

de Informação e Comunicação. No intuito de disponibilizar, via Internet, informações necessárias para o conhecimento e entendimento dos diversos tipos de materiais e processos de fabricação, foi criado um site (www.ufrgs.br/ndsm).

Atualmente, este site, conta, dentre outras informações, com inúmeras fichas técnicas de diversos Materiais (mais de 180 fichas), divididos nas categorias de: Metais, Polímeros, Naturais, Cerâmicos e Compósitos com informações tais como: Propriedades mecânicas, propriedades físicas, propriedades químicas, entre outras, e com aproximadamente 200 diferentes Processos de Fabricação animados com seus respectivos textos explicativos. Têm-se pesquisado e trabalhado para que estes números cresçam ainda mais e se aprofundem os trabalhos realizados nas diversas linhas de pesquisa, em especial à Seleção de Materiais, à Biônica e o Ecodesign, favorecendo sobre maneira o Design e demais áreas correlatas a fabricação de produtos industriais. Apesar desta página já melhorar o entendimento dos materiais e dos processos produtivos por parte dos designers, observou-se a necessidade de propiciar o contato tátil e visual aos materiais, foi então idealizada, por este Laboratório, a “Biblioteca de Materiais” (Materioteca)¹. A Materioteca tem como objetivo principal reunir o maior número possível de diferentes materiais em suas mais variadas aplicações e acabamentos, a fim de fornecer aos projetistas dos futuros produtos industriais ou demais interessados um contato direto com estes diferentes elementos. Esta ação já permitiu ao LdSM apoiar a realização de três Materiotecas no Rio Grande do Sul; sendo que, a primeira foi desenvolvida pela parceria entre Fundação de Ciência e Tecnologia do Estado do Rio Grande do Sul - CIENTEC e o LdSM, localizada na Incubadora Tecnológica de Produto - ITDesign; a segunda na FEEVALE e a terceira na Universidade de Caxias do Sul (UCS) que esta em fase de desenvolvimento e implementação.

Outra iniciativa do LdSM baseia-se na área da Biônica, na qual vem-se desenvolvendo projetos para criação e aplicação de texturas, bem como estudos das analogias entre elementos da natureza com produtos industriais. Também busca, através deste estudo, otimizar os elementos de junção dos produtos industriais, facilitando desta maneira a montagem e a desmontagem dos mesmos para possibilitar o posterior reaproveitamento dos diferentes materiais que o compõe. Nas áreas de projeto como por exemplo, no Design Industrial, é muito importante aplicar conceitos de custos energético e social, possibilitando desta maneira a solução de problemas de projeto do produto.

A concepção de um produto que necessita um projeto global universal balizado em etapas deve ser confiada à uma equipe multidisciplinar (principalmente nas áreas do design e engenharia, que tenha a capacidade de fazer-se compreender). A mesma pessoa pode desempenhar os dois papéis: O engenheiro pode exercer funções do designer e vice-versa. Mas o engenheiro (na presente fase) deve ser aberto suficientemente de espírito para compreender um ponto de vista mais holístico (capacidade de abstração) e o designer deve ser capaz de compreender os aspectos técnicos ligados aos mate-

riais e processos de fabricação do produto. Em suma, a proposta de melhoria da sinergia entre os principais atores da concepção (o engenheiro e o designer) passa pela melhoria da comunicação entre as áreas. É interessante explicar para o designer detalhes técnicos (materiais e processos de fabricação) de maneira amigável (até mesmo lúdica), da mesma forma é muito importante mostrar ao engenheiro aspectos como tendências, histórico de Produto, porém a abordagem para mostrar aspectos subjetivos ao engenheiro deve ser concreta e na forma de gráficos e tabelas para que seja adaptada a sua linguagem. Essa é a primeira aproximação, não obstante, toda e qualquer forma de aprofundar conhecimentos sem perder a visão holística deve ser considerada pelos agentes da concepção.

* Prof. Dr., Coord. LdSM/DEMAT/EE/UFRGS. Chefe em Exercício do Departamento de Materiais. Escola de Engenharia da UFRGS.

** Profa. Dra. Coord. GAPE. Faculdade de Arquitetura. Coordenadora do Curso de Design da UFRGS.

Significados y Materialismo en la producción artesanal (a154)

Fabrcia Guimarães Sobral Cabral

Al examinar las narraciones de John Ruskin y Aloísio Magalhães, intelectuales que actuaron en el campo del diseño, percibí en ambos la valorización de las características del producto artesanal en detrimento del producto industrial. Artesanal en el contexto de Ruskin, siglo XIX, era la denominación del modo de producción de las antiguas *guildas* de Inglaterra. La valorización de ese modo de producción fue expresada por Ruskin al describir *la lámpara de la vida (The Seven Lamps of Architecture)* como la revelación del toque imperfecto de la mano del hombre en el trabajo; y de la *memoria*, que utilizaba conceptos de la Sociología y era sinónimo de tradición. El pasado sería el impulso creativo motivador de las grandes obras de arte. El artesanal en el contexto de Aloísio, se presentaba en la producción de la cultura popular en Brasil a mediados del siglo XX. Aloísio destacó como característica principal la “disponibilidad inmensa para el hacer, para la creación de objetos”; y la “abnegación y la invención”. A memoria tenía como función “guardar, retener, para enseguida movilizar y devolver”. Ambas narraciones tienen a la memoria como algo que remite al pasado al mismo tiempo en que remite al presente y al futuro, además de enfatizar la importancia de la libertad en el proceso creativo.

Pero, ¿qué estaría presente en el toque imperfecto de la mano del hombre y en la capacidad creativa, que confiere al objeto producido artesanalmente una característica especial?

Barthes al reflexionar sobre el significado de los objetos en la “Semántica del objeto”, nos dice que significar “quiere decir que los objetos no tienen apenas informaciones [...] pero constituyen también sistemas estructurados de signos” y destaca que “el lenguaje

interviene siempre como polea de transmisión” del significado. Para Bourdieu, no existe objeto que no sea producido socialmente. Concordando con Bourdieu, Barthes, expone que el significado del objeto inicia cuando el objeto es producido y consumido por una sociedad. Cl. Levi Strauss, en *La pensée sauvage*, subraya que la invención de un objeto “es, ella propia, busca e imposición de un sentido al objeto”. Objetos y significados son productos sociales. Los objetos de este análisis son los producidos artesanalmente, aquellos que tienen como finalidad una función, un uso, por lo tanto que paradójicamente vinculen y dislocan sentidos de la producción a la recepción, una función del imaginario con el simbólico.

Reanudando el “toque imperfecto de la mano”, el maestro Francisco, escultor de Ceará, región nordeste de Brasil, nos cuenta que el toque de la mano imprime la diferencia en el corte. Cuando la escultura elaborada por él es comparada con la escultura elaborada por otros artistas, así tengan configuración idéntica, es reconocida por el corte. La sugerencia es de individualidad, lo que sólo existe a partir del momento en que ella es reconocida como un atributo. Reconocida por el maestro Francisco y sus pares y producida en el trabajo discursivo. El toque de la mano, el corte y autoría son evidenciados como sinónimos en la narrativa del maestro Francisco y de Ruskin.

La “capacidad creativa”, para el artesano Antonio, decorador de botellas con arenas coloridas de Ceará, fortaleció la tradición de su arte a partir del descubrimiento de la técnica de la configuración de los motivos del paisaje. La “idea” venida de su madre fue proporcionada por acaso. En el quehacer cotidiano, la decoración de las botellas de vidrio con arenas coloridas usando motivos geométricos, el error proporcionó la descubierta de como representar paisajes.

Declaraciones colectadas en Ceará, revelan el acaso y las interferencias externas (contacto con otras culturas, proyectos girados para inserción del producto en el mercado, etc.) como factores que facilitan la transformación del objeto. Alegre, considera que la libertad de expresión, de optar por absorber o no una influencia, es factor que auxilia en la creatividad. El ser humano y su libertad se revelan como elemento principal en la dinámica cultural.

Las características de la apropiación, absorción y de la invención en las culturas populares a partir de contactos establecidos en distintos contextos culturales, fueron estudiadas por el antropólogo Canclini, en México, que las evidenció como hibridación cultural. Bajo la interferencia externa, en la comunidad coureira de Ribeira, cariri paraibano, región nordeste de Brasil, ese proceso provocó un cierto tipo de bloqueo en la creatividad de los artesanos, a partir de la diseminación de la búsqueda por lo “nuevo”. La búsqueda, interiorizada y ampliada en las copias de los productos de magazines, de tiendas y de donde ellos obtuviesen acceso, las referencias no eran buscadas en el arte (tradicionalmente indumentaria para vaqueros). Una de las artesanas alego no tener “creatividad”: “Es navidad, tenemos el cuero, me gustaría hacer tanta cosa con él, pero no lo sé, no tengo creatividad”. La creatividad, en esto caso, ha sido

cohibida con la memoria de la comunidad, o mejor, con la seguridad en utilizar la memoria del oficio, las técnicas y los procesos constructivos. Creo que la creatividad, en este caso, tiene como componente constitutivo el uso libre del pasado como impulso creativo motivador, parafraseando Ruskin. Y que el dominio de la técnica (de los códigos), la memoria social y la creatividad están interligados y que una vez quebrados uno de estos vínculos, la creatividad puede ser perjudicada.

En el libro “Manos de Maestro” (publicación en la cual he sacado las declaraciones de los artesanos), Alegre aborda las relaciones sociales de la producción artesanal y la capacidad creativa, indagando la relación de la creatividad colectiva con la memoria social del grupo. De la misma manera, los estudios de la antropología que abordan algunos aspectos colectivos de la creatividad popular definen que la arte, el oficio, la actividad, es antes de todo un hacer donde el proceso creativo está en la producción, existiendo una relación cercana entre la creación y técnica. El artesano, al hacer, inventa lo que hace y como hacerlo. Otro aspecto registrado por Alegre es el “status” donde la competencia (dominio de los códigos y la habilidad) es el factor de distinción. En el contexto de la cultura popular, la capacidad depende de las experiencias vividas donde generalmente están la iniciación y aprendizaje (por observación o transmisión de técnicas), la importancia de la tradición (familiar o del maestro, que pueden estar entrelazada) y el proceso creativo.

En el análisis de las narrativas, aparece un segundo factor que cercena la creatividad. Stênio, grabador y pintor, nos dice que va imaginando, saca de la cabeza y materializa con las manos, la técnica y la materia prima que domina. La materia prima y el dominio de las técnicas aparecen como instrumentos necesarios de la materialización de la “imaginación”. Imaginación que resulta de la interpretación de los retirantes, figuras inseridas en su contexto cultural y al alcance de su “mirada”. Cícera, alfarero, describe un proceso similar, en el cual mira un ser humano que lo interpreta como feo, barbudo, cabelludo y busca regístralo, materializado, con las manos, utilizando la técnica y la materia prima que domina, el barro. Materializa la “mirada”. La capacidad creativa interligada al dominio y al uso de los códigos, así como de los aspectos subjetivos, “el mirar”, “el registro”, “la imaginación”, situados en el contexto de sus producciones. Según Barthes, significaciones compuestas de sentido nacen del agrupamiento inteligible de objetos (sintagmas), el sentido que atraviesa siempre de fuera a fuera el hombre y el objeto y que solo pueden ser aprendidos a partir del contexto. La subjetividad sería un punto de vista, que asume contornos a partir de una mirada interesada, impregnado por la historia temporal. Portinari, expone que “el imaginario recubre, o mejor, permea toda la relación del sujeto con objetos e imágenes, en la medida en que a través de esos registros se constituye la propia posibilidad de tal relación.

Ruskin y Aloísio, intuitivamente abordan cuestiones relativas a la autoría y a la creación en las narrativas sobre el “toque imperfecto de las manos” y la “capacidad creativa”, características evidenciadas a partir

del estudio de las narrativas de los artesanos. Además, las cuestiones abordadas indican que el sujeto del lenguaje, el objeto y el sentido, no existe uno sin el otro. O sea, ellos se producen.

* Diseñador e Maestra en Diseño. Departamento de Artes e Design. Laboratório de Representação Sensível- LARS. Pontificia Universidad Católica de Rio de Janeiro/ PUC-RIO.

Valorização da agroindústria de pequeno porte por meio da gestão de design (a155)

Desenvolvimento de marcas, rótulos, embalagens e peças gráficas de identificação e apoio à venda

Rosane Fonseca de Freitas Martins*, Eugenio Merino** y Ana Paula Perfetto Demarchi**³

O objetivo do trabalho é mostrar resultados do projeto de extensão “Valorização da agroindústria de pequeno porte por meio da gestão de design” que vem sendo desenvolvido na Universidade Estadual de Londrina - UEL, em parceria com a Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, que visa contribuir para o aumento da competitividade de produtos de agroindústrias de pequeno porte, e sua conseqüente com sua inserção social e econômica (geração de renda). Essa contribuição se dá com a valorização de produtos na relação entre consumidor, produtor e produto, com enfoque no desenvolvimento de marcas, rótulos, embalagens e outras peças gráficas de identificação e apoio à venda, que apresentem suas características, identificação de origem (familiar-colonial), informações nutricionais e outros aspectos legais, evidenciando a qualidade e utilidade dos produtos.

Entre os objetivos do projeto estão:

- Desenvolver marca, rótulo, embalagem e peças gráficas de apoio à venda dos produtos.
- Comunicar as características da região nos produtos.
- Comunicar por meio dos projetos gráficos necessários, a identificação de origem do produto, aspectos em relação à saúde dos consumidores, sua ideologia e política de funcionamento, entre outros aspectos.
- Promover a valorização da sociedade local, estimulando a participação e colaboração dos envolvidos na busca sistemática de melhoria.
- Aumentar o valor agregado (coeficiente de valorização), favorecendo as atividades dos agentes locais envolvidos na produção, transformação e distribuição.
- Incentivar o contato dos produtores com a instituição de ensino.

A competitividade vem exigindo um padrão de qualidade que tem se tornado verdadeiras leis, que regem e direcionam a economia, exigindo esforços cada vez maiores de produtores. Aspectos como identificação da região de origem, qualidade dos produtos, diferenciação, conhecimento do mercado, produtividade, entre outros, vêm sendo incorporados à produção artesanal e suas tradições como premissas básicas. As chances de

uma indústria agrícola familiar ter sucesso em sua atividade sem o mínimo de conhecimento de mercado assim como suporte para sua comercialização são poucas. Considera-se a influência da qualidade aparente na opção de compra do consumidor, que considera aspectos relacionados à imagem que traduzem a natureza do produto, benefícios à saúde, composição, respeito com o consumidor e conformidade com a legislação, entre outros.

O projeto tem como parceria direta a Empresa Paranaense de Assistência Técnica Extensão Rural Paraná (EMATER), que gerencia o programa Fábrica do Agricultor da Secretaria de Estado da Agricultura e do Abastecimento (SEAB), e que encaminha os produtores que serão atendidos pelo projeto. A Fábrica do Agricultor, é um programa governamental de apoio ao agronegócio, da SEAB, que busca a integração e parcerias entre órgãos governamentais, Universidades e entidades representativas dos agricultores familiares, ONG's e agentes financeiros, e possui quatro componentes técnicos que visa o sucesso dos empreendimentos, que são: Tecnologia, Marketing, Incentivos, Mercados e comercialização.

Em relação à Tecnologia, este projeto contribui para a Difusão, estando entre suas ações:

- Auxiliar no resgate das características étnicas de determinadas regiões de Londrina ligadas a produção agro-industrial familiar.
- Contribuir na busca de sua viabilidade econômica, competitividade e acesso a mercados mediante projetos de marca, rótulos, embalagem e identidade visual.
- Projetos gráficos de Boletins Técnicos voltados à disseminação para os Executores e Especialistas para utilização juntos aos empreendedores - uma forma importante de difusão que visa a capacitação e orientação dos técnicos em todos os níveis.

Em relação ao Marketing, este projeto pode contribuir com:

- A valorização da imagem dos produtos de agricultores familiares, que promoverá a sensibilização de diferentes públicos, buscando uma mudança de comportamento positiva em relação à situação atual destes produtores, transformando sua realidade e proporcionando sustentabilidade e competitividade aos empreendimentos, o que auxiliará na remoção de barreiras que hoje determinam sua marginalização na economia de mercado.
- A participação dos canais de distribuição, por meio da criação e desenvolvimento de projetos gráficos de malas-diretas que contenham informações específicas; contatos com ponto de vendas, tais como supermercados, lojas de conveniência, entre outros, para testes de aceitação do produto pelo público consumidor.
- Design de peças gráficas de apoio à realização de provas de degustação em feiras, supermercados e pontos de vendas, tais como *banners*, *displays*, *folders*, criação visual de estandes para feiras agropecuárias, de empreendedores, de alimentos, eventos temáticos (feira de natal), entre outros.
- Design de marcas, selos ou logotipos para identificação de origem, comunicação e valorização visual dos produtos.