de manufatura em tempos de consumo em massa; avaliar o design brasileiro como possibilidade de inovação; analisar a materialização de produtos a partir da brasilidade como tema de inspiração. Por meio de uma pesquisa bibliográfica se estabelece assim os conceitos norteadores do estudo, como o design, a brasilidade e a manufatura. A metodologia empregada para tal estudo será o estudo de caso, a partir do processo de desenvolvimento da atividade acadêmica, que resultou na prototipação de uma luminária inspirada no tema brasilidade. Sendo o seu resultado discutido a partir das percepções conceituais estruturada neste estudo.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo parte do resultado de uma das atividades da disciplina de Laboratório de Prototipagem, que faz parte do curso tecnólogo de Design de Produto da FSG. A atividade consistia no desenvolvimento de uma luminária, tendo a tendência comportamental brasilidade, como tema de inspiração para o projeto.

A partir deste tema, foi possível estabelecer alguns objetivos norteadores para o projeto. Neste sentido, como objetivo geral, foi estabelecido uma abordagem sobre o design brasileiro e sua representatividade autoral por meio do processo de manufatura de produtos, neste sentido, torna-se necessário compreender o conceito sobre o termo design que norteia o estudo, que segundo Löbach (2001), consiste em uma ideia, um plano ou projeto para desenvolver uma solução para um problema específico. Portanto,

o design se estabelece como um processo configurativo dentro do sistema do desenvolvimento de um produto, em outras palavras, o design seria o meio pelo qual se concretizaria uma ideia ou hipótese em forma de projeto que possa ser configurado e construído de maneira a ser passível de produção industrial em série.

De certa forma, este conceito se estabelece a partir da revolução industrial, uma vez que passa estabelecer a necessidade não apenas de um trabalho mecânico e braçal por traz do desenvolvimento de produto, mas também um esforço intelectual. Porém, neste período e até o final do século XX, o design se estabelecia como um processo distante da manufatura, estando ele atrelado muito mais a um processo de produção massificado e sistematizado.

No Brasil, este caminho não foi trilhado de forma diferente, no entanto, nos anos 80 iniciou-se uma aproximação com os processos de manufatura, incitada pelos próprios profissionais da área de design do país. Uma das consequências destas transformações, foi o fato de que o próprio conceito de design deixa de se caracterizar como generalista e passa a abarcar outros aspectos aceitos pela comunidade do ramo, influenciado principalmente pelas ideias pós-modernistas (BÜRDEK, 2010). O conceito mais representativo do termo design, para o contexto atual, foi descrito em 2012 pelo International Council of Societies of Industrial Design – ICSID, que o apresenta como uma atividade que deve desenvolver produtos pensando em todas suas interfaces, levando em consideração seu ciclo de vida e sua relação com o usuário e a comunidade, sem ter como foco principal seu aspecto estético (SANTANA, 2012).

Apesar das indústrias modernas empregarem tecnologias sofisticadas, as abordagens de design, distribuição e forma de produção de alguns produtos ainda permanecem as mesmas de décadas atrás. A partir desta perspectiva, se estabelece aqui objetivos mais específicos que este estudo busca abordar, onde cita-se como exemplo: refletir sobre o processo de manufatura em tempos de consumo em massa; avaliar o design brasileiro como possibilidade de inovação; analisar a materialização de produtos a partir da brasilidade como tema de inspiração.

Para alcançar os objetivos propostos, partiu-se de uma pesquisa bibliográfica que visa aprofundar a relação do design no Brasil e de que forma ele se relaciona com o processo de manufatura em uma sociedade capitalista de consumo desenfreado; e evidenciar como o design autoral brasileiro também possui aspectos capazes de estabelecer ele como um processo de inovação de produtos por meio da apresentação do

trabalho de designer brasileiros, onde cita-se como referência para o estudo, Marcelo Rosenbaum, Irmãos Campana, José Zanine Caldas e Sérgio Matos. Também será apresentado um estudo de caso, que parte do desenvolvimento da atividade proposta na disciplina, que consiste em um projeto de uma luminária baseada no processo de materialização de produto a partir da temática de brasilidade.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Na Revolução Industrial, o design teve um papel de grande importância como movimento social e artístico desenvolvendo produtos que podiam ser produzidos em série e de maneira rápida, afim de suprir o consumo desenfreado imposto por este período (BARELLI, 2009). A fabricação de objetos encontrou um caminho inédito para a sua materialização; a busca por novos materiais, desenvolvimento tecnológico e padronização de elementos, foram cruciais para advento de produtos que se tornaram exemplos vívidos do design moderno (ROCHA e BRAJOVIC, 2014).

No entanto, este advento da indústria impactou fortemente na marginalização dos processos de manufatura, conjurando o distanciamento da industrialização do design das atividades artesanais., Possibilitando o desenvolvimento de produtos mais baratos, com a utilização de mão-de-obra despreparada e econômica, gerando itens com qualidade inferior, menor vida útil e conseqüentemente aumento do consumo (BARELLI, 2009).

A primeira escola de design, Bauhaus, buscou incorporar elementos da sabedoria artesanal nos processos fabris, incitando seus docentes e discentes a fazer uso de técnicas utilizadas por artesãos com a finalidade de desenvolver itens com maior qualidade e originalidade. No Brasil, pode-se ver um movimento contrário, ignorando totalmente o artesanato e buscando um olhar modernista míope, que engrandecia uma cara industrial ou aspecto de máquina, que por vezes podiam ser visualizados em alguns projetos da Bauhaus, típico de países colonizados que vangloriavam os resultados de países colonizadores, porém sem desenvolver os projetos como os mesmos o fazem (ROSSI, 2017).

Com o advento das tecnologias digitais, a busca pela originalidade e individualidade dos produtos, voltou a ter forte influência nos modos de produção. O que antes era impossível, devido à dificuldade encontrada nos meios de produção, hoje

torna-se viável através de novas tecnologias. Com a ideia de fabricação digital, a produção seriada passou a contar com uma nova ferramenta, alterar características dos produtos sem que isso impacte em seu processo de fabricação. Permitindo assim, que o mesmo produto tenha cores, estampas e demais características que o diferenciem dos demais, oportunizando ao consumidor customizar suas peças (ROCHA e BRAJOVIC, 2014).

Sem dúvidas a avassaladora revolução tecnológica dos últimos tempos tem conquistado cada vez mais espaço e adeptos, criando uma rede emocional que permite que tais tecnologias se desenvolvam de maneira mais rápida e estejam cada vez mais presentes. No entanto, ironicamente e contrariando as expectativas, esta invasão de games e novas tecnologias também tem incentivado a busca por diferentes identidades nacionais e culturais, sendo estas locais ou individuais. E neste contexto ambíguo, o artesanato cumpre uma importante missão de promover o único e diferente, algo rotineiramente almejado por todos (ROSSI, 2017).

No Brasil, não há como precisar em que momento o artesanato e o design iniciaram um processo de aproximação, mas pode-se evidenciar que nomes imponentes do design, trilharam um caminho de conexão entre as duas áreas, aproximando o popular e o erudito na cultura, contrariando a prática histórica de distanciamento entre o fazer manual e o pensamento intelectual, causando mudanças nos processos usuais do design, provocando interlocuções nos mais variados campos e ressignificando esta relação (ANDRADE e CAVALVANTI, 2017).

Esta prática de distanciamento, comumente usada em países europeus pós-revolução industrial, foi importada para o Brasil junto com diversas influências culturais que permaneceram presentes durante o processo de industrialização do país. Esta pluralidade cultural dificultou a formação de uma identidade própria, e com um processo de industrialização tardia, o mesmo recorreu a prática de copiar ou manter, como diretriz o conhecimento e a experiência de outros países. Este período, permitiu que fossem realizadas adaptações as condições e características brasileiras, que posteriormente serviram para o desenvolvimento de um design mais autoral e com identidade nacional, assim como, oportunizou a valorização dos processos artesanais da época que manifestavam e comunicavam a forma de vida dos brasileiros (JORDÃO, 2017).

O design é uma peça fundamental no processo de ligação entre cultura e produto, ele atua como sujeito e objeto, influenciando a cultura material e ao mesmo tempo se deixando influenciar por ela e permitindo que as expressões culturais sejam transmitidas por meio de um produto. Pois sabe-se que um objeto não possui somente uma função técnica e prática, mas ele carrega em si uma expressão estética e simbólica capaz de influenciar ideias e contextos de vida (BONSIEPE, 2011).

Desta forma, o design no Brasil não apresenta uma identidade definida, pois o pluralismo cultural, a miscigenação racial e a biodiversidade, criam uma ampla gama de possibilidades que muitas vezes não são exploradas pelos designers. Este complexo termo design brasileiro, torna-se tão complexo quanto a definição de brasilidade, que é composta por um conjunto de características distintas da cultura e território que o tornam tão amplo e difícil de explicá-lo (JORDÃO, 2017).

Sendo assim, Grilli (2015), fomenta que a Brasilidade é uma característica nata e peculiar de quem nasce no Brasil. Ela descreve as relações do povo brasileiro com a natureza, com os fenômenos sociais e a inter-relação de seus componentes. Tal descrição reflete a maneira múltipla e densa a qual este povo é submetido, estando frente a um conjunto de distintas características territoriais e naturais que servem de inspiração, produzindo significados morais, emocionais e sensoriais.

A brasilidade é composta por uma variedade de símbolos, que se distribuem em várias culturas e uma rica biodiversidade, permitindo ao design combinar tais elementos afim de reunir não só recursos materiais, mas sim transmitir a alegria, elegância e exuberância de um povo. No entanto, imprimir brasilidade em um conceito de design é uma tarefa mais complexa, pois utilizar símbolos que a represente para o desenvolvimento de um produto, requer pesquisa, análise e um conceito sólido, para que assim se possa construir um repertório original e inovador em um projeto (GRILLI, 2015).

O mais rico símbolo desta expressão, é a biodiversidade, a exuberância encontrada na fauna e flora brasileira permite ao designer explorar em suas criações as mais variadas matérias primas e formas, imprimindo tal tendência aos produtos. A exploração da biodiversidade é um grande recurso para conceituar e diferenciar o design brasileiro dos demais, principalmente em tempos que a tecnologia avança de maneira descontrolada, e o Brasil encontra-se em desvantagem nesta corrida. Portanto, imprimir

recursos que agreguem valor cultural e histórico, pode ser o ponto de diferenciação de um design local (JORDÃO, 2017).

Tendo em vista tais conceitos, vale citar o nome de alguns designers que fazem uso de elementos da brasilidade em seus projetos, levando em consideração a preocupação ecológica, referências estéticas e simbólicas da cultura popular impressas em seus produtos. A tendência de valorizar o nacional, o local, são passos para a diferenciação de um produto mundialmente, devido a globalização, isso se faz necessário nesta corrida universal (JORDÃO, 2017). Vale a pena salientar, que muitos outros designers utilizam de tais características na configuração de seus projetos, no entanto, será apresentado quatro deles que possuem representatividade dentro da cultura material brasileira através do mobiliário.

O primeiro a ser apresentado é Marcelo Rosenbaum, que tem como inspiração os valores da brasilidade, onde a memória cultural, a tradição e a inclusão do ser humano, ocupam grande espaço em seus processos criativos. Rosenbaum faz uso de matérias primas típicas nacionais e formas de produção tradicionais para desenvolver projetos que ultrapassem a simples existência de um produto, permitindo vislumbrar parte uma nação impressa em seu conceito (JATOBÁ, 2014). Um exemplo, é a Luminária Runuãrunuahu, figura 1.

Figura 1 - Luminária Runuãrunuahu



Fonte: BASTIAN, 2013.

Que segundo o designer, tem como fonte de inspiração as formas das cobras jiboias quando entrelaçadas nos galhos da floresta amazônica. Outros designer que se

destacam por sua inspiração em valores da cultura brasileira são os irmãos Fernando e Humberto Campana, popularmente conhecidos como irmãos campana. Cujo reconhecimento como designers brasileiros se estabelece pela incorporação em seu desenvolvimento de produtos a ideia de transformação e inovação, agregando novos valores a materiais comuns e presentes no dia a dia.

Tal feito repercute em peças que esbanjam criatividade e se enriquecem com características bem brasileiras, como estampas, cores, pluralismo e misturas. Os irmãos Campana buscam a união entre a indústria e a comunidade, imprimindo em seus trabalhos uma marca forte da cultura brasileira e permitindo seu reconhecimento globalmente (JATOBÁ, 2014). A coleção Cangaço, é um exemplo deste intercâmbio realizado por estes profissionais, que pode ser visto um exemplo de produto na figura 2.

Figura 2 - Cadeira Cangaço.



Fonte: BASTIAN 2015.

Nesta coleção, os irmãos Campana trazem elementos da cultura nordestina como material, cores e formas, associando o trabalho manual de artesãos com a indústria de larga escala, gerando um resultado original e incomparável (JORDÃO, 2017).

O terceiro designer, reconhecido pela relação entre a cultura brasileira e seus trabalhos, é José Zanine Caldas, nascido em 1918 no interior da Bahia, fundou a Fábrica de Móveis Artísticos Z na década de 50, com o objetivo de produzir móveis com preços acessíveis, bom desenho e em larga escala, sem necessitar de mão de obra qualificada e fazendo uso de compensado para sua produção.

No entanto, duas décadas após, o raciocínio de Zanine frente a produção moveleira passa a ter outra concepção, a valorização do saber popular passa a ter grande relevância em seu trabalho e a partir deste momento seus móveis passam a ser esculpidos artesanalmente em completa oposição aos móveis da Z. Como pode ser visto na figura 3.

Figura 3 - Banco Namoradeira



Fonte: RAMOS, 2019.

Como pode ser observado, os móveis são confeccionados em toras brutas, onde as linhas naturais da madeira passam a inspirar o designer e lhe confere a originalidade e autenticidade de seu produto (JORDÃO, 2017).

Por fim, criado em um ambiente cercado pela biodiversidade da floresta Amazônica, Sérgio Matos buscou formas e matérias naturais, além de técnicas artesanais para desenvolver seus projetos. A inexistência de indústrias de alta tecnologia na região em que vive, faz com que este profissional faça uso dos mais variados materiais, desde o reuso de materiais existentes, como funis, colheres de pau, até componentes naturais para compor suas criações, porém tais dificuldades não impossibilitam que seu trabalho receba o reconhecimento devido, e a criatividade de Matos é impressa em seus produtos de maneira a tornar visível a brasilidade presente, tanto no material quanto no resultado apresentado (JATOBÁ, 2014).

A Cadeira Cobra Coral é um exemplo da influência da floresta, como pode ser visto na figura 4.

Figura 4 - Cadeira Cobra Coral



Fonte: BRUNO, 2016.

Que por meio de suas curvas e cores, representa a dança desta cobra moldando o produto. Estabelecendo assim uma relação com o Brasil.

3 METODOLOGIA

A metodologia baseia-se em um estudo de caso, no qual fora desenvolvido o projeto de uma luminária que se caracteriza pela materialização da tendência brasilidade. Fazendo uso da pesquisa que Boaventura (2004) caracterizada como aplicada que visa a aplicação prática de conhecimentos para a solução de problemas sociais e que Gil (2008) complementa, afirmando que as pesquisas com esta natureza estão voltadas para a aplicação imediata de conhecimentos em uma realidade circunstancial, relevando o desenvolvimento de teorias.

O desenvolvimento da luminária foi estruturado em três fases distintas: Pesquisa, Desenvolvimento e Apresentação. Em cada uma destas etapas foram usadas ferramentas específicas que visavam obter uma maior assertividade no desenvolvimento do produto.

A etapa de pesquisa é essencial para o processo de criação, através dela tem-se

uma base para construir e desenvolver um projeto mais assertivo e com melhores resultados (SEIVEWRIGHT, 2015). Durante a etapa de pesquisa deste estudo foi realizada a leitura do material de inspiração de brasilidade, que tem como finalidade incitar um processo de inspiração. Assim buscou-se a construção de um painel semântico, que nada mais é que a junção de imagens formando um painel que serve como referência de inspiração (VARGAS, 2018).

Para este estudo foram desenvolvidos dois painéis semânticos, o primeiro deles trazendo a luz elementos da tendência Brasilidade, que pode ser visualizado na figura 5.

Figura 5 - Painel semântico Brasilidade



Fonte: elaboração do autor.

O segundo painel semântico, teve como finalidade trazer as referências da biodiversidade da Floresta Amazônica e que pode ser observado na figura 6.

Figura 6 - Painel semântico Floresta Amazônica



Fonte: elaboração do autor.

O *Brainstorming*, que é uma técnica individual ou em grupo que visa gerar pensamentos e soluções inovadoras através de um a chuva de ideias que são explanadas, afim de gerar soluções e objetivos a um projeto (VARGAS, 2018), serviu como ferramenta de criatividade para auxiliar no desenvolvimento e enriquecimento do produto a ser desenvolvido. Tal técnica somada a construção de um mapa mental, que teve por objetivo gerar possibilidades quanto à forma, cores e matérias a serem usados no projeto, embasaram de maneira mais assertiva quando a conceitualização do produto, sendo que o mapa mental é uma maneira de organizar as ideias com o objetivo de compreender e solucionar possíveis problemas (PAZMINO, 2017).

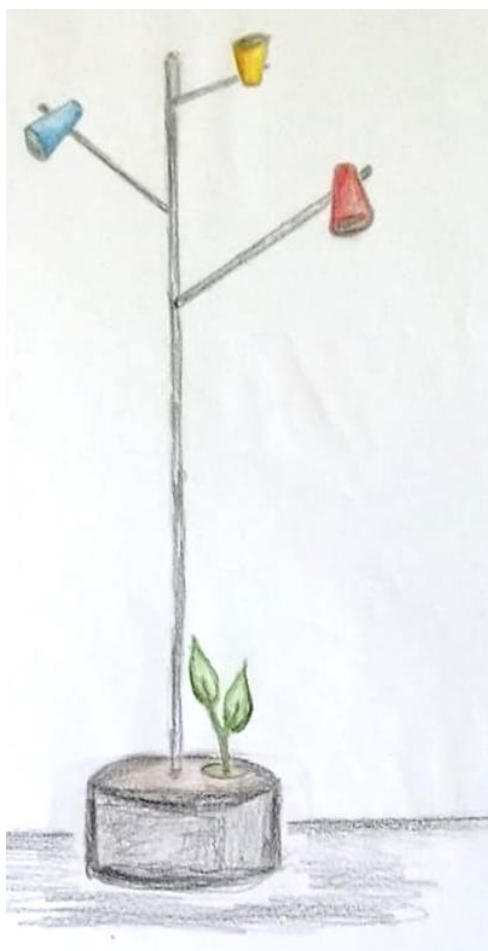
Após definida as diretrizes do projeto, a pesquisa de materiais faz-se importante para que o mesmo possa ser desenvolvido sem que haja problemas estruturais e que gerem o resultado estético previsto. Para isso foi observado diversos materiais que poderiam conter o produto e que trariam o efeito desejado, dentre eles o metal, a madeira, o plástico e o couro foram os mais estudados, e posteriormente forem incluídos no estudo.

Durante o processo de desenvolvimento, a primeira etapa a ser desenvolvida foi a geração de alternativas, seu desenvolvimento se deu a partir do uso da ferramenta de Matriz Morfológica, que procura sistematizar diferentes combinações de características e paramentos de um objeto, visando alcançar a solução para o problema. Esta é uma forma sistemática de gerar alternativas para todas as combinações, viáveis e inviáveis,

de características de um produto afim, de chegar mais próxima a uma solução assertiva do mesmo (ZAVADIL et. al., 2014).

Definida as alternativas, fora gerada uma série de hipóteses com tais combinações, e desta forma foi produzido sete desenhos que compunham diferentes materiais e formatos para que se chegasse a uma única opção. Dentre tais desenhos, através do uso da Análise SWOT, que é uma ferramenta simples que analisa cenários para o desenvolvimento de um produto, auxiliando para melhorar o desenvolvimento do mesmo. Ela se baseia na análise de pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças, que o projeto pode sofrer e desta forma gerar uma alternativa mais concreta e embasada, possuindo mais chances de sucesso (PAZMINO, 2017). Abaixo pode-se observar um dos desenhos desenvolvidos.

Figura 7 – Desenho.



Fonte: elaboração do autor.

Ao chegar a uma alternativa final e escolhidos os materiais a serem utilizados, entramos na fase de prototipação do projeto. Nesta fase a criação de um protótipo físico

é essencial para melhorar a comunicação dos envolvidos no projeto, analisar o comportamento dos materiais, além de reduzir as possibilidades de falhas e causar melhorias no produto, afim que ele se torne mais atrativo e solucione de maneira mais eficaz o problema sugerido (VOLPATO et.al., 2006).

Esta etapa do estudo se finaliza na apresentação do produto final, que foi desenvolvida através de um aplicativo específico e foi exposto a turma de Laboratório de Prototipagem, do Curso de Design de Produtos da Faculdade da Serra Gaúcha. Tal apresentação visou descrever as etapas do processo, assim como demonstrar o conceito e formatação do objeto, trazendo à tona a relevância do mesmo e a importância de um conceito sólido no momento da construção de uma ideia.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Desenvolvida a luz da tendência Brasilidade, a Luminária Resiliência, nome dado ao produto, trata-se de uma luminária de base, ou seja, que fica em contato com o solo, com características que remetem a floresta Amazônica, estas podem ser identificadas através das texturas, formas e cores presentes no objeto.

O conceito resiliência, que também dá nome ao projeto, faz menção a capacidade da floresta de se recompor após grandes danos e perdas, apresentando a capacidade de voltar a brotar e sob o cuidado e a proteção de setores governamentais e da população residente, torna-se verde e exuberante novamente.

A base da luminária, inspirada nas queimadas que abatera a floresta no ano 2019, foi construída com um tronco de eucalipto carbonizado e envernizado que somado a haste em ferro galvanizado pintado na cor preta, faz alusão as arvores que foram carbonizadas com o fogo. Junto ao tronco, foi inserido um tubo de ensaio, que acomoda uma pequena planta que cresce em meio aquático, simbolizando a brotação das árvores após os danos causados pelo fogo e acentuando o poder de superação da mata.

Figura 8 - Base e haste carbonizadas.



Fonte: elaboração do autor

Em seu ápice, apresentam-se três spots de plástico preto revestidos em couro de píton nas cores amarela, verde e azul marinho, trazendo a brasilidade, riqueza das cores e estando atreladas ao seu significado psicológico. O amarelo assim como o dourado, que poderá ser visto em outros pontos da luminária, acrescentam a ideia de riqueza e a luz presente na floresta, o verde por sua vez, está diretamente ligado a natureza, além de expressar a sensação de credibilidade e vitalidade e por fim o azul que está no terceiro spot, traduz a elegância e serenidade transmitida pela Amazônia (HELLER, 2013).

Tradando ainda sobre o significado das cores deste projeto, o preto, que se apresenta em grande parte do produto, faz alusão ao luto por aquilo que foi perdido com a queimada, e também mostra a modernidade e sofisticação do objeto, e por fim o marrom, trazido na composição da madeira, completa a sensação de contato com a terra (HELLER, 2013).

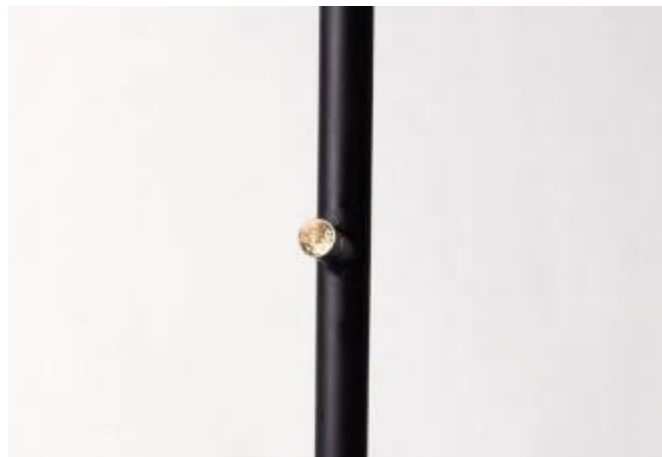
Figura 9 - Spots e cores.



Fonte: elaboração do autor.

Outro ponto a ser destacado no projeto, é a presença de pequenas moedas na cor dourada, que possuem a função de arrematar os “galhos”, atuando como terminais, estas peças fazem alusão as riquezas presentes na mata, como por exemplo o ouro inerte no solo, e também servem como crítica simbolizando todo o lucro gerado pelo desmatamento e queimadas na região amazônica.

Figura 10 - Moedas.



Fonte: elaboração do autor.

No que diz respeito a iluminação, esta luminária foi projetada para transferir luz de maneira indireta, proporcionando leveza e admiração a mesma. Ela possui três pontos de luz, onde cada um possui uma função diferente, o superior voltado para o teto, visa

causar uma explosão de luz que se irradia pelo mesmo, o segundo spot, é voltado para o spot inferior, evidenciando o couro de píton amarelo que reveste o ponto de luz inferior, e este por fim, possui a função de direcionar a luz ao indivíduo, sendo ele mais funcional que os demais. Tal formação pode ser visualizada na figura 11.

Figura 11 - Luz.



Fonte: elaboração do autor.

Como resultado das etapas descritas neste estudo, chegamos a um produto diferenciado e elegante, que traz consigo traços da biodiversidade brasileira como inspiração e matérias de fácil reciclagem e separação, todas as uniões metálicas foram feitas através de soldagem, e a junção dos spots ao corpo se dá por meio de parafusos. Na base, o encaixe foi a forma utilizada sem que comprometesse o design do produto, sendo assim pode-se visualizar o projeto completo na figura 12.

Figura 12 - Luminária Resiliência.



Fonte: elaboração do autor.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por muito tempo o design no Brasil esteve encoberto pela influência de países estrangeiros, a cópia e falta de elaboração de produtos com representatividade, fizeram com que o país nunca fosse reconhecido por características próprias nesta área, no entanto, as mudanças se iniciaram no momento em que a aproximação do artesanato com o design acabou acontecendo. O pluralismo de uma nação, a miscigenação cultural e a grande extensão territorial, sempre influenciaram de forma negativa o design no Brasil, pois a busca por uma representação homogeneia sempre foi almejada, porém, ao

dar-se conta que tais características poderiam influenciar positivamente esta área, a brasilidade passou a ser reconhecida pelo pluralismo.

Desta forma, grandes designers brasileiros começaram a se tornar figuras influentes do design mundo a fora, e a identificação dos produtos passou a ser as características de um país que foram impressas nos mesmos, sendo nos materiais, na forma ou nas cores. A brasilidade complexa e extensa, pode ser uma fonte inesgotável de inspiração para um designer, pois este está imerso em um país jovem, cheio de vitalidade e possibilidades, multicultural, rico em fauna e flora, além de uma enorme variedade de materiais nativos.

Tal estudo pode demonstrar, que um produto pode ser desenvolvido a luz de uma tendência, criando formas e funções que o difere dos demais e ainda assim, apresentam características típicas de um país, sem cair no erro de se tornar um agente folclórico. A aproximação da indústria com a manufatura, do design com o artesanato, são ferramentas fortes quando se busca um design autoral e que traga uma representação emocional a quem entre em contato com ele.

Em pelo século 21, não possuímos mais espaço para criações em massa de objetos, que possuem uma vida curta e função temporária, o designer tem a função de criar uma história, desenvolver um produto que não possui somente uma funcionalidade e estética atrativa, e sim que gere bem-estar emocional, criando uma relação de afetividade com o mesmo. E para tal feito, é necessário pesquisar, gerar alternativas, buscar materiais, mesclar possibilidade, respeitar a natureza e acima de tudo criar um conceito que represente de fato a história a ser contada. O Brasil sempre terá um design heterogêneo, pois sua maior característica é a pluralidade.

6 REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana; CAVALCANTI, Virginia. **Design e artesanato: a experiência do laboratório de design O Imaginário**. São Paulo: Blücher, 2017.

BARELLI, Breno G. P.. **Design para Sustentabilidade: Modelo de cadeia Produtiva do bambu Laminado Colado (BLC) e seus Produtos**. Bauru, SP, 2009.

BASTIAN, W. **As luminárias da coleção Yawanawá: De M. Rosenbaum, Fetiche, e Nada Se Leva**. Casa Vogue, São Paulo, abr. 2013. Mostra&Expo. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/MostrasExpos/noticia/2013/04/colecao-yawanawa-de-marcelo-rosenbaum.html>. Acesso em: 27 ago. 2020.

_____. **Campanas criam com inspiração no cangaço:** Coleção incorpora trabalho de mestre nordestino. Casa Vogue, São Paulo, abr. 2015. Gente. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/Design/Gente/noticia/2015/04/campanas-criam-com-inspiracao-no-cangaco.html>. Acessado em: 27 ago. 2020. BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blücher, 2011

BRAJOVIC, Marko; ROCHA, Carmela. **Design e desafios para o futuro**. Rio de Janeiro, 2014.

BRUNO, Mari. Inspiração do dia: cadeira Cobra Coral. Casa, São Paulo, dez, 2016. Móveis e Acessórios. Disponível em: <https://casa.abril.com.br/moveis-acessorios/inspiracao-do-dia-cadeira-cobra-coral/>. Acessado em: 28 ago. 2020.

BÜRDEK, Bernhard E.. **Design – História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Blücher, 2010.

GRILLI, Silvia. **Signos da brasilidade no design de móveis**. São Paulo: SENAI-SP, 2015.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2013.

JATOBÁ, Waldick. **Desafios do design sustentável brasileiro**. Rio de Janeiro: Versal Editores, 2014.

JORDÃO, Marcia E. M.. **Sabores e saberes populares no design do móvel no Brasil: a compreensão de um caminho para brasilidade no design**. Caruaru, 2017.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial - Bases para a configuração de produtos industriais**. São Paulo: Blücher, 2001.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2017.

RAMOS, L. **MAM Rio abre exposição sobre Zanine Caldas com obras pioneiras no alerta ao desmatamento florestal:** A mostra exhibe trabalhos da emblemática produção do “móvel-denúncia”, na qual o artista alertava para o desmatamento das florestas brasileiras. Casa Vogue, São Paulo. Set. 2019. Design. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/MostrasExpos/Design/noticia/2019/09/mam-rio-abre-exposicao-sobre-zanine-caldas-com-obras-pioneiras-no-alerta-ao-desmatamento-florestal.html>. Acessado em: 28 ago. 2020.

ROSSI, Lia M.. **Design e artesanato no Nordeste: sustentabilidade e verbos criativos**. São Paulo: Blücher, 2017.

SANTANA, Máira F.. **Design e Artesanato: fragilidades de uma aproximação**. Cadernos Gestão Social, v.3. 2012.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e Design – Fundamentos de Moda 01**. 2 edição. Porto Alegre: Bookman, 2015.

VARGAS, Luiza Machado. **A importância do Moodboard como ferramenta criativa no processo de desenvolvimento de coleção de moda da empresa Mescla**. Universidade do Sul de Santa Catarina. Florianópolis, 2018.

VOLPATO, Neri; et. al. **Prototipagem Rápida** – Tecnologia e aplicações. São Paulo: Blücher, 2006.

ZAVADIL, Priscila; et. al. **Possibilidades de uso da matriz morfológica no processo de geração de alternativas em design**. Blucher Design Proceedings. Volume 1. Gramado, RS, 2014.