

development of design projects. Specific examples and suggestions are presented for obtaining better results by understanding what the customer needs and what the designer can offer.

Keywords: Company - Design - Customer - Relations - Treatment.

(*) **Lia Paletta Benatti.** Graduada em design de produto pela Universidade do Estado de Minas Gerais, mestranda em design também pela UEMG. Sócia da empresa Gabbo Design, onde trabalha com

projetos de joalheria, moda e artesanato. Sócia também da marca Ciranda Design onde atua com a produção de acessórios de moda. **Andre Carvalho Mol Silva.** Designer Gráfico especialista em Gestão do Design nas MPEs (2009) pela Universidade do Estado de Minas Gerais. Mestrando em Design também pela UEMG tem experiência atuando como sócio do escritório Gabbo Design e da marca de produtos em acrílico Ciranda Design. É professor da UEMG nos cursos de Design de Ambientes e Design de Produto.

A (Re) descoberta do croqui e do sketch através dos meios digitais

Actas de Diseño (2019, diciembre),
Vol. 29, pp. 50-54. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: mayo 2013
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: diciembre 2019

Paulo Edi Rivero Martins, Mauricio Machado Oliveira e
Cínthia Costa Kulpa (*)

Resumo: Para responder a questionamentos de alunos, com relação ao desenho à mão livre diante da ascensão da computação gráfica, pode-se argumentar que as novas ferramentas, como o tablet/pc, não devem desestimular a prática de análise, percepção e representação espontânea do espaço através de esboços, croquis, sketch e esquemas gráficos. O desenho é forma de expressão natural do ser humano, utilizado desde seus primeiros passos, sem que lhe seja ensinado, devendo ser incentivado e desenvolvido como conhecimento essencial a sua formação. Como linguagem o desenho é acessível a todos Artigas (1999). O tablet/pc surge como alternativa ao ensino de desenho.

Palavras chave: Meios Digitais - Croquis - Tablet- Digital - Desenho.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 54]

Introdução

A docência no ensino superior dos cursos de design tem como um dos objetivos orientar o estudante a buscar uma linguagem única e marcante, reforçando a imagem de determinado produto ou empresa.

Entende-se que o conhecimento dos futuros profissionais, quanto ao poder de competitividade no mercado de trabalho, deve-se em grande parte ao domínio do professor sobre a formação didático-pedagógica.

A partir de experimentações entre a técnica e a arte, resultou uma nova formação entre a arte e a indústria propiciando o surgimento do design.

No ensino do design, os estudos e pesquisas devem gerar novos meios de comunicação e representação das ideias. A prática, nas universidades, dos meios de expressão como o sketch, o esboço ou croqui sugerem possíveis ajustes na metodologia buscando adequar-se às novas ferramentas, compatíveis com o desenvolvimento constante dos meios digitais.

A intenção de fazer referencia e analisar desenhos, croquis e sketches de Arquitetos e Designer renomados e as ferramentas de representação utilizadas é a de desmistificar a ideia de que é preciso talento para desenhar. Constata-se que, mesmo sendo profissionais de reconhecida capacidade e vocação, muitos elaboram desenhos

simples, muitas vezes imprecisos, mas suficientes para a compreensão de uma ideia e seu desenvolvimento ou sua reformulação o que pode ser feito a seguir, com a utilização de recursos digitais, uso de ferramentas e softwares mais avançados por suas equipes de trabalho.

Independentemente de o projeto ser elaborado individualmente ou em equipe, as suas primeiras fases de elaboração caracterizam-se como um “diálogo consigo mesmo” (...) expõe, através de estudos, esboços e croquis, suas concepções sobre a obra, a fim de avaliá-la, posteriormente confirmando-a ou refazendo-a. Nessas etapas (...) muitas vezes o desenho exprime apenas as intenções do autor, cujo entendimento pode ser restrito (Cattani, 2001).

O objetivo deste trabalho é propor uma nova alternativa de ensino do desenho a mão livre, por meio de novas ferramentas digitais, como o tablet/pc. Está fundamentado em pesquisa e atividade de extensão acadêmica realizada com alunos dos cursos de Arquitetura, engenharia e design e que apresentou resultados animadores.

A pesquisa desenvolvidas com alunos da Ufrgs (2012), em equipamentos tipo tablet/pc evidenciaram alguns aspectos como: é possível, desde as fases iniciais de

ensino, empregar equipamentos de baixo custo para o desenvolvimento das disciplinas de desenho, utilizar softwares livres e critérios programados para os exercícios e atividades de aula. Em síntese, esta pesquisa aponta para um melhor rendimento e qualificação nas disciplinas de desenho elevando a participação e o desempenho dos alunos em realizar as tarefas propostas.

Paralelamente a essa atividade, foram referidos os desenhos de Arquitetos e Designer renomados e as ferramentas de representação utilizadas em cada momento do processo de criação até a representação final de seus projetos. Essas referências visam estimular os alunos a praticar e desenvolver habilidades manuais, a aprender a pensar visualmente e a exercer esse domínio tanto nos meios tradicionais quanto nos digitais.

Esta nova metodologia pedagógica empregada, à medida que for sendo comprovada, reforça a importância e utilidade do desenho a mão livre por meio das ferramentas digitais.

Por meio destes recursos pedagógicos pode-se promover um avanço nestas disciplinas, permitindo um aprendizado rico de elementos gráficos ao colocar o aluno a desenvolver sketch com uma ferramenta digital. Isto acaba sendo de fundamental importância no processo de criação, além de servir de estímulo na formação dos envolvidos, elevando a prática pedagógica.

O foco na formação destes alunos, evidenciado a partir de investigação dos desenhos realizados, garante novos componentes epistemológicos enfatizados pela proposta do uso do tablet/pc em sala de aula. Esta prática, no aprendizado, demonstra que o conhecimento revela-se crescente como procedimento de ensino, justamente por possuir o caráter inovador de exercícios práticos, reforçado por um estímulo em ferramenta que o aluno, por sua característica (de ser um nativo digital), demonstra facilidade de assimilação. As estratégias de ensino que estavam presas a instrumentos tradicionais, são agora promovidas por um projeto em que o aluno experimenta conceitos e saberes com o uso de tecnologias gráficas, gestualmente mais expressivas. O que responde aos constantes questionamentos feitos pelos alunos, com relação ao uso do desenho à mão livre diante da ascensão da computação gráfica. Desta forma pode-se argumentar que as novas ferramentas não devem desestimular a prática dos processos de análise, percepção do espaço e sua representação espontânea através de esboços, croquis e esquemas gráficos.

A importância de desenhar é reafirmada com frequência na literatura, embora alguns estudos possam ir mais além, com argumentos de profissionais que utilizam o sketch como ferramenta indispensável, servindo para representar o raciocínio do designer, na forma como eles se comunicam e como eles podem ser integrados com outros conhecimentos para a expressão do desenho a mão-livre. Mais recentemente, Johnson, D. Gross, Hong, & Do (2009) descrevem sobre a mecânica do desenho:

(...) esboços baseado em programas de design dependem de pesquisa em duas áreas principais. A primeira área é uma compreensão dos papéis e usos do sketch no design: porque, quando e como os designers fazem desenhos rápidos, e do papel que estes representam

para o design. A segunda área é compreender a mecânica do esboço –como as pessoas tornam significativas as marcas de um estilo. Investigação sobre estes temas podem promover uma melhor compreensão dos mecanismos computacionais que podem apoiar, de várias formas, os processos de desenho em um projeto (Johnson, D.Gross, Hong, & Do, 2009).

Este estudo se justifica na medida em que leva a discussão sobre as disciplinas de desenho e mais especificamente do sketch com o uso de novas tecnologias. Esta visão se configura como uma tentativa de alteração do processo na formação dos futuros profissionais, legitimando o engajamento maior dos alunos em práticas novas e participativas. Estudos crescentes sobre o tema devem contribuir para o aperfeiçoamento do processo de ensino/aprendizagem. Assim este trabalho poderá contribuir na trajetória de propiciar aos professores referências para uma, metodologia que permita avanço na utilização de ferramentas para o desenho, desde as disciplinas iniciais, bem como refletir sobre novos modelos de ensino/aprendizagem.

Entende-se que o conhecimento e desenvolvimento no uso das técnicas de representação tradicionais devem somar-se ao das novas ferramentas, como fundamentais, para a o exercício das diversas profissões que delas se utilizam, como a arquitetura, o design e as engenharias. Segundo Carvalho (2001) o novo instrumental da informática de maneira alguma elimina o desenho, não diminui a importância do gesto criativo e da estática bidimensional, apenas lhe traz novos desafios.

Objetivos

Estudar os croquis e sketches utilizados por arquitetos e designers de referência, no desenvolvimento e expressão de suas idéias, de modo a estimular o processo de percepção visual do aluno e servir como motivação para a prática de desenho através de tablets.

O domínio do técnica servirá para enfatizar a importância do uso da ferramenta na formação dos estudantes. Neste sentido torna-se importante a análise desse instrumento para a incrementar a didática no ensino das disciplinas de desenho.

Na perspectiva de realizar atividades contínuas com estas ferramentas, a avaliação da didática aplicada deve demonstrar se a prática docente em uso pode fazer parte da vida acadêmica e se esta tecnologia possa ser de uso corrente.

É importante observar o que declara Ching (2006) sobre o esboço:

O esboço finalizado deve comunicar suas observações e seu ponto de vista. Assim como a sua mão deve ser capaz de registrar graficamente suas observações rápida e precisamente, seu olho deveria ser capaz de absorver da mesma maneira a natureza dessas observações. Os estudantes novatos frequentemente têm dificuldade em fazer esboços acuradamente, pois acreditam que podem compreender sem observação cuidadosa, confundindo as impressões psicológicas na sua mente com aquilo que realmente vêem (Ching, 2006).

Objetivos específicos

O uso de novas tecnologias tem gerado longos questionamentos com relação às modificações produzida por elas, entre os profissionais e pesquisadores da área, refletindo sobre o ensino do desenho, suas técnicas e na relação ao domínio do traço por parte dos estudantes.

Na prática, isto sugere algumas análises:

Realizar um levantamento sobre arquitetos cujos desenhos tenham identidade tão marcante quanto suas obras. Investigar quais os recursos gráficos e em que momentos estes são utilizados para o desenvolvimento dos projetos até a representação final. Com base nesses estudos, exercitar a prática do desenho através de croquis e sketches, utilizando como recurso o tablet/pc.

Justificativa

Uma particularidade importante das ferramentas tradicionais, como o lápis e o pincel é que podemos determinar, com simples traços, um dos cinco elementos visuais básicos (cor, textura, contorno, dimensão e até mesmo o movimento), empregando um simples componente: a linha. Pela infinidade de formas que esta assume, garante amplas possibilidades de expressão. O uso das ferramentas gráficas digitais, para a produção de sketches e croquis, ainda não se estabeleceu no cotidiano das escolas como uma nova alternativa no ato de projetar ou de representar bidimensionalmente. Só excepcionalmente artistas gráficos fazem uso desta ferramenta –tablet/pc– para a produção de desenhos, e raramente a utilizam como ferramenta teórica de análise ou pesquisa.

Com relação ao uso do desenho a mão-livre diante da ascensão da computação gráfica, pode-se argumentar que as novas ferramentas não devem desestimular a prática dos processos de análise, percepção do espaço e sua representação de esboços, croquis e esquemas gráficos. O esboço, segundo Bornancini, Petzold e Orlandi (1981), é aceito como um meio universal e eficaz de comunicação. Exercendo função primordial na atividade criativa quando as associações são ainda vagas e imperfeitas, ao registrá-las rapidamente, auxiliando a memória e a imaginação. No âmbito acadêmico, encontramos vários trabalhos que tratam do emprego de novas ferramentas digitais, no entanto, há poucos estudos (pesquisa) sobre croquis e sketches através de tablets. Entende-se que o potencial de possibilidades para a representação e solução de problemas projetuais que a computação nos permite, é fundamental para facilitar tais processos, podem e devem ser complementados e desenvolvidos.

As ferramentas digitais, no sentido mais abrangente, estão cada vez mais presentes na prática projetual. Este domínio é tão amplo que alguns cursos de ensino superior questionam a importância que o croqui ainda possa ter no processo criativo. Mas é justamente nesta situação carregada de idéias que necessitamos de uma representação espontânea. Nesse sentido o croqui ainda assume um papel como recurso expressivo.

De uma forma específica, o tablet/pc pode melhorar o processo de aprendizagem entre os sujeitos envolvidos (estudantes), atendendo a aspectos fundamentais como: o interesse do aluno na disciplina, a forma como ele vê

as atividades, o tempo que ele dispensa para aprender, a motivação para estar em sala de aula, o fascínio que as novas tecnologias exercem sobre os estudantes.

Percebe-se em muitas pesquisas consultadas, que não se pode negar o crescente avanço tecnológico, mas também não se pode fugir de uma realidade brasileira em que o custo de aquisição de equipamentos por universidades são difíceis. Portanto deve-se buscar uma alternativa metodológica que tenha um custo não muito elevado e possa vislumbrar um futuro para aplicação em salas de aula. Nossos alunos devem estar preparados para uma realidade no mercado de trabalho, onde os avanços tecnológicos e suas capacidades de desempenho criativos são uma constante. O programa de extensão com a participação ativa de alunos, deve servir como guia na busca de novas soluções e metodologias docentes e nesse sentido a envolvimento do estudante é fundamental, pois desta forma legítima ou não as propostas do professor para o uso de novas iniciativas pedagógicas.

O docente para desenvolver uma metodologia que contemple os anseios dos alunos, necessita estar constantemente na busca de elementos que possam atraí-los à sala de aula. Como a ciência ainda não encontrou um substituto com igual precisão e qualidade na representação, semelhante aos meios tradicionais, procuramos apresentar um periférico (tablet/pc) como ferramenta, durante o processo de concepção, que permita ao aluno desenhar com o auxílio de uma caneta eletrônica muito similar ao lápis e papel.

O uso de recursos digitais como instrumento teórico é evidentemente de grande relevância. Dentre as diversas possibilidades é importante desenvolver linhas de pesquisa que estabeleçam e propiciem liberdade na expressão e traçado dos objetos e produtos.

Martino (2007) em sua tese de mestrado relata a preocupação diante do avanço das tecnologias digitais e em suas palavras esclarece:

A tecnologia possui em si valores e possibilidades muito favoráveis e enriquecedoras ao processo criativo, mas da maneira como esta sendo encarada e empregada, nos deixa preocupados. Pois a cada erro ou mudança no processo de concepção, os traços são apagados ou transformados e a cultura do registro some. Ao final, temos apenas um único desenho, que sofre mutações e atualizações, deixando os vestígios do que poderia ter levado a se chegar aquele raciocínio, soltos no ar, perdendo-se no tempo e na própria mente do criador (Martino, 2007).

As tecnologias servem para ampliar possibilidades e recursos. Neste aspecto o que tradicionalmente utilizávamos sobre papel, poderá ser substituído por uma placa eletrônica e sensível, possibilitando a utilização de outros recursos digitais, na produção e complementação do desenho, dando a ele uma aparência mais livre, sem perder a trajetória do seu desenvolvimento. A tecnologia se presta muito bem a esta tarefa, principalmente no que diz respeito à melhora no desempenho e qualidade do trabalho.

Desenvolvimento

Existe, uma analogia entre o modelo matemático, quantificado na memória de um computador, e seu equivalente na memória do arquiteto ou designer. A combinação entre a memória ativa do profissional, com a memória passiva da máquina dificulta o entendimento, por parte do computador das intenções do designer. A representação formada no cérebro é instantânea, mas ele só pode fazer as alterações no momento em que transfere essa informação para um suporte. No caso dos suportes tradicionais como o papel, a expressão é fiel (Júnior, 2002). De modo geral, as tentativas do uso dos recursos digitais poderiam ser mais frutíferas se as questões da aplicação envolvendo estes recursos explorassem as possibilidades de desenvolver aplicações comuns às técnicas tradicionais.

Según Redondo, “para melhorar os resultados acadêmicos de nossos alunos (...) se impõe aperfeiçoar muito os processos docente no adestramento gráfico, na medida em que se explora a afinidade destes alunos com o meio digital” (Redondo, 2010).

O curso de design busca instigar no aluno a descoberta pelo novo, e isto passa também pelo caráter pedagógico do saber, comprometido com ferramentas nas quais se trabalham novos métodos e novos conhecimentos, a começar pela prática do ensino de desenho em meios tecnológicos de uso corrente. Por ser um processo gradual, norteado por objetivos, estratégias e técnicas recentes, é necessário estabelecer intermediações entre o professor e o aluno com o intuito de atender a condições para o seu emprego em sala de aula.

Não se trata de desvincular o ensino das atividades tradicionais do exercício continuado, mas permitir que se explore mais o uso de ferramentas digitais, que admita introduzir uma visão mais atualizada do desenvolvimento gráfico, influenciado em uma formação híbrida da técnica tradicional com a tecnológica. Isto levará o aluno a trabalhar com ferramentas de seu interesse, o que lhe proporcionará produzir desenhos mais revolucionários. Para (Righi & Celani, 2008) a transição no processo de desenho, do método manual ao sistema digital, sofre perdas significativas devido à falta de ferramentas computacionais para representar corretamente as idéias propostas. À medida que produz material baseado em concepções inovadoras, o estudante começa a reagir de modo mais entusiasmado, o que lhe permite mais flexibilidade e agilidade na execução dos desenhos, sem abdicar da sua expressividade característica. O controle da ferramenta, do tipo tablet/pc, leva a diminuição de atividades cansativas sem implicar na qualidade do trabalho. É um avanço estimável a favor da eficácia e do desempenho do aluno, proporcionada por habilidades notadamente manuais. É interessante observar que apesar de todas as inovações vindas em auxílio cada vez maior do design, em nenhum momento se pode questionar a importância do sketch na elaboração de qualquer realização criativa.

Conclusão

Ao unir a inovação tecnológica e o desenho, com todas as qualidades gráficas, o processo com o uso do tablet/

pc, pode chegar a ser uma ferramenta muito útil no desenvolvimento das disciplinas de desenho.

A separação entre Desenho Técnico e Artístico, fruto da crescente especialização provocada pela revolução industrial, segundo Carvalho (2001), tem resultado numa visão dicotômica, provocando desinteresse dos estudantes e a aridez dos conteúdos. Por outro lado a utilização da computação gráfica representa uma oportunidade de união destas duas vertentes.

A análise dos exercícios desenvolvidos na atividade de extensão acadêmica realizada com alunos dos cursos de Arquitetura, engenharia e design, apesar do período exíguo de desenvolvimento dos mesmos para se estabelecer parâmetros conclusivos, demonstra um resultado positivo com relação aos objetivos propostos: desenho a mão livre, por meio de novas ferramentas digitais, como o tablet/pc. Os desenhos elaborados com o uso do tablet/pc, apesar da pouca familiaridade com a ferramenta e o fato da representação ser vista na tela do computador e não na superfície onde o desenho é realizado, mostraram muita qualidade, maior elaboração e desenvolvimento; motivados pelo interesse do novo e pelo amplo potencial que os recursos computacionais oferecem.

A intenção de mostrar exemplos simples de croquis e sketches elaborados por arquitetos e designers consagrados, pretende reconsiderar o significado do desenho, retirando dele sua caracterização como *coisa de lápis e papel* ou sua interpretação como habilidade artística ou dom natural. O estímulo para despertar o interesse pela representação correta, precedida de análise breve e observação apurada, deve se constituir em uma prática constante em cada atividade, acadêmica ou profissional. O conhecimento de desenhos elaborados por profissionais de referência e a prática do desenho a mão livre, por parte dos alunos, desde o início de curso, podem estimulá-los e motivá-los à prática constante do desenho como forma de desenvolver a habilidade, a reflexão e o raciocínio como fundamentos para a utilização das amplas possibilidades que oferecem os recursos computacionais a serem utilizados e desenvolvidos a seguir.

Grande parte dos processos de aprendizagem resultam precisamente de práticas com exercícios de representação, paralelamente a questão tecnológica e abrem um precedente para nova fase no mercado de trabalho e de educação, permeado pela necessidade de “reciclar” e qualificar os futuros profissionais.

Referências

- Bornancini, J. C. M.; Petzold, N. I e Orlandi, H. (1981). *Desenho Técnico Básico I e II*. Porto Alegre: Sulina.
- Carvalho, A. (2001). *O ensino do desenho no mundo da informática*. Salvador: Universidade Federal da Bahia.
- Cattani, A. (2001). *Recursos informáticos e telemáticos como suporte para a formação e qualificação de trabalhadores da construção civil*. / Airtton Cattani - Porto Alegre: UFRGS, CINTED, PGIE.
- Ching, F. D. (2006). *Representação Gráfica em arquitetura* (3 ed.). Bookman/Artmed.
- Dominguez, E. R. & Rosa, G. S. (2010). Metodologías docentes basadas en interfaces táctiles para la docencia del dibujo y los proyectos arquitectónicos. *Arquitectura e Revista*, VI, 90-105.

Johnson, G. D.; Gross, M.; Hong, J. & DO, E. Y.-L. (2009). *Computational Support for Sketching in Design: A Review* (Vol. 2). Hanover: Now publishers Inc.

Júnior, A. L. (2002). *Arte da animação. Técnica e estética através da história* (2 ed.). São Paulo: SENAC.

Martino, J. A. (2007). A importância do croqui diante das novas tecnologias no processo criativo. *Dissertação apresentada no programa de pós-graduação para título de mestrado*. Bauru: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Moraes, D. D. (1997). *Limites do Design* (3 ed.). Studio Nobel.

Redondo, E. (2010). *¿Es posible un sketch based interface and modeling, (SBIM), para arquitectos?* Barcelona: Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica 1.

Righi, T., & Celani, G. (2008). Esboços na era digital - Uma discussão sobre as mudanças na metodologia de projeto arquitetônico. *XII Convención Científica de Ingeniería y Arquitectura - Congreso SIGRADI*, (pp. 1-5). Habana, Cuba.

Resumen: Para responder a las preguntas de los estudiantes acerca de la aplicación del dibujo a mano alzada vs. la utilización de tablets/pc y otros dispositivos, podríamos argumentar que las nuevas tecnologías no deberían desalentar la práctica del análisis, la percepción y la representación espontánea del espacio a través de bocetos, bosquejos, croquis y esquemas gráficos. El diseño es una forma natural de expresión del ser humano (desarrollado desde sus primeros pasos,

sin ser enseñado) y debería ser alentado e impulsado como parte de los conocimientos esenciales para su formación integral. Como el idioma, es accesible a todos. *Articles* (1999).

Palabras clave: Medios Digitales - Croquis - Tablet - Digital - Dibujo.

Abstract: In order to answer students' questions regarding freehand drawing in the rise of computer graphics, one could argue that new tools, such as the tablet / pc, should not discourage the practice of analysis, perception and spontaneous representation of the Space through sketches, sketch, sketches and graphic schemes. Design is a natural form of expression of the human being, used from its first steps, without being taught and should be encouraged and developed as essential knowledge for its formation. As the language design is accessible to all ARTICLES (1999). The tablet / pc are presented as an alternative to teaching design.

Keywords: Digital Media - Sketch - Tablet - Digital - Drawing.

(*) **Paulo Edi Rivero Martins.** Doutor em Arquitetura, Professor Adjunto na Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS. Mauricio Machado Oliveira. Arquiteto, doutorando na Universitat Politècnica de Catalunya-UPC. **Cíntia Costa Kulpa.** Mestre Designer, Professora Assistente 1 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS.

O consumo do alto luxo na moda no mundo contemporâneo

Andréia Salvan Pagnan (*)

Actas de Diseño (2019, diciembre),
Vol. 29, pp. 54-58. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: mayo 2013
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: diciembre 2019

Resumo: Um produto de alto luxo não se apresenta como uma necessidade racional, mas sim como uma escolha emocional. A decisão de consumo se baseia no desejo, no sonho, na vontade de pertencer a uma classe social mais alta ou de apenas melhorar sua autoestima. Quando se analisa a classificação dos consumidores por classe social observa-se que os produtos de luxo adquiridos, tanto pela classe alta como pelos “novos ricos” e classe média são objetos de desejo e de status. O verdadeiro luxo possui significados diferentes para diferentes pessoas, mas para a maioria delas o luxo possui uma conotação de raridade, qualidade e refinamento. Esses atributos não se aplicam apenas à categoria de luxo pesado (relógios e joias) e ao luxo leve (moda e roupas), mas também às experiências. Dentre os artigos de luxo consumidos, as joias figuram entre os primeiros itens de produtos de luxo mais procurados.

Palavras chave: Luxo - Mercado - Consumo - Jóias - Moda.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em pp. 57-58]

1. Introdução

Uma análise do luxo no mundo contemporâneo requer um entendimento da sua origem. Por mais que o vejamos por meio dos olhos da História como o responsável pela corrupção dos costumes e pela queda das cidades, é importante entender que o luxo não começou com a fabricação de bens de preço elevado. Segundo Lipovetsky (2003), “antes de ser uma marca da civilização material, o luxo foi

um fenômeno de cultura, uma atitude mental que pode tomar por uma característica do humano-social afirmando seu poder de transcendência, sua não animalidade”. As tribos indígenas das ilhas Trobriand organizavam grandes expedições para oferecer objetos de valor aos habitantes de ilhas distantes. Era uma troca em forma de dádiva e não de operações comerciais. Evolutivamente, a nova cultura que se impôs veio acompanhada de uma nova