



DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO

PERCEPÇÕES CULTURAIS
SOBRE A POÉTICA NA PRODUÇÃO
DE SERGIO MATOS

Mestranda | Moema D. Oliveira
Orientadora | M^a Hermínia O. Hernandez

Universidade Federal da Bahia
Escola de Belas Artes
Programa de Pós Graduação em Artes Visuais
Concepção, Teoria e Crítica do Design



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
LINHA DE PESQUISA: CONCEPÇÃO, TEORIA E CRÍTICA DO *DESIGN*

MOEMA DAVID OLIVEIRA

**DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO: PERCEPÇÕES
CULTURAIS SOBRE A POÉTICA NA PRODUÇÃO DE SÉRGIO
MATOS**

Salvador, Bahia
2014

MOEMA DAVID OLIVEIRA

**DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO: PERCEPÇÕES
CULTURAIS SOBRE A POÉTICA NA PRODUÇÃO DE SÉRGIO
MATOS**

Material apresentado para o exame final, como requisito,
para obtenção do grau de Mestra em Artes Visuais, na
linha de pesquisa: Concepção, Teoria e Crítica do *design*
ao Programa de Pós Graduação em Artes Visuais na
Escola de Belas Artes - Universidade Federal da Bahia.

Orientadora: Professora Dra. Maria Hermínia Olivera
Hernandez

Salvador, Bahia
2014

MOEMA DAVID OLIVEIRA

DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO: PERCEPÇÕES CULTURAIS SOBRE A
POÉTICA NA PRODUÇÃO DE SÉRGIO MATOS

Material apresentado para o exame final, como requisito, para obtenção do grau de Mestra em Artes Visuais, na linha de pesquisa: Concepção, Teoria e Crítica do *design* ao Programa de Pós Graduação em Artes Visuais na Escola de Belas Artes - Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 20 de maio de 2014.

Banca Examinadora

M^a Hermínia Olivera Hernandez – Orientadora _____
Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia
Universidade Federal da Bahia

Suzi Maria Mariño _____
Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da
Universidade de São Paulo.
Universidade Federal da Bahia

Virgínia Pereira Cavalcanti _____
Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da
Universidade de São Paulo.
Universidade Federal de Pernambuco

À minha família, minhas raízes, e ao meu companheiro, que faz brotar flores em mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos vocês, queridos, que me dedicaram atenção.

À minha família, pela liberdade no pensar e conduzir da vida, por acreditar e apoiar o meu caminhar profissional.

Ao meu amor, meu companheiro, por se interessar por esta pesquisa, por acreditar na minha capacidade de crescimento, por entender tantas ausências, em função dos estudos na Bahia.

À minha amiga, e irmã de vida, Dra. Nathália Nobre Maia, por ser minha família em Salvador.

À minha querida orientadora, Professora M^a Hermínia O. Hernandez, por acreditar neste estudo e, de forma tão sabia e libertadora, me conduzir ao aprimoramento. Agradeço, ainda, à Professora M^a Hermínia e Professora Suzi, pela sensibilidade em acompanhar meus trabalhos à distância, por motivos íntimos.

Aos meus colegas de turma do mestrado (Sandra Conceição, Augusto Leal, Carolina Garrido, Jean Claude Novaes, Fernanda Sales, Ana Paula e Cláudia Soares), e à Prof.^a Beatriz Simon, pelas reflexões levantadas nas aulas de Teorias e Crítica do *Design*.

Ao Programa de Pós Graduação em *Design*, da Universidade Federal de Pernambuco, na figura da Professora Virgínia Cavalcanti, pela oportunidade de debate e aprofundamento da minha dissertação, ao cursar a disciplina *Design e Cultura Material*.

À Universidade Federal da Paraíba, na figura da Professora Silvia Loch; por, mais uma vez, me orientar, por me aproximar da docência, na atividade do Estágio de Docência, por tantas conversas sobre história do *design* brasileiro, e colaborações à minha pesquisa, em gentis caronas de Rio Tinto para João Pessoa, na Paraíba. Agradeço, aos alunos da turma de história do *design* (2012.2), na UFPB, por me ajudarem, sem mesmo ter intenção, a questionar meus estudos de dissertação.

Ao *designer* brasileiro, Sérgio Matos - um mato-grossense de alma nordestina, que embeleza minha pesquisa com suas criações - pela simpatia, acessibilidade e cooperação com este estudo.

Às forças do bem e da paz, que não me deixaram desistir dos meus objetivos, me enviando tantos mensageiros de luz em colaboração.

“Cultura é como uma lente através da qual o homem vê o mundo.”
(BENEDICT, 1972 apud LARAIA, 2006, p.67)

OLIVEIRA, Moema David. **DESIGN BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO: PERCEPÇÕES CULTURAIS SOBRE A POÉTICA NA PRODUÇÃO DE SÉRGIO MATOS**. 2014. 194 f. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais – Escola de Belas Artes – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

Resumo

Design brasileiro contemporâneo: percepções culturais sobre a poética na produção de Sérgio Matos se configura como um estudo de dissertação de mestrado que se aproxima temas como: identidade cultural e *design* de produtos brasileiros. Diante da premissa, e a partir da identificação de *designers* que trabalham nessa linha de produção de objetos, foi considerado, como foco das análises, o *designer* contemporâneo Sérgio Matos e sua produção (sujeito e objetos de estudo, respectivamente). Norteando as reflexões iniciais acerca dos temas principais está a perspectiva pós-moderna. Essa visão também estará presente na análise da trajetória de Sérgio Matos, bem como nas análises a serem concluídas, sobre a poética (processo criativo) de uma amostra de projetos do *designer*. Os conceitos de pós-modernidade, e laços com a cultura brasileira, se aparentam como influência nos processos de criação e concepção estético-formal dos projetos de Matos. A partir destes fundamentos serão geradas análises individuais de uma amostra dos mesmos. As análises têm, por base, uma metodologia que se referencia em metodologias já existentes para análises de objetos. Aplicada neste estudo, propõe, além da descrição estética, contextualizar a história de cada um dos artefatos, e perceber seus discursos visuais. Instrumentalizando esta fase do estudo, estão presentes as figuras como: fotografias, croquis e imagens virtuais.

Palavras Chave: cultura brasileira, *design* brasileiro, produção de Sérgio Matos.

OLIVEIRA, Moema David. **BRAZILIAN CONTEMPORARY DESIGN: INSIGHTS ON THE CULTURAL POETRY IN THE PRODUCTION OF SÉRGIO MATOS**. 2014. 194 f. Dissertation in Visual Arts - Fine Arts School - Federal University of Bahia, Salvador, 2014.

ABSTRACT

Contemporary Brazilian design: cultural perceptions of poetic production of Sérgio Matos, appears as a dissertation study that approaches topics such as cultural identity and design of Brazilian products. Given the premise and basis of the identification of designers working in this production line objects was considered as the focus of the analyzes contemporary designer Sérgio Matos and his production (subject and objects of study, respectively). Guiding the initial reflections on the main topics is the post modern perspective. This view will also be present in the analysis of the trajectory of Sérgio Matos, and the analysis to be completed on the poetic (creative process) of a sample of projects from the designer. The concepts of modernity and post links to Brazilian culture seem to influence the processes of creating formal and aesthetic design of projects Matos. From these fundamentals individual analyzes of a sample of the same will be generated. The analysis is based on a methodology that reference existing methodologies for analyzing objects. Applied in this study proposes beyond aesthetics description, contextualize the history of each of the articles and realize your visual discourses. Equipping this phase of the study, the figures are present as photographs, sketches and virtual images.

Keywords: *brazilian culture, brazilian design, production Sérgio Matos*

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01: áreas laçadas para o estudo.	23
FIGURA 02: círculo de alguns teoremas binários da pós-modernidade.	47
FIGURA 03: penca de balangandãs.	49
FIGURA 04: foto e croqui da escada Barroquinha.....	53
FIGURA 05: foto e croqui da Poltrona Bol (1951).	54
FIGURA 06: foto e croqui da Cadeira Frei Egídio (1986). Lina Bo, Marcelo Ferraz e o Marcelo Suzuki.....	54
FIGURA 07: poltrona Mole - 1950.....	55
FIGURA 08: cadeira África – 2012.....	58
FIGURA 09: banco Peixe - 1989.....	59
FIGURA 10: cadeira Vermelha e suas inspirações -1993.....	59
FIGURA 11: mesa Fractal – 2012.....	65
FIGURA 12: linha Jangada - 2013.	66
FIGURA 13: Sérgio Matos	69
FIGURA 14: poltrona Balão.	71
FIGURA 15: banco lanomâmi.	72
FIGURA 16: Sérgio Matos recebendo o 26º Prêmio Design Museu da casa brasileira.....	74
FIGURA 17: Sérgio Matos ao lado do seu produto homenageado, tapete Marakatu.	74
FIGURA 18: foto tirada na feira livre em Campina Grande-PB, por Sérgio Matos.	78
FIGURA 19: caixa pessoal com alguns objetos de inspiração de Sérgio Matos.	78
FIGURA 20: foto tirada por Sérgio Matos no São João de Campina Grande-PB.	79
FIGURA 21: objeto 01 - banco lanomâmi / Prêmio SEBRAE Minas de Design em 2008.	86
FIGURA 22: objeto 02 - banco Carambola / Prêmio If Product Design Award - 2012.	86

FIGURA 23: objeto 03 - banco Xique-Xique / Prêmio Design Excellence Brazil 2012.	86
FIGURA 24: objeto 04 – Poltrona Cariri / Exposta no Salão Satélite de Milão 2012.	87
FIGURA 25: objeto 05 – Poltrona Balaio / Exposta no Salão Satélite de Milão.	87
FIGURA 26: objeto 06 – Poltrona Balão / Exposta no Salão Satélite de Milão.	87
FIGURA 27: objeto 07 – Banqueta Marakatú / Exposta na Design Weekend em São Paulo-2012.....	88
FIGURA 28: banco lanomâmi.	91
FIGURA 29: detalhe da cinta do banco lanomâmi.	92
FIGURA 30: índio Yanomami.....	93
FIGURA 31: cestaria Xavante.....	94
FIGURA 32: croqui do banco lanomâmi.	94
FIGURA 33: banco lanomâmi – assento deslocado.	95
FIGURA 34: banco lanomâmi – empilhamento.....	95
FIGURA 35: croquis da base do banco lanomâmi.....	96
FIGURA 36: fechamento do banco lanomâmi.	98
FIGURA 37: abertura e fechamento da cinta do banco lanomâmi,.....	98
FIGURA 38: assento do banco lanomâmi.	99
FIGURA 39: embalagem do banco lanomâmi.	100
FIGURA 40: banco Carambola.	101
FIGURA 41: gaiola de peixe.	102
FIGURA 42: croquis – banco Carambola.....	103
FIGURA 43: croqui da perspectiva explodida – banco Carambola.....	104
FIGURA 44: base do banco carambola.	104
FIGURA 45: assento do banco carambola.....	105
FIGURA 46: mostruário de cores dos fios sintéticos.....	106
FIGURA 47: Sr. Geraldo F. de Souza e Sra. Francisca O. de Souza.	107
FIGURA 48: carambola.....	107
FIGURA 49: banco Xique Xique	109
FIGURA 50: cactos Coroa de Frade – um.	110
FIGURA 51: cactos Coroa de Frade – dois.....	110
FIGURA 52: vistas do banco Xique Xique.	111

FIGURA 53: croqui do banco Xique Xique.....	111
FIGURA 54: perspectiva explodida do corpo do banco Xique Xique.....	112
FIGURA 55: croqui dos elementos de sobreposição do banco Xique Xique.	113
FIGURA 56: montagem das partes do banco Xique Xique.	113
FIGURA 57: Xique Xique.	116
FIGURA 58: linha Xique Xique.- da esquerda para a direita: mesa centro Xique Xique, mesa lateral Xique Xique e mesa de jantar Xique Xique.....	116
FIGURA 59: poltrona Balaio.....	117
FIGURA 60: vistas da poltrona Balaio.	117
FIGURA 61: Estande de Sérgio Matos no Salão Satélite de Milão 2011.....	118
FIGURA 62: balaio (cestos) de feira.	119
FIGURA 63: balaio (cestos) de feira comportando alimentos.	119
FIGURA 64: vista da poltrona Balaio.	120
FIGURA 65: planificação da poltrona Balaio.....	121
FIGURA 66: Sérgio Matos sentado na poltrona Balaio.....	122
FIGURA 67: elemento de armação isolado.	122
FIGURA 68: detalhe dos segmentos de círculos da poltrona Balaio.	123
FIGURA 69: corte - elementos de armação da poltrona Balaio.	123
FIGURA 70: base da poltrona Balaio.....	124
FIGURA 71: suporte - poltrona Balaio.	125
FIGURA 72: hastes ligantes - poltrona Balaio.....	125
FIGURA 73 balões de São João.....	127
FIGURA 74: poltrona Balão.	128
FIGURA 75: vistas da poltrona Balão.	128
FIGURA 76: vista da estrutura da poltrona Balão unida.	129
FIGURA 77: vista da estrutura da poltrona Balão separada frontal.	130
FIGURA 78: vista estrutura da poltrona Balão separada lateral.	130
FIGURA 79: vista do assento da poltrona Balão.....	131
FIGURA 80: vista da união das partes da poltrona Balão.....	131
FIGURA 81: vista da estrutura do espaldar da poltrona Balão. À esquerda sem revestimento e à direita com revestimento.	132
FIGURA 82: vista lateral do espaldar da poltrona Balão já revestido.	132
FIGURA 83: vista do ponto de união entre assento e espaldar da poltrona Balão.	133

FIGURA 84: Sr. Geraldo unindo assento e espaldar da poltrona balão.....	133
FIGURA 85: Microrregião do Cariri – Paraíba.....	134
FIGURA 86: poltrona Cariri.	135
FIGURA 87: referência da poltrona Cariri.	136
FIGURA 88: foto do croqui original da poltrona Cariri.....	137
FIGURA 89: base da poltrona Cariri.	137
FIGURA 90: módulos circulares e elementos de ligação.....	138
FIGURA 91: processo de fabricação da poltrona Cariri.	139
FIGURA 92: simplificação do processo de montagem poltrona Cariri.	140
FIGURA 93: planos - poltrona Cariri.	141
FIGURA 94: vistas da poltrona Cariri.....	141
FIGURA 95: exemplar do tapete Marakatu.....	142
FIGURA 96: cadeira e fruteira Marakatu, respectivamente.	142
FIGURA 97: maracatu do baque solto.....	143
FIGURA 98: Caboclo de lança - Maracatu. Fotografia de Pedro Ribeiro.....	144
FIGURA 99: indumentária do caboclo de lança. Fotografia de Rildo Moura..	145
FIGURA 100: exemplar do Tapete Marakatú.....	146
FIGURA 101: processo de adaptação estético formal da flor.	147
FIGURA 102: flor do tapete Marakatú.....	148
FIGURA 103: união da flores do tapete Marakatú.	149
FIGURA 104: planificação do segunda flor.....	149
FIGURA 105: banquetta Marakatú.....	150
FIGURA 106: vistas da banquetta Marakatu.....	151
FIGURA 107: vistas inferior da ligação das pétalas Marakatú a base da banquetta.	152
FIGURA 108: pétala da banquetta Marakatu.....	152
FIGURA 109: banquetta Marakatu.....	153
FIGURA 110: projeto Corais de Acaú, na praia da Penha – PB.....	188
FIGURA 111: projeto em Cabedelo – PB.	188

LISTA DE TABELA E QUADROS

TABELA 01: materialização da identidade no <i>design</i>	63
QUADRO 01: design e identidade: produções contemporâneas no mobiliário brasileiro.....	67
QUADRO 02: linha do tempo da produção do designer sérgio matos.....	83

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 APRESENTAÇÃO	18
1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO	22
1.3 PROBLEMÁTICA / JUSTIFICATIVA	24
1.4 OBJETOS DO ESTUDO	25
1.5 OBJETIVOS	27
1.5.1 Objetivo Geral	27
1.5.2 Objetivos Específicos	27
1.6 QUADRO TEÓRICO METODOLÓGICO	28
1.6.1 Particularidades da pesquisa	31
1.7 MARCO TEÓRICO PROJETUAL	33
1.8 ORGANIZAÇÃO GERAL DA DISSERTAÇÃO	36
2 INTERLOCUÇÕES CULTURAIS ENTRE A PÓS-MODERNIDADE E O DESIGN BRASILEIRO	39
2.1 PÓS-MODERNIDADE E IDENTIDADE	41
2.2 <i>DESIGN</i> BRASILEIRO: APROXIMAÇÕES COM A PÓS-MODERNIDADE	48
3 O DESIGNER BRASILEIRO SÉRGIO MATOS E A PÓS-MODERNIDADE	68
3.1 REGISTROS SOBRE SUA BIOGRAFIA	70
3.1.1 Procedência e formação acadêmica	70
3.1.2 Projeção nacional e internacional como <i>designer</i>	73
3.2 TRAJETÓRIA REVERBERANDO SOBRE PRODUÇÃO: A POÉTICA DE SERGIO MATOS	75
3.2.1 Objetos Selecionados Para Análise	84
4 ANÁLISES DA PRODUÇÃO DO DESIGNER SÉRGIO MATOS	90
4.1 BANCOS	91
4.1.1 Análise do banco lanomâmi	91
4.1.2 Análise do banco carambola	101
4.1.3 Análise do banco Xique – Xique	109
4.2 POLTRONAS	116
4.2.1 Análise da poltrona Balaio	116

4.2.2 Análise da poltrona Balão	126
4.2.3 Análise da poltrona Cariri.....	134
4.3 BANQUETA.....	142
4.3.1 Análise da banquetta Marakatú	142
CONSIDERAÇÕES	156
CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESTUDO.....	156
CONSIDERAÇÕES SOBRE A EXPERIÊNCIA ACADÊMICA.....	159
REFERÊNCIAS	162
REFERÊNCIAS TEXTUAIS	162
REFERENCIA DE FIGURAS	166
APÊNDICE	173
APÊNDICE - A: IDENTIDADE CULTURAL BRASILEIRA: BREVES DIÁLOGOS	173
APÊNDICE - B: ENTREVISTA I COM SÉRGIO J. MATOS	178
APÊNDICE - C: ENTREVISTA II COM SÉRGIO J. MATOS	187
APÊNDICE - D: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA.....	191
APÊNDICE - E: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA.....	192
APÊNDICE - F: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA.....	193

INTRODUÇÃO

Contextualização

Problemática | Justificativa

Objetos de estudo

Objetivos
geral | específicos

Quadro teórico metodológico

Particularidades da Pesquisa

Marco teórico projetual

Organização geral da dissertação

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO

Os estudos onde se originaram esta pesquisa tiveram início nos anos de 2010 e 2011, durante o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso em *Design* de Produtos, na Universidade Federal da Paraíba. Intitulado “Experimentações Sobre um Calçado Feminino Brasileiro”, o trabalho proporcionou desenvolver estudos sobre identidade brasileira em produtos de *design*. Tais estudos vieram a reafirmar a vontade de estudar a respeito de como se configuram, sobre diversos aspectos, os produtos desenvolvidos por *designers* brasileiros com inspiração na identidade cultural do país.

Historicamente, a identidade cultural brasileira tem sido discutida sob a abordagem de ciências humanísticas, a exemplo da antropologia e da sociologia, campos que dispõem de profundas pesquisas sobre o tema. Mas, no *design* (neste trabalho entende-se o *design* como sendo da área da cultura), as discussões ainda são escassas e, na sua maioria, frágeis, sobretudo no concernente ao reconhecimento dos elos entre *design* e identidade brasileira, focada na história e cultura do país.

Mas, alguém pode se perguntar: por quais caminhos o *design* de produtos se ligaria à cultura brasileira? Para iniciarmos, poderíamos refletir que o *designer* cria produtos de acordo com hábitos culturais e “necessidades” do homem. Assim, estará produzindo objetos da cultura material, e que podem vir a ter um novo modo de uso, costume; ou seja, cultura imaterial. De mesmo modo, o processo inverso também pode surgir. Em seguida, podemos, humildemente, admitir, sob esta perspectiva histórico-cultural, que, o *design* de produtos, possui bases fortes, ou raízes, no artesanato – objeto de estudo da cultura. Pois, historicamente, vários produtos atuais derivaram das manufaturas artesanais para as industriais, outros cambiam ainda entre o artesanal e o industrial, em termos de manufatura, e há os que ainda buscam inspiração e valores simbólicos do artesanato, um caminho que pode ser arriscado.

Em épocas anteriores à industrialização, artesãos possuíam *status* semelhante aos de um artista, pois eles criavam produtos individualizados e obtinham reconhecimento pelo seu fazer manual; inclusive economicamente, uma vez que não existiam máquinas, as características da manufatura artesanal tinham caráter de unicidade – o sentido de único. Com a chegada da industrialização, produção em série, redução de custos dos produtos, e manufaturas precisas (característica própria na exatidão das máquinas sem digitais), o artesanato ficou marginalizado, à margem de uma sociedade que tentava absorver valores globais.

Contudo, o artesanato resiste, e podemos encontrá-lo de diversas formas. Por vezes, vamos vê-lo isolado, e à beira da extinção, por não ter conseguido acompanhar as mudanças da sociedade pós-industrialização. Poucas vezes, podemos encontrá-lo original e puro, sendo valorizado como um dos núcleos culturais de um povo, mas, ainda assim, o veremos. Observaremos, sob o nome de artesanato, objetos produzidos em série, vendidos como *souvenir* para turistas. Dentre tantas formas, também o veremos preservando sua essência, mas, com modificações e adaptações para sobreviver nas sociedades modernas, pós-industriais e globalizadas, pois, em sociedades globalizadas, onde culturas diversas se intercambiam, ou, por assim dizer, as culturas são híbridas “[...] é possível transitar entre a música de viola e o funk, entre a rede de tear manual e a cadeira de polipropileno [...]”. (CANCLINI, 1995 apud LEON, 2005, p.67).

Como se sabe, a globalização trouxe inúmeros avanços tecnológicos ao mundo, possibilitando o crescimento econômico dos países, à medida que derrubou fronteiras, e otimizou as comunicações; tornou o inglês o idioma do mundo; facilitou o intercâmbio de culturas, que antes eram de difícil acesso, e, consentiu, que produtos restritos a uma cultura chegassem, mais facilmente, a outras culturas.

Mas, não houve apenas ganhos. Neste percurso, de miscigenações, a padronização cultural pode ser um rumo perigoso para o qual caminhamos. Por isso que, a pós-modernidade, período ou condição que tem início marcado pela globalização, e que é investigado, principalmente, pelas ciências humanas, se pauta tanto em descrever como se conformam as identidades culturais.

A pós-modernidade, de forma pertinente, levanta uma questão importante para o diálogo do *design* com a identidade cultural: a dinâmica entre global e local, ou entre centro e periferia. O que queremos dizer é que, na pós-modernidade há um movimento que tende a homogeneizar culturas, torná-las globais, “ditando” modos de vida, gostos e consumo, num sentido que vai do centro (países desenvolvidos) para a periferia (países em desenvolvimento). Algumas das reverberações deste discurso, sobre o *design* de produtos, em países como o Brasil, resultam, quase sempre, na importação de estéticas estrangeiras e desvalorização da cultura do país. Ao passo em que uma das formas de assumir a identidade cultural brasileira poderia ser valorizando a cultura local, ou até mesmo a cultura popular, como fonte de inspiração para o desenvolvimento de um *design* genuíno que se diferenciasse dos demais.

Neste movimento de sentido inverso, existem, na contemporaneidade, *designers* individuais, ou grupos deles, que vão a fundo em questões locais, na criação de produtos, mostrando tentativas de diálogo com a cultura brasileira em seus artefatos. O que se percebe nesse movimento contrário é uma ressignificação de características do nacional, das etnias, das regiões e do local que vão configurar produtos autênticos em um mercado estandardizado de cópias.

Mas, há também, a repetição de um discurso que, por vezes, pode ser meramente confortável ou oportunista. Vemos, na atualidade, uma enorme quantidade de artistas, *designers* e arquitetos, que, a partir do termo “identidade brasileira”, como uma oportunidade de inserção no mercado, criam projetos que mais se valem deste vocabulário de maneira superficial do que de uma linguagem visual verdadeiramente condizente com possíveis ideias que identifiquem a cultura brasileira.

Na produção do design brasileiro, há uma tendência expressiva de vincular o discurso do projeto e de seus atributos estéticos às raízes culturais, aos materiais e tradições artesanais. O que poderia ser visto como uma busca pela identidade brasileira no design pode também ser lida como um eco, um hábito confortável. (WILDEROM, 2011)

Mariana Wilderom (2011) vem, com esse comentário, reforçar nosso pensamento anterior. Ela faz referência a não se tomar apenas como *design* da

identidade brasileira projetos que transponham ou redefinem formas e hábitos da cultura popular na criação de produtos. Mas que identidade brasileira em produtos de *design* pode também ser percebida e construída através de outras informações do cenário complexo atual. Bem como a autora dá a entender que, no *design*, interpretações rasas da cultura brasileira, ou da cultura nacional popular, podem originar projetos de produtos que caem em vocabulários estéticos repetitivos e vazios de significado.

Contudo, grandes exemplos de projetos que trazem nos seus discursos elementos materiais, costumes e habilidades da cultura local de forma objetiva, mas extremamente elaboradas, apenas da simplicidade estética, são as criações da arquiteta ítalo-brasileira Lina Bo Bardi. Uma das precursoras do modo de pensar criticamente o *design* de produtos com base nas seivas culturais brasileiras mais brutas. Lina Bo deixou a mensagem de olharmos para o interior do país e encontrarmos componentes visíveis e invisíveis para criação de projetos úteis, belos, simplificados e que preservem a memória do povo brasileiro sem saudosismos.

Numa aproximação da linha de pensamento da arquiteta que desvelou exemplares da cultura brasileira para projetar uma arquitetura (entendida por ela como arquitetura de edificações e arquitetura de produtos) nacional e não nacionalista¹, encontramos na produção contemporânea de *design* de produtos, o *designer* Sérgio J. Matos. Os artefatos² criados por Matos chamam atenção de críticos e curadores, e expressam uma maneira de perceber e interpretar a identidade cultural brasileira de forma ímpar, através de uma linguagem repleta de *signos* locais.

Permutando entre a manufatura artesanal e industrial, os artefatos criados por Sérgio Matos passam pelas mãos habilidosas de artesãos locais, mostram as cores que inspiram a vivacidade do povo brasileiro e, em especial, o nordestino, além de contarem a história do lugar.

Com tantas peculiaridades, e uma oportuna possibilidade de investigação, pesquisaremos a do *designer* Sérgio Matos, expressa no

¹ "Nacionais são os valores reais de um País, ao passo que nacionalistas são as atitudes políticas que visam impor certas particularidades de um país com todos os meios, as vezes com a violência" (BARDI, 1944, 17 p.)

² "Artefato é um objeto feito pelo homem sobre a matéria prima: em outras palavras, por meio da fabricação. Sua raiz etimológica está no latim arte factus, "feito com arte": e ela está na origem do termo "artificial", ou seja: tudo aquilo que não é natural." (CARDOSO, 2012, 47p.)

processo de criação de sua produção, tentando aproximá-lo das características do período histórico acima apresentado – a pós-modernidade.

Assim, o título do trabalho *Design Brasileiro contemporâneo: percepções culturais sobre a poética na produção de Sérgio Matos* justifica-se por se conformar como um estudo que vai verificar algumas formas de perceber a cultura brasileira em produtos de *design* na contemporaneidade. O título do trabalho revela, também, sua segunda tentativa de contribuição, analisar aspectos culturais na produção do *designer* Sérgio Matos.

Por fim, vale enfatizar que, quando se fala na “poética” de Sérgio Matos, o intuito é se aproximar do termo “*poiética*”, empregado pela pesquisa em arte, que, como respaldo teórico, se propõe como uma ciência e filosofia da criação.

Assim:

A *poiética*, compreende, por um lado, o estudo da invenção e da composição, a função do acaso, da reflexão e da imitação; a influência da cultura e do meio, e por outro lado o exame e análise de técnicas, procedimentos, instrumentos, materiais, meios e suportes de ação (REY, 1996, p.84).

Dessa forma, o estudo aborda a produção em *design* de Sérgio Matos, considerando o seu processo de criação e as variáveis envolvidas neste, até o resultado final.

1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO

Estudar *design* é, essencialmente, uma atividade interdisciplinar. Não seria diferente estudando a história do *design* brasileiro, uma disciplina que observa a produção do homem na sociedade e para esta. Como não podemos, nem desejamos, fugir desta premissa elementar do *design*, vejamos quais áreas afins foram laçadas para este estudo; ou seja, áreas que propõem relações interdisciplinares (figura 01).

Para que houvesse uma discussão melhor estruturada sobre formas de perceber identidade cultural brasileira no *design* de produtos, necessitaríamos entender conceitos de cultura. Dessa forma, a antropologia entra pontualmente

nesta pesquisa, para dar este suporte teórico a partir da compreensão de cultura de alguns teóricos, tais como Roque Larraia (2006). Ampliando um pouco a conceituação de cultura, recorreremos, também, à filósofa Marilena Chauí (2006 e 2008).

A história se insere na pesquisa como um todo, pois estaremos analisando um ramo da formação de história do *design* em processo de desenvolvimento. Ou seja, observando alguns rumos que tem tomado *design* contemporâneo. E, para falar do contemporâneo, é indispensável reconhecer as contribuições do passado. Para tanto, um olhar nas iniciativas anteriores, na tentativa de pensar um *design* brasileiro pautado em questões culturais, serão visitadas.

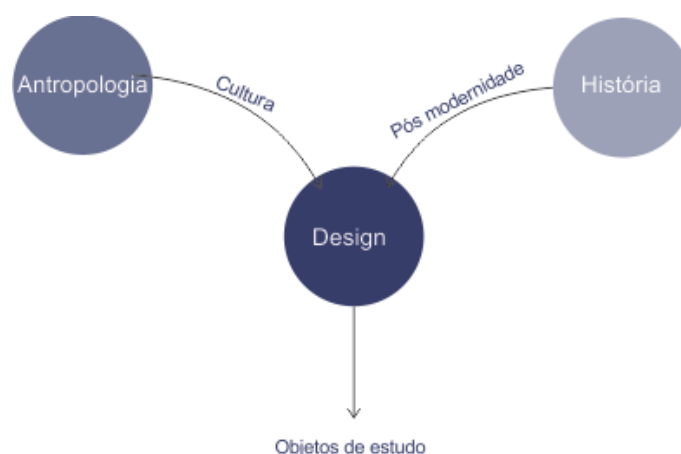


FIGURA 01: áreas laçadas para o estudo.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Ao passo em que virá da história uma perspectiva sob a qual existem possibilidades de se analisar os objetos de estudo, a pós-modernidade da história, surge a teoria de um período, ou condição, que em muito pode se associar à trajetória do *designer* Sérgio Matos, sua concepção de *design* brasileiro e a forma de criar projetos de produtos que versam sobre a cultura local. Esta aproximação, entre os objetos de estudo e a pós-modernidade, terá o aporte do teórico Stuart Hall, um autor do campo da cultura que escreve em linguagem acessível a leitores de outras áreas e que, de maneira simplificada, esclarece questões complexas que permeiam o conceito da pós-modernidade.

Assim, esta pesquisa sobre o *design* - campo que transita entre as humanidades e as ciências exatas – que se propõe a estudar formas de

perceber identidade cultural brasileira em produtos, terá conceitos norteadores oriundos de autores das ciências humanísticas citadas. Esta escolha, feita de forma não arbitrária, tem o intuito de trazer ao estudo maior flexibilidade de interpretações, inclusive na análise de objetos e de imagens, área que possui poucos teóricos e escritores no *design* propriamente dito.

Deste modo, vemos que a pesquisa aponta para as relações interdisciplinares entre ***design*** (a partir do objeto de estudo), **antropologia** (com base em conceitos de cultura) e **história** (na perspectiva de olhar para o passado e de fazer associações entre pós-modernidade e os objetos de estudo) para gerar reflexões sobre formas de se perceber identidade brasileira em produtos de *design*.

1.3 PROBLEMÁTICA / JUSTIFICATIVA

A história do *design* brasileiro tem se construído em diversos segmentos, e de forma acelerada com o passar dos anos, porém, pouco, e lentamente, tem sido historiada. O *design* brasileiro tem crescido, e tido reconhecimento, dentro e fora do país, tanto a partir de produções autorais, quanto de produções industriais. Contudo, as pesquisas sobre *design* brasileiro, em aspectos históricos, e não comerciais, ou tendenciosos de mercado, não têm acompanhado este ritmo.

Sob esta perspectiva, encontra-se o objeto de estudo; ou seja, as relações entre o *designer* Sérgio Matos e suas criações. Matos é um dos *designers* brasileiros contemporâneos que, até o momento, parece trazer em sua trajetória, e produção, características que versam sobre questões que norteiam a ideia de pós-modernidade. Sua produção tem se distinguido das demais produções contemporâneas nacionais, em mostras e exposições de *design* no país e fora dele. Os artefatos produzidos pelo *designer* carregam traços peculiares da cultura brasileira sob um olhar diferenciado. Desta forma, Sérgio Matos tem falado, através de seus produtos, ao público consumidor, à academia, e à crítica em *design*, sobre uma forma de ver uma identidade

brasileira que ainda está sendo desvelada, ou reinterpretada. Assim sendo, um *designer*, com produção que merece uma pesquisa aprofundada, a fim de historiar esta parte do *design* brasileiro contemporâneo que está se fazendo e com a qual ele tem colaborado. Deste modo, este trabalho se propõe a contribuir no sentido de alertar para a importância de se historiar, sobre diferentes perspectivas e interpretações do *design* brasileiro, mostrando produções contemporâneas do *design* nacional, analisando parte da criação de um *designer* local, cuja produção desponta para um modo autêntico de fazer *design*.

Sérgio Matos tem feito parte de um seleto grupo de *designers* nacionais, que, nos últimos anos, tem ajudado a fazer crescer o *design* brasileiro. E, mesmo participando de tantos eventos de grande porte, que promovem a produção nacional, tendo ganhado premiações importantes, e estar nas principais revistas de *design* e áreas afins, não houve ainda um estudo aprofundado sobre o *designer* e sua produção. Estudo este que, quem sabe futuramente, possa ser fonte de pesquisas sobre o mesmo, seu modo de concepção e produção de objetos, ou mesmo sobre as reflexões que cercam o *design* brasileiro momento atual.

Diante dos apontamentos feitos até o momento, este estudo acadêmico se constitui como uma tentativa de contribuir com uma visão teórica, crítica e investigativa sobre parte da história do *design* brasileiro contemporâneo, ainda a ser observada, pois a história do *design* brasileiro, tanto em tempos passados, quanto em tempos atuais, encontra-se em estado de incompletude e com possibilidades infinitas de interpretações.

1.4 OBJETOS DO ESTUDO

Como já percebido, como objeto de estudo, teremos relações entre o *designer* Sérgio Matos e suas criações. Dentre as criações encontram-se alguns artefatos selecionados sob recortes a serem melhor explicados.

Sérgio Matos é um jovem *designer* brasileiro, porém, sua trajetória já revela feitos significativos para o *design* do país. Com origem no Estado do Mato Grosso, Matos migrou para outros Estados até se encontrar na Paraíba. Em sua bagagem trouxe as lembranças da terra natal, uma habilidade para projetar livremente, uma negação à publicidade e propaganda, e a visão midiática da televisão da Paraíba, como um lugar desestruturado para uma boa vida.

Sérgio Matos cursou faculdade de Desenho Industrial na Universidade Federal de Campina Grande, no interior do Estado, e, desde então, suas expectativas de vida profissional mudaram. Hoje, possui um estúdio de *design* que leva seu nome, emprega *designers*, e vincula estagiários brasileiros e estrangeiros.

Sua produção, que ousa em formas, cores, materiais e modos de uso, encanta críticos e curadores de *design*, dentro e fora do Brasil. São artefatos de vários segmentos: luminárias, mobiliários, vasos, tapetes e outros, ainda em processo de experimentação. Sempre com inspiração na cultura brasileira, e nessas inúmeras referências, na cultura material e imaterial nordestina, fruto de um processo natural do indivíduo, havendo a identificação com o lugar e a cultura local. Vai ser pela identificação, e diferença, que o sujeito da sociedade pós-moderna vai conformar sua identidade, que deixará de ser apenas seu núcleo primário (no caso de Matos, sua terra natal) e passará a ser composta de fragmentos de núcleos diversos.

As criações de Sérgio Matos já arrebataram prêmios de *design* (*IF Design Award*, *Design Excellence Brazil* e Prêmio SEBRAE Minas *Design*) e estiveram presente em importantes eventos de *design* do mundo, como o *Salone Satellite Milano*, por três anos consecutivos. Além disto, atualmente, possui contratos de exclusividade com algumas linhas de produtos com lojas conceituadas no mercado do Sul e Sudeste do país, como é o caso da *By Kamy*.

Mas bem, o que faz de Sérgio, e, conseqüentemente, sua produção, já que na maioria das vezes criação é reflexo de concepções do criador, tão notórios pelo público consumidor do Sul e Sudeste do Brasil, por críticos e curadores do país e do exterior? É exatamente isto que estaremos investigando nas análises.

De modo a tentar elucidar esta pergunta, foi realizada uma investigação sobre a história de Sérgio Matos, sobre como as influências da trajetória de vida deste *designer* produzem efeito sobre o processo de criação e concepção de seus artefatos. Bem como houve análise e investigação acerca dos objetos produzidos pelo mesmo. Para tanto, foram selecionados objetos de sentar, que haviam participado de eventos de *design*, dentro ou fora do país, com curadoria ou processo crítico de seleção. Como vai ser visto mais a frente, este parâmetro, ou variável, para a seleção foi considerado, uma vez que já houve o parecer de profissionais qualificados na área de *design*.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo Geral

Esta pesquisa se propõe a contribuir no sentido de alertar para a importância de se historiar, sobre diferentes perspectivas, o *design* brasileiro, mostrando produções de *design* do país, e analisando a poética da produção do *designer* brasileiro contemporâneo, Sérgio Matos, refletindo sobre sua criação, como reveladora de uma forma de se fazer *design* referenciado na cultura do país.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Compreender as possíveis interlocuções culturais entre a pós-modernidade e o *design* brasileiro;
- Observar formas de percepção da identidade brasileira em produtos de *design*, a partir da identificação de alguns *designers*, cuja produção se volta para esta singularidade;
- Analisar o processo criativo de Sérgio Matos, traçando possíveis assimilações com as teorias da pós-modernidade;

- Analisar uma amostra selecionada da produção de Sérgio Matos, denominada para este estudo como “objetos de sentar”.

1.6 QUADRO TEÓRICO METODOLÓGICO

Esta pesquisa se caracteriza como um estudo de abordagem dialética, uma vez que a forma e construção da discussão principal do trabalho se deram por ideias de diferentes campos de estudo concatenadas, gerando uma reflexão a partir de teorias que podem se complementar.

A pesquisa se utiliza do método analítico-sintético, que inclui a coleta de dados de literaturas, de interesse do estudo, e realização de leituras interdisciplinares, seguidas da análise e da síntese (fichamentos e redações críticas) do material resultante. Trabalhadas em duas fases específicas, mas complementares entre si, que teve, através da pesquisa *in situ*, e das pesquisas bibliográficas (bibliografias sobre metodologia de projeto auxiliaram a identificar os limites e possibilidades do desenvolvimento do projeto), e documentais, o aporte necessário para desenvolverem-se.

A primeira, com o desenvolvimento mais direto, observou, mapeou, classificou e selecionou os objetos focos desta pesquisa. A segunda, através do percurso indireto, aplicou abordagens específicas da história (biográfica e histórica), para fundamentar análises. Esta segunda fase abrange, ainda, a valorização da história oral, com depoimentos do *designer* em estudo, através de entrevistas semiestruturadas; ou seja, aquela onde o pesquisador elabora um roteiro de base para guiar a entrevista. Porém, este mesmo roteiro, pode ser alterado de acordo com o curso dos assuntos que emergirem nos diálogos, bem como a partir do conhecimento de novas informações que podem ser relevantes à pesquisa. Foram concedidas entrevistas pelo *designer* Sérgio J. Matos, realizadas em seu estúdio e em sua residência, na cidade de Campina Grande-PB.

Mesmo analisando a poética do *designer* Sérgio Matos, o trabalho não se trata de um estudo de caso, pois, esta é uma pesquisa onde é analisada a

obra e o processo criativo do mesmo, fazendo reflexões que o relacionam com o seu contexto, seus contemporâneos e com teorias históricas de maior dimensão.

Para análise dos objetos, foram considerados dois momentos:

- Um primeiro, que pretende ressaltar a abordagem teórica da pesquisa: propôs-se uma metodologia que analisa e contextualiza o produto em amplos aspectos, como: influência da trajetória do *designer* sobre o produto; processo de criação; desenvolvimento de projeto; materiais; técnicas (tipos de tecnologias e manufaturas); estético-formais (expressão visual); e simbólicos. Atendendo aos objetivos traçados, pretendeu-se, ainda, descrever e interpretar sobre Sérgio J. Matos e sua produção: como os objetos selecionados foram concebidos; seu potencial de articulação simbólica na perspectiva pós-moderna no *design* nacional; a capacidade do *designer* de mediar, codificar e decodificar informações, entre o meio cultural e o público, através do artefato; observar como se comporta o trabalho de Sérgio J. Matos em relação à identidade brasileira e ao biombo artesanato-*design* e, por último, verificar sua proximidade com teorias identitárias pós-modernas.

Para instrumentalizar as análises dos artefatos, foram utilizadas fotografias, em parte autorais do estudo e, em parte, concedidas, gentilmente, pelo *designer* Sérgio J. Matos.

- Um segundo momento, que tem como referência a metodologia desenvolvida por Sandra Ramalho e Oliveira (2009) no livro “Imagem também se lê”. A autora propõe que os *designers* se utilizem de seu arcabouço de formação técnica, aliada à sensibilidade artística para subsidiar análises, mesmo que de conteúdo estético, de objetos tridimensionais de *design*, ou de arte. Com este pensamento, a autora sugere que, destes mesmos objetos, sejam desenhadas perspectivas e vistas técnicas, pois, a partir destas imagens, podem-se obter informações importantes como formas, dimensões e contornos. Observemos o que diz a autora:

Para realizar o estudo dos efeitos de sentido num texto tridimensional, é indispensável considerar diversos ângulos de observação. Inicialmente, observa-se uma visão de cima das imagens, para que se veja o contorno e as dimensões sob esse ângulo específico. O primeiro elemento estético a ser observado é a dimensão das peças. (RAMALHO, 2009, p.99)

De grande importância às questões que tangem a metodologia deste trabalho, se faz o relato de uma fase laboriosa do estudo: a definição dos parâmetros de seleção dos objetos de estudo.

Desde o início desta pesquisa, os parâmetros para seleção dos objetos que seriam analisados, se mostravam difíceis de definir, uma vez que deveria ser feita uma escolha de elementos que permitissem a realização de análises específicas sobre os artefatos.

Primeiramente, foi cogitada a possibilidade de estudar artefatos que pudessem ser agrupados por uma determinada tipologia, como os objetos de sentar (cadeiras, bancos, poltronas, cadeiras de balanço, espreguiçadeiras, dentre outros), pois, no Brasil, historicamente, é o mobiliário, quase sempre cadeiras e poltronas, que têm levantado a bandeira do *design* do país. Caso fosse esta a categoria de seleção, os objetos de sentar teriam, inclusive, grande amostragem na produção de Sérgio J. Matos.

No entanto, foi percebido que esse parâmetro não estava ligado às motivações da escolha do *designer* e sua produção, para este trabalho. Em verdade, outros fatores ajudaram a definir as relações entre Sérgio J. Matos e sua produção, como objeto de estudo desta pesquisa, vejamos estes fatores.

Temos um sujeito de estudo, ainda em vida, acessível, e colaborador com a pesquisa. Não foi realizada uma pesquisa sobre a obra de um artista que já não pode mais falar sobre questões peculiares, ou as intenções de sua produção. Trabalhamos com um *designer* que contou a história dos artefatos estudados, que se sente honrado em estar sendo pesquisado, e que se interessa em verificar como sua produção vem sendo percebida.

Esta forma de abordagem metodológica, onde à presença do pesquisador se reúne o sujeito/objeto e a literatura referente ao tema, nos remete ao esquema triangular, proposto pelo campo das ciências sociais e humanas, na pesquisa qualitativa. Nesta representação gráfica, aparecem os sistemas de relações entre os elementos da investigação, permitindo a interlocução entre aqueles, e facilita a leitura e compreensão dos processos, de modo a que exista uma co-construção do conhecimento buscado (BRITO; LEONARDOS, 2001).

Dando mais solidez à escolha dos objetos de estudo, temos o reconhecimento, por críticos e curadores de *design*, do trabalho de Sérgio

Matos como uma tentativa de expressão da cultura brasileira em produtos. Ou seja, avaliações que conferem a alguns projetos um juízo de valor por parte de profissionais experientes.

Assim, mesmo tendo sido catalogada toda a produção executada (capítulo 3) do *designer* Sérgio Matos, para a seleção dos artefatos de análise desta pesquisa, cruzaram-se dois recortes: objetos de sentar e objetos que tenham sido aprovados por críticos e/ou curadores para participação de exposições ou premiações de *design*.

Faz-se importante ressaltar que, mesmo que esteja sendo estipulada uma tipologia de artefatos, por questões metodológicas para esta pesquisa, não está se fazendo uma definição de arquétipos³ para os artefatos de sentar em bancos, *chaise-longue*, cadeiras, poltronas e outros tantos. O que se quer afirmar, com a colocação anterior, é que se estabeleceu uma tipologia, uma classificação maior, que comporta todos os artefatos a serem estudados. Esta tipologia é de objetos de sentar, porém, estes artefatos, que serão investigados, não seguem arquétipos, ou seja, modelos ideais e paradigmáticos de objetos; tanto porque na perspectiva pós-moderna, que será vista nesta pesquisa, já não existe um único modelo de fazer as coisas, quanto porque as configurações estético-formais dos artefatos projetados por Sérgio Matos fogem de conceitos convencionais no mercado.

Finalizando esta etapa, foi reunida a amostra para análise que soma sete objetos de mobiliário de sentar.

1.6.1 Particularidades da pesquisa

Nesta pesquisa, não serão incorporados, aos aspectos de análise, os requisitos ergonômicos (espaciais e de usabilidade), pois, para que estes fossem contemplados, se faria, minimamente necessária, uma apreciação ergonômica de cada um dos objetos de análise, segundo as doutoras em ergonomia do produto Mariño e Moraes (2012):

³ Modelo ou padrão passível de ser reproduzido em simulacros ou objetos semelhantes. 2. Ideia que serve de base para a classificação dos objetos sensíveis. Dicionário de Língua Portuguesa Houaiss.

A apreciação ergonômica é uma fase exploratória que compreende o mapeamento dos problemas ergonômicos. Consiste na sistematização do sistema homem-tarefa-máquina e na delimitação dos problemas ergonômicos - posturais, informacionais, acionais, cognitivos, comunicacionais, interacionais, de deslocamento, movimentacionais, operacionais, espaciais, físico ambientais, biológicos. Fazem-se observações no local de trabalho e entrevistas com supervisores e trabalhadores. Realizam-se registros fotográficos e em vídeo. Esta etapa termina com o parecer ergonômico que compreende a apresentação ilustrada dos problemas, a modelagem e as disfunções do sistema homem-tarefa-máquina. Conclui-se com: a hierarquização dos problemas, a partir dos custos humanos do trabalho, segundo a gravidade e a urgência; a priorização dos postos a serem diagnosticados e modificados; sugestões preliminares de melhoria; predições que se relacionam à provável causa do problema a ser focado na etapa da diagnose. (MARIÑO e MORAES, 2012. p. 26-27)

A inclusão deste tipo de requisito de análise em muito enriqueceria a pesquisa, porém, não se mostrou oportuno, por alguns motivos: possuir abordagem prática e analítica, que difere da abordagem teórica proposta para o estudo; necessitar de margem de tempo superior à estipulada para uma pesquisa de mestrado, bem como, depender essencialmente da disponibilidade dos objetos de estudo para realização de cada apreciação.

A ausência, como se mostra por ora, também pode ser percebida como uma possibilidade de futuras pesquisas sobre a produção do *designer* Sérgio J. Matos, uma vez que, sobre seus produtos, ainda não foi realizada uma apreciação ergonômica com tal nível de detalhamento.

Outra particularidade do projeto de pesquisa inicial, que só pode ser identificada na última etapa de desenvolvimento - as análises- foi em relação às fotografias dos objetos de estudo. Inicialmente, tinha-se a ideia de serem realizadas fotografias autorais da pesquisa, de modo a instrumentalizar as análises, mas, com o andamento do estudo, e a aproximação do *designer* Sérgio J. Matos, observou-se que a maior parte de seus projetos são de baixa produção, principalmente devido a seus altos custos.

Por esta constatação, no estudo, foram utilizadas fotografias, em parte, autorais da pesquisa e, em parte, cedidas cordialmente pelo *designer*, fato este considerado positivo para este trabalho, pois observa abertura e colaboração por parte do sujeito de estudo em mostrar sua obra.

1.7 MARCO TEÓRICO PROJETUAL

Como já mencionado em trechos anteriores deste capítulo, esta é uma pesquisa que traz uma perspectiva específica sobre a história do *design* contemporâneo, pois, se ampara em teorias de diversos campos para refletir sobre formas de se perceber identidade no *design* brasileiro em produtos. Subsidiando este estudo, houve contato com a literatura de vários teóricos que discutem questões trazidas por cada uma das áreas contempladas: antropologia (na perspectiva da cultura); história (com a contribuição da pós-modernidade) e *design* (enquanto história crítica). Porém, para esse ponto do “marco teórico”, trazemos apenas os principais autores que nortearam os temas, pois, os demais serão contemplados ao longo do trabalho.

Para dar partida a discussões sobre cultura brasileira, houve contato com o antropólogo brasileiro Darcy Ribeiro, na obra “O Povo Brasileiro: a formação e o sentido de Brasil”. Assim, se esclareceram, e foram consideradas, como referência para o estudo, quase todas as reflexões do autor sobre o processo de nascimento e miscigenação do brasileiro, enquanto cultura, e enquanto nação. Ribeiro (1995) teoriza que foi do cruzamento das matrizes (etnias) europeia, africana e indígena que se deu a formação miscigenada do nosso povo, e que essa mistura transcende as características físicas; mais que isso, ela alcança a cultura das etnias; ou seja, houve, nesse contato, trocas, adaptações, perdas e acréscimos da cultura material e imaterial, de grupos étnicos de diferentes origens, para que fosse formado o povo brasileiro com todos os seus traços únicos.

Para melhor compreender como essa questão identitária brasileira tem sido tratada, a leitura de “A Parte e o Todo - A Diversidade Cultural no Brasil-nação” de Ruben Oliven (pós-doutor em ciências sociais e sociólogo renomado, dentro e fora do Brasil) se mostrou uma fonte significativa de conhecimento histórico. No capítulo intitulado “O nacional e o Regional na Construção da Identidade Brasileira”, Oliven (1992) vai fazer uma linha do tempo mostrando como a identidade do Brasil foi interpretada historicamente. O autor relata que a identidade brasileira, durante um tempo, esteve ligada a

questões raciais que desvalorizavam a cultura do país e supervalorizavam a cultura europeia. Já no movimento contrário, o autor descreve que, em épocas posteriores, a identidade brasileira esteve supervalorizada e ligada a características exclusivas do país. Foi o caso do ano de 1922, na Semana de Arte Moderna, e do Manifesto Regionalista de Gilberto Freyre, em 1926. Oliven (1992) comenta, ainda, como a identidade brasileira foi tomada por identidade nacional. Ou seja, como esteve ligada a questões de políticas, de interesse meramente nacionalistas, que pairavam na superficialidade do tema. Redações críticas, geradas ao longo da pesquisa sobre estes temas, encontram-se no **Apêndice A**. Recomenda-se esta leitura antes do tópico 2.2 do segundo capítulo do presente estudo.

Em história do *design* foi tomado, como teórico base, o *designer* Dijon de Moraes. Como livro chave deste campo está a obra “Design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem”, essa foi uma literatura que permitiu interpretações que uniram os campos desta pesquisa, pois, neste livro, Moraes (2006) inicia comentando sobre a forte influência das visões europeias de fazer *design* no Brasil – a mimese que Oliven (1992) comenta. O autor atenta para a mestiçagem do povo brasileiro como um potencial explorativo para fazer um *design* também múltiplo e mestiço – o caráter de singularidade da cultura do povo brasileiro que Ribeiro descreve. E, por fim, Moraes (2006), a partir de fragmentos de obras de Darcy Ribeiro (1995), faz colocações sobre como o Brasil, pelo seu próprio processo de formação, naturalmente miscigenado, está apto para viver a pós-modernidade – a perspectiva sob a qual serão analisados sujeito e objetos deste estudo.

Sobre o tema, Adélia Borges jornalista e professora de história do *design*, em seu livro “Design + Artesanato: o caminho brasileiro”, entrou como uma leitura complementar, mas, de significativas colaborações. Por mais que o título do livro já fale por si só, vale reforçar que Borges (2011) levanta a teoria de que há, no cruzamento do *design* com o artesanato, uma grande possibilidade de o *design* brasileiro deixar a mimese e de diferenciar-se na contemporaneidade, pois, em uma época que no *design*, a cópia e a padronização estético-formal se consagram, e onde aparências tecnológicas estão supervalorizadas, a manufatura, as vicissitudes e as inspirações

artesanais podem ser um elemento distintivo para o *design* brasileiro e valorizador da cultura do país.

A pós-modernidade, como já mencionado, é a perspectiva pela qual são expostas considerações a respeito dos objetos de estudo. Para dar suporte sobre este tema, a bibliografia, que trouxe colaborações mais efetivas, de linguagem notadamente mais acessível a leitores de áreas diferentes, uma vez que conseguiu transmitir melhor a teoria pós-moderna, foi o livro “A identidade cultural na pós-modernidade” de Stuart Hall.

Nesta obra, Hall (2001) torna transparente a ligação entre o nascimento da cultura pós-moderna com o fenômeno da globalização, e debate como os indivíduos e sociedades fundamentam suas identidades – no sentido de características que os tornam únicos e distintos – numa época em que as culturas de diferentes etnias, tendem à miscigenação, pelos avanços tecnológicos, e econômicos, em detrimento da globalização. Stuart Hall (2001) levanta questionamentos sobre como esta miscigenação pode caminhar perigosamente para uma standardização cultural em nível global. Aproximando-se do pensamento de Adélia Borges (2011), Hall (2001) vai falar que, esse é o momento de valorização do local e do ético com todo seu potencial de diferenciação.

Ainda como marco teórico, está a referência da metodologia, que será adotada a pesquisa para as análises. Sandra Ramalho e Oliveira (2005), artista plástica, e pós-doutora em semiótica visual, escreveu o livro “Imagem também se lê”. Nele, Oliveira (2009) nos aproxima da leitura de textos, textos visuais implícitos em imagens de *design* e de arte. Assim, a autora formula um modelo de leitura de imagens, e, para demonstrar, fez a análise de objetos. Uma que ficou bastante conhecida, para quem estuda estética e *design*, o frasco do perfume Éden, da marca francesa *Cacharel*. Mas, enfatizando o que fez, deste tipo de análise, o escolhido para ser estudado, foi o fato de que o modo de leitura de imagens (bi ou tridimensionais) de Oliveira (2009) contextualiza o objeto, o público que o consome, e interpreta o artefato em suas cores, formas e materiais.

Não diminuimos, porém, as colaborações de nenhum teórico que veio a complementar os temas da pesquisa, como, por exemplo, a filósofa Marilena Chauí (2006 e 2008), o também filósofo Néstor García Canclini (2005), a

jornalista Ethel Leon (2012), o historiador do *design*, Rafael Cardoso (2012), igualmente, o historiador do *design* gráfico, Philip B. Meegs (2009), e os que, de alguma forma, serão referenciados ao longo do texto da presente dissertação.

1.8 ORGANIZAÇÃO GERAL DA DISSERTAÇÃO

A abordagem escolhida para compreender o tema, seu recorte temático, as contribuições das principais referências selecionadas, e as análises definidas, e aplicadas à poética do *designer* brasileiro, Sérgio Matos, possibilitaram estabelecer a divisão do presente estudo dissertativo em quatro capítulos:

- O primeiro, se configura na própria introdução do texto. Nele estão expostas: as motivações do estudo, que possuem origem ainda na graduação, em investigar sobre identidade brasileira em produtos de *design*; os objetivos que buscamos alcançar na pesquisa, a fim de gerar uma contribuição acadêmica para o *design* nacional; as metodologias adaptadas, para que o trabalho pudesse ter uma perspectiva diferenciada; e o marco teórico projetual, onde são apontados os teóricos que nortearam o pensamento deste estudo.

- No segundo capítulo, se encontra uma reflexão teórica, que foi alimentada ao longo de toda a pesquisa. Ela versa em torno das noções de cultura e sua influência na formação de identidades brasileiras, salientando o entendimento da identidade do *design* brasileiro. Faz aproximações com a pós-modernidade, trazendo conceitos como: identidade e diferença, cultura global e local, produções artesanais e industriais.

- O terceiro capítulo, desta dissertação, está dedicado ao sujeito de estudo, o *designer* Sérgio Matos, sobretudo, no que tange às aproximações dele, e sua produção (objetos de análise), às questões identitárias da pós-modernidade debatidas no capítulo anterior. Estaremos decompondo os elementos de sua trajetória de vida e, como *designer*, a fim de melhor torná-lo

compreensível e, conseqüentemente, entender as questões que cercam sua produção.

No quarto capítulo, verificam-se as análises dos artefatos selecionados, que somam sete, na obra do *designer* ora estudado. Este capítulo, conta com a presença de grande quantidade de figuras, que instrumentalizam as análises. Em parte, são fotografias, e, em parte, são imagens geradas, exclusivamente, para a pesquisa. É o caso das vistas e perspectivas dos artefatos.

A última parte da dissertação está destinada às considerações finais e possibilidades de extensão do tema central para estudos de um futuro doutoramento. Assim, esta pesquisa pretende contribuir para os estudos sobre identidade brasileira em produtos de *design*, sobretudo, inserindo suas reflexões na produção historiográfica do *design* nordestino e brasileiro contemporâneo.

INTERLOCUÇÕES CULTURAIS ENTRE A PÓS-MODERNIDADE E O DESIGN BRASILEIRO

Pós modernidade e identidade

Design brasileiro: aproximações
com a pós modernidade

2 INTERLOCUÇÕES CULTURAIS ENTRE A PÓS-MODERNIDADE E O *DESIGN* BRASILEIRO

Seria difícil iniciar este trabalho sem pôr em pauta o termo cultura, pois, ele está implícito neste estudo, desde suas primeiras ideias. Não se pretende, aqui, definir um conceito de cultura, isso pode ser tão delicado quanto querer definir o que é arte. Pretende-se, então, falar sobre temas que o permeiam, mostrando, assim, algumas das concepções adotadas em determinados períodos históricos, de maneira a melhor construir um conhecimento e contextualizar os objetos da pesquisa.

Ao longo do tempo, o homem buscou formas de entender e conceituar o termo cultura. Comentemos algumas correntes de pensamento.

Em 1871, Edward B. Taylor foi o primeiro teórico a conceituar o termo cultura:

Cultura ou civilização, tomada em seu sentido etnográfico amplo é aquele todo complexo que compreende conhecimento, crença, arte, moral, lei, costume e todas as demais capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano enquanto membro de uma sociedade. (TAYLOR, 1871 apud VIERO, 2005, p.37).

Cultura já fora, também, considerada sinônimo de grau de civilização, ou civilidade. No século XVIII, por exemplo, era entendida como um processo de desenvolvimento humano. Segundo Viero (2005), as diferentes culturas eram classificadas, hierarquicamente, com nítida vantagem para as culturas europeias. Desta forma, a divisão social de classes era sobredeterminada pela distinção entre cultos (os senhores) e incultos (escravos, servos e homens, livres e pobres), e a distinção entre os povos se fazia pela designação, do outro, como bárbaro. (CHAUÍ, 2006).

Já no determinismo biológico, por exemplo, as diferenças genéticas hereditárias eram tidas como um fator primordial entre as causas de diferenças que se manifestavam entre povos, grupos étnicos, e culturas diferentes. Em 1950, a UNESCO se posicionou contra esse pensamento e declarou:

[...] Essas diferenças se explicam antes de tudo, pela história cultural de cada grupo. Os fatores que tiveram papel preponderante na evolução do homem são a sua faculdade de aprender e a sua plasticidade. Essa dupla aptidão é o apanágio de todos os seres humanos [...] (UNESCO, 1950 apud LARAIA, 2006, p.18).

Na perspectiva do determinismo geográfico, a diversidade do ambiente físico determina a diversidade cultural; ou seja, as condições ambientais específicas de um lugar geram necessidades específicas para os que lá habitam e, por essas especificidades, as civilizações vão se diferenciando. De fato, há algo neste ponto de vista a ser considerado, mas, o que pode invalidá-lo, em sua totalidade, é que os seres, inclusive os humanos, são capazes de adaptação e, com isso, migrar, perambular por outros lugares e civilizações, absorvendo novas formas de viver.

Entre as várias teorias modernas sobre cultura, uma abordagem possui destaque no meio acadêmico. Trata-se da teoria que percebe cultura como sistemas simbólicos, desenvolvida por Clifford Geertz (1987). Para ele, todos os homens são geneticamente aptos a receber um programa, e este programa é o que chamamos de cultura. Geertz teoriza que: “um dos mais significativos fatos sobre nós pode ser finalmente a constatação de que nascemos com um equipamento para viver mil vidas, mas terminamos no fim tendo vivido uma só!” (GEERTZ, 1987 apud LARAIA 2006, p.62). A respeito do pensamento do autor, podemos interpretar que, todos nós, ao nascermos, somos iguais, independente da origem. Que seja qual for o meio em que formos inseridos, nesse momento, nos adaptaremos com iguais capacidades de absorção daquela cultura que tomaremos como eixo central em nossas identidades.

Por último, como uma visão mais recente (a partir da segunda metade do século XX), é trazida a noção de cultura pela antropologia social e pela antropologia política, que exprimem:

A partir de então, o termo cultura passa a ter uma abrangência que não possuía antes, sendo agora entendida como produção e criação da linguagem, da religião, da sexualidade, dos instrumentos e das formas do trabalho, das formas da habitação, do vestuário e da culinária, das expressões de lazer, da música, da dança, dos sistemas de relações sociais, particularmente os sistemas de parentesco ou a estrutura da família, das relações de poder, da guerra e da paz, da moção de vida e morte. A cultura passa a ser compreendida como o campo no qual os sujeitos humanos elaboram símbolos e signos, instituem as práticas e os valores, definem para si

próprios o possível e o impossível, o sentido da linha do tempo (passado, presente e futuro), as diferenças no interior do espaço (o sentido do próximo e do distante, do grande e do pequeno, do visível e do invisível), os valores como o verdadeiro e o falso, o belo e o feio, o justo e o injusto, instauram a ideia de lei, e, portanto, do permitido e do proibido, determinam o sentido da vida e da morte e das relações entre o sagrado e o profano. (CHAUI, 2008, p.57)

Dentre as correntes de pensamento expostas, esta última é a que mais se aproxima das ideias pautadas no presente estudo, pois, ela expressa a cultura como plural em suas dimensões materiais e imateriais; ou seja, mostra as ações humanas, e seus resultados, como oriundos de uma forma de pensar e viver em um meio social.

Essa amostragem de teorias nos deixa mais abertos para entender que a cultura, ao tomar a dimensão da coletividade, de grupo de homens em uma sociedade, toma, também, a dimensão de identidade cultural. Desta forma, compreende um conjunto de características únicas que vão distingui-los dos demais.

2.1 PÓS-MODERNIDADE E IDENTIDADE

Em tempos anteriores, em sociedades menos modernizadas, as identidades culturais eram mais conservadas, e até isoladas. Mas, com o início da globalização, já no século XX, houve um contato maior entre nações, que, até então, não havia se dado, ou não havia sido tão impactante. A globalização é um fenômeno capitalista que toca a humanidade, desde as grandes navegações, e tende ao inesgotável. Primando pela integração entre países, ela acontece de forma tão complexa que toca todas as áreas da sociedade, entre elas, as de maior destaque são a comunicação, o comércio internacional e a movimentação das pessoas entre países.

O caminhar acelerado da globalização marca, a partir da década de 1980, o início de uma fase, chamada, por teóricos, como pós-modernidade, alta modernidade ou, ainda, de modernidade tardia. Essa época configura uma nova condição, também de ordem cultural, no mundo. Paraphraseando Hall

(2001), na pós-modernidade passamos a viver um cenário multicultural, um estado em que as culturas já não estão mais isoladas, elas já interagem frente às modernidades tecnológicas da comunicação com face na *internet*. Devido aos acordos socioeconômicos, os indivíduos circulam com mais liberdade entre países, e vivenciam outras experiências culturais diferentes das suas. Isso tudo sem contar com o maior acesso à cultura material de núcleos culturais diversos, em detrimento de negociações comerciais entre países.

De modo a confirmar as colocações acima, Stuart Hall (2001) reflete que o gatilho que desencadeou toda essa “situação” pós-moderna tem bases primeiramente na globalização, um movimento de “interligação de culturas” com principais fins econômicos, mas, que reverbera em todos os outros aspectos humanos, psicológicos, sociológicos, antropológicos e outros tantos, para não ser redundante. Com a globalização, a circulação de culturas diversas nos países do globo tornou-se fluida, entrando e saindo dos mesmos.

Os rumos que a globalização toma, desembocam, ao mesmo tempo, em várias situações, dentre elas: na uniformização das identidades culturais, das coletivas às individuais, para uma identidade cultural global; no redimensionamento ao *status* de arte dos bens simbólicos do tronco mais duro⁴ de uma cultura conservadora, e no desaparecimento de práticas e bens simbólicos tradicionais. Possivelmente, estes, serão alguns dos destinos de culturas que tentarão o isolamento, como forma de preservação total de suas tradições ou, ainda, de produções culturais que não se inserirem no mercado globalizado sob uma nova ordem produtiva.

Isto tudo tende a acontecer por falta de políticas adequadas para adaptação das mesmas. Pois, verdades sejam ditas, a pós-modernidade, dificilmente, retrocederá. Os processos midiáticos, e de culturas de massa, avançaram e, por mais que algumas sociedades, ainda, mantenham uma postura conservadora, elas já foram tocadas por identidades culturais diferentes da sua. Fato que, inevitavelmente, impacta o processo formador da cultura local, tanto na dimensão da coletividade quanto da individual.

A favor deste pensamento, Stuart Hall endossa que: “não há periferia intocada, a globalização lá se dá apenas em um ritmo mais lento” (HALL, 2001,

⁴ Tronco mais duro de uma cultura, é uma expressão que está se referindo as tradições e as práticas que representam mais a essência de uma cultura.

p.80). Ainda a respeito dessas sociedades mais conservadoras ou conservadas:

Se tais sociedades ainda não se desintegraram totalmente, não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta. (LACLAU 1990, apud HALL, 2001, p.17).

O que se pode observar é que, deste contato entre tantas culturas diversas, concebidas na humanidade, podem nascer outras culturas, as culturas mistas, e não menos únicas, ou mistas que as originárias, contudo, novamente miscigenadas e híbridas. Quando falamos em miscigenação não devemos pensar apenas na hibridação entre nações e etnias, pois ela acontece tanto entre culturas de nações distintas quanto internamente, entre as subculturas⁵ de um mesmo país. Nasce, junto com as culturas híbridas da pós-modernidade, uma preocupação inflamada com a identidade do indivíduo pós-moderno. Afinal, o indivíduo já não tem mais um único eixo, uma única referência cultural, mas sim, múltiplos eixos característicos do cenário multicultural.

O multiculturalismo acontece, nesta condição complexa da globalização, e se caracteriza pelo cruzamento de culturas heterogêneas em um período em que o território já não é mais o fator delimitante para as culturas. Ou seja, descristianizam-se as culturas tradicionais e herméticas para se formar outra estrutura cultural, aberta e interligada, as “culturas híbridas”. Desde 1970, a velocidade de integração entre as culturas no mundo só aumentaram, esses laços que nasceram, e se fortaleceram, pelo processo de globalização, também geraram consequências, Stuart Hall (2006) pontua algumas delas sobre as identidades culturais:

As identidades nacionais estão se desintegrando, como resultado do crescimento da homogeneização cultural e do —pós-moderno global; 2. As identidades nacionais e outras identidades —locais ou particularistas estão sendo reforçadas pela resistência à globalização; 3. As identidades nacionais

⁵ Subculturas: [...] 4. grupo, minoria, segmento, caracterizado por uma combinação de situações sociais diversas (associação religiosa, base étnica, residência urbana ou rural etc.), e cujo padrão de comportamento é suficientemente uniforme para distingui-lo, como uma subdivisão, dentro de uma cultura mais geral. Dicionário de Língua Portuguesa Houaiss.

estão em declínio, mas novas identidades – híbridas – estão tomando seu lugar (Hall, 2006, p. 69)

As ideias das culturas híbridas, e da multiplicidade de eixos culturais, são, densamente, discutidas pelo teórico Nestor Garcia Canclini (1997). O livro “Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade” está no centro do debate, não a hibridez das culturas, mas o processo de hibridação, o processo de cruzamento dessas culturas nas sociedades. Canclini expressa: “Entendo por hibridação processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (Canclini, 1997, 19 p). A partir da leitura da obra do autor, e do debate acadêmico, realizado durante a pesquisa, pode-se entender que, por hibridação, Canclini chama os processos pelo quais as estruturas ou práticas discretas (expressões culturais, materiais ou imateriais, tradicionais) são remodeladas por condições socioculturais a serem novas práticas estruturas ou práticas (expressões culturais, materiais ou imateriais, modernas).

Mas, uma pergunta que fica é: Por que Canclini (1997) se detém a compreender os processos de hibridação, e não as identidades culturais híbridas? Cabe a interpretação de que são nos processos que se descobrem as raízes de tal modificação nas antigas identidades. É, ainda, através do entendimento das causas desse acontecimento - a globalização - que podem ser realizados estudos sobre a melhor forma de conduzir a condição pós-moderna. Bem como é da compreensão do impacto e das marcas deixadas, tanto no indivíduo quanto no coletivo, que se podem analisar as identidades híbridas. Sobre o uso frequente do termo híbrido, Hall faz um alerta que:

O hibridismo não se refere a indivíduos híbridos, que podem ser contrastados com os ‘tradicionais’ e ‘modernos’ como sujeitos plenamente formados. Trata-se de um processo de tradução cultural, agonístico uma vez que nunca se completa, mas que permanece em sua indecibilidade. (Hall, 2003, p.71)

A respeito das mudanças, ou descentralização, de eixos identitários (no plano do individual e não no plano do coletivo) culturais na pós-modernidade, Stuart Hall comenta: “as velhas identidades que por tanto nos estabilizaram no

mundo social estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até então visto como um sujeito unificado.” (HALL, 2001, p.7). O autor faz este comentário ao perceber que está havendo uma crise de identidade ou, caso contrário, não procuraríamos estabelecer o que é identidade, uma vez que o questionamento é típico de incertezas. Para Hall, neste declínio de velhas identidades que se conforma a pós-modernidade, como uma idade de deslocamento de eixos culturais e fragmentação de identidades, o indivíduo passa a assumir várias identidades culturais em diferentes momentos da vida, identidades essas que são unificadas ao redor de um “eu” coerente, como afirma o autor:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda Estória sobre nós mesmos ou na confortadora narrativa do “eu. (HALL, 2001, p.13).

Patrícia Santana Pinho (2004), em alguns momentos, se dedica a escrever sobre a teoria das identidades nas ciências sociais. Para ela, a identidade é uma marca da contemporaneidade, tanto de modo científico, na interpretação das sociedades, quanto político, na movimentação de indivíduos e grupos pelo mundo. Pinho, assim como alguns sociólogos, pensa que, antes a identidade era centrada na condição da não contradição, da não diferença, na continuidade, e na teoria da unidade. Ela relata que, de 1980, para cá, nas ciências sociais, e na antropologia, tem se reconhecido a existência de um contexto multicultural.

Rupturas, fragmentações, pluralidade e centros de poder completam o quadro da modernidade e se aceleram no quadro da chamada pós-modernidade, ou alta modernidade. As sociedades da alta modernidade são caracterizadas pelo reconhecimento [...] Pela excessiva celebração da diferença. (PINHO, 2004, p.74).

Teóricos das humanidades pautar-se-ão em investigar sob quais instâncias vão se legitimar as identidades pós-modernas. Alguns, como Stuart Hall, defendem a ideia de que são os processos de identificação, e de

diferenciação, que vão conformar esse conjunto de características próprias capazes de individualizar um ser.

Para discutir melhor, poderíamos nos apropriar do, já citado, pensamento de Clifford Geertz (1987) que diz que: nascemos com um equipamento (capacidade física e mental para adaptação) para viver mil vidas (sentido de cultura), mas terminamos tendo vivido uma só (nascendo só em uma). E consideramos que, mesmo em uma só vida, nascidos em uma cultura específica, somos capazes de conhecer outras diferentes, vivê-las, nos identificarmos, ou não, com elas (mesmo que não seja em sua totalidade), migrarmos para outras, e assim sucessivamente.

O que se deseja explicar é que, mesmo um indivíduo nascido e permanecido em determinada cultura, talvez ele não se identifique totalmente com a mesma, mas se identifique, também, com outra, e já se diferencie completamente de outra ainda. Isso quer dizer que, em seu repertório individual, estarão presentes informações de origens diversas, descobertas através de processos de identificação e diferenciação.

Ao redor da pós-modernidade circundam temas binários, próprios da incerteza, do antagonismo, da multiplicidade e da vontade de pôr ordem numa situação que parece desconexa. Dentre os teoremas binários, dois deles, para Stuart Hall, legitimam a identidade do indivíduo pós-moderno - identificação e diferenciação. Hall entende que, assim como no pensamento de Canclini, é no **processo** de identificação (onde o indivíduo sente familiaridade, similaridade, ou até vontade de ser participante de um grupo cultural de forma total ou parcial) e no processo de diferenciação (onde o indivíduo sente falta de igualdade ou semelhança de um grupo cultural) que vão ficar os sedimentos que ajudaram a compor, no indivíduo pós-moderno, a sua identidade – nunca mais fechada hermeticamente, doravante aberta, flexível e mutante.

Existem mais dois importantes processos que merecem ser comentados, a desterritorialização e a reterritorialização, elas acontecem, geralmente, com o indivíduo em seus movimentos de deslocamento de um núcleo cultural para outro, vejamos melhor esta informação. Se tomarmos os locais de origem das etnias como territórios, e refletirmos que as pessoas que lá habitam, pelos mais diversos motivos, saem de um território e se destinam a outro, ocorrem aí dois processos inseparáveis: desterritorialização e reterritorialização. De modo

simplificado, o primeiro, a desterritorialização, significaria sair ou deixar um território, e reterritorialização significaria uma consequência natural à primeira ação; ou seja, entrar ou tornar-se parte de um novo território. Por estes processos perpassa outro, a adaptação. Ela pode se dar de diversas formas, certamente, quanto mais lenta e fluida menos danosa ao indivíduo.

Para arrematar apenas alguns dos principais teoremas binários, ou polares, da pós-modernidade, que serão compreendidos por este trabalho (figura 02), trazemos os conflitos entre local e global, que, mais à frente, será aproximado (a partir da análise dos objetos) ao teorema binário do artesanal e industrial.

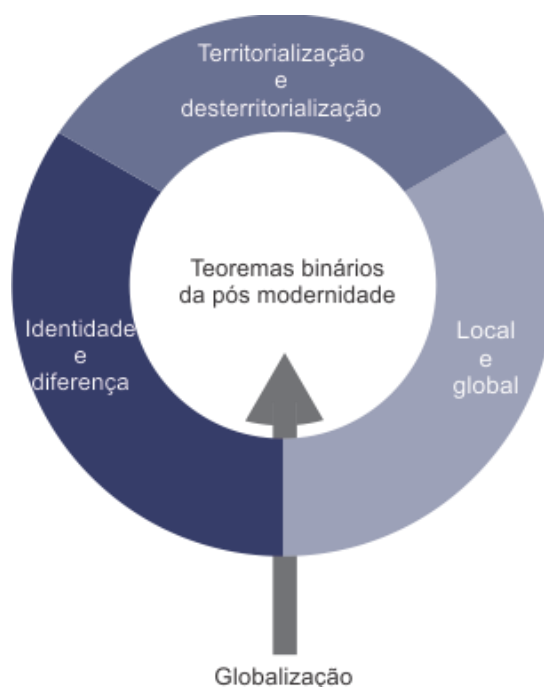


FIGURA 02: círculo de alguns teoremas binários da pós-modernidade.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Assim como os demais teoremas, este também se liga diretamente à globalização, e sua tendência à uniformidade. Dos impactos da globalização, debatidos no campo da cultura, temos, por exemplo, a industrialização de bens culturais, a uniformidade na linguagem falada, a standardização da linguagem visual de bens materiais (inclui-se produtos de *design*) e o redimensionamento do papel das culturas locais tradicionais.

Contudo, se percebe um movimento em sentido contrário, pois, se os indivíduos pós-modernos têm identidades configuradas a partir da identificação

e diferença, para parte destes indivíduos vai haver, também, uma identificação com bens culturais que não estão, em parte, ou totalmente, estandardizados. Seria uma valorização, ou redescoberta (no sentido de descoberta sob outras bases de valor), das características culturais locais em outras formas de tradução, um diálogo entre o contemporâneo e tradicional para diferenciação de bens.

De modo a confirmar esta reflexão, Hall (2001, p.77-78) alerta sobre haver, juntamente com o impacto global, um novo interesse no local. Uma vez que a globalização, enquanto criação de nichos de mercado explora a diferenciação local, pode-se pensar, então, numa nova articulação entre global e local (principalmente através de políticas públicas), e não numa substituição do local pelo global. Sem confundir “local” como sendo antigas identidades, e sim como novas identidades.

2.2 *DESIGN* BRASILEIRO: APROXIMAÇÕES COM A PÓS-MODERNIDADE

A identidade cultural brasileira, em produtos de *design*, assim como a identidade brasileira em questões mais abrangentes sobre cultura, tem em seu histórico a autonegação. Durante algum tempo, no século XIX, se tinha a ideia de que um branqueamento do povo de pele mestiça, do Brasil, era a solução para o que se percebia como “o problema da identidade não pura” que se conformava no país. Esses ideais estéticos europeus não pairavam apenas sobre os homens e seu modo de vida, mas, também, reverberaram por longos anos sobre os artefatos utilizados pelos mesmos homens, na maioria das vezes, trazidos de fora do Brasil. Estes objetos possuíam uma carga simbólica que não condizia com a cultura brasileira. Não demorou muito para as importações diminuïrem, por questões econômicas, e o pior acontecer, nos vimos obrigados a fazer cópias de estéticas europeias na arquitetura, no mobiliário e em outras categorias. Infelizmente, a maturidade e a autonomia, em nenhum aspecto, se dão de forma rápida, mas sim, lenta e gradual. Por isso, com o passar dos tempos, algumas coisas começaram a mudar, e em

algum nível, certos objetos foram se adaptando e se mesclando com a cultura local.

Vejamos um exemplo da penca de balangandãs (figura 03), objeto de origem afrodescendente, espécie de adorno e amuleto, utilizados na cintura por mulheres escravas. Presos à nave, peça maior, estão vários objetos menores, e cada um deles possui significado na cultura afro. Na nave, com o passar do tempo, outros símbolos, de origem de outras culturas, foram sendo incorporados, como a pomba da paz, de origem católica.



FIGURA 03: penca de balangandãs.
FONTE: www.anpap.org.br.

Imagina-se que o leitor deva estar se indagando: mas por que o exemplo das pencas de balangandãs, se nessa época estes artefatos não eram objetos de *design*, uma vez que o *design*, tal qual se conhece hoje, ainda não havia se configurado no mundo, tão pouco no Brasil? De fato, *design*, sob o ponto de vista acadêmico, não era realizado, mas também podemos refletir que foi a cultura material, produzida artesanalmente aqui, em tempos anteriores (a exemplo dos móveis de marcenarias, das cerâmicas artesanais indígenas e dos balangandãs da ourivesaria), quem deu origem ao *design* brasileiro, como conhecemos. Vários objetos de manufatura artesanal foram extintos do uso, outros foram sendo cada vez mais racionalizados e adaptados às demandas culturais e tecnológicas da produção industrial, e outros, ainda, coexistem nas sociedades modernas, mas não mais com o valor que possuíram outrora.

Apesar da clara ligação de raízes identitárias, e traços culturais entre artesanato e *design* no Brasil, a academia de *design*, tal qual se instalou no país, não reconheceu seu real valor. Havia muitas críticas a respeito da importação de estéticas estrangeiras pelos produtos concebidos aqui, sobre a falta de adequação dos projetos às necessidades reais do país, e os moldes sob os quais foi instalado o *design* no Brasil. Acerca das instalações da industrialização, e do *design*, no país, em um processo de autonegação identitária, Adélia Borges, jornalista e pesquisadora de história do *design*, comenta:

Ao contrário dos países em que o design erudito e industrial se desenvolve a partir da tradição artesanal (Itália, Japão e países escandinavos, por exemplo) no Brasil estas duas atividades sempre viveram em mundos separados, situados em campos e até mesmo opostos. A institucionalização do design no Brasil foi feita a partir da ruptura com o saber ancestral manifesto em nossa cultura material. A herança de nossos artefatos – numa longa história que percebeu e sucedeu a chegada dos portugueses os fluxos migratórios subsequentes vindos de vários países europeus – foi totalmente desconsiderada e desvalorizada. O desejo deliberado de abolir o objeto feito a mão em prol do feito a máquina obedeceu à visão de que a tradição da manualidade era parte do passado de atraso, subdesenvolvimento e pobreza, que o futuro promissor proporcionado pelas máquinas nos faria superar. (BORGES, 2011, p.31)

Já no período moderno houve tentativas de mudar esta forma de pensar, tanto por parte de brasileiros, quanto por parte de estrangeiros, que chegaram ao Brasil com ideias atualizadas de *design* e arquiteturas, e, principalmente, com um olhar atento à cultura local. A capacidade de arquitetos, e *designers* estrangeiros, como Lina Bo Bardi, para perceber componentes da cultura brasileira, que possuíam grande potencial de serem fontes de inspiração para criação de edificações e objetos, era singular. A respeito deste olhar estrangeiro sobre uma cultura, que difere da sua, Dornbusch comenta e explica um termo interessante:

Essa posição que temos em relação à cultura analisada, ou seja, de não pertencermos diretamente a ela, caracteriza-se como exotopia, termo cunhado por Bakhtin. No entanto, segundo esse estudioso russo, a exotopia não é obstáculo para conhecer uma outra cultura, mas é condição necessária para tanto. Segundo Bakhtin, "na área da cultura, a exotopia é o nível mais poderoso de conhecimento. Apenas

através do olhar de uma outra cultura que a cultura estrangeira se revela mais completa e profundamente”. (DORNBUSCH, 1998, 15 p.)

Ainda sobre o olhar estrangeiro, como recurso para criação, Dornbusch complementa seu comentário citando Nelson Brissac Peixoto:

A questão que atravessa, nos últimos anos, o pensamento e a arte contemporânea: a perda de sentido das imagens que constituíam nossa identidade e lugar. Daí o recurso ao *olhar do estrangeiro*, tão recorrente nas narrativas e filmes americanos recentes: aquele que não é do lugar, que acabou de chegar, é capaz de ver aquilo que os que lá estão não podem mais perceber. Ele resgata o significado que tinha aquela mitologia. Ele é capaz de olhar as coisas como se fosse pela primeira vez e de viver histórias originais. Todo um programa se delineia aí: livrar a paisagem da representação que se faz dela, retratar sem pensar em nada já visto antes. Contar histórias simples, respeitando os detalhes, deixando as coisas aparecerem como são. (BRISSAC, 1988 apud DORNBUSCH, 1998, 15- 16 p.)

Lina Bo Bardi (1914 Roma/Itália – 1992 São Paulo/ Brasil), como já comentado rapidamente, foi uma arquiteta italiana que, chegou ao Brasil em 1946, acompanhada de seu esposo, o também arquiteto Pietro Maria Bardi. Juntos, realizaram projetos importantes, como o MASP- Museu de Arte de São Paulo e o SESC – Pompeia, onde mostraram um novo jeito de projetar no Brasil.

Lina Bo não se tratava de uma mulher que se encaixava nos padrões da época, ela trazia, desde cedo, a vontade de emancipação. Coursou, em uma escola predominantemente masculina (Universidade de Roma) o curso de Arquitetura, ao invés de frequentar a Escola de Belas Artes, como era de costume entre as mulheres. Além de ter escrito artigos para uma revista de arquitetura e decoração na Itália, Lina Bo Bardi entrou para Resistência, e a luta armada na Segunda Guerra Mundial. Antes de mudar para o Brasil, já acompanhava o movimento moderno no país e admirava a arquitetura de Oscar Niemayer e Lúcio Costa.

A arquiteta via, no Brasil, uma forma de projetar em um país novo e sem vícios, mas com respeito às suas memórias. Pensava que, aqui não havia tradição no *design* e na arquitetura, mas que com referência projetual no popular poderia ser originado um *design*, e uma arquitetura, completamente

autóctones. Porém, o país, ainda em início de industrialização, deveria decidir o impasse, entre trilhar seu próprio caminho, criando suas próprias tecnologias e estéticas, ou utilizar tecnologias vindas de outros países, feitas para povos com outras demandas, e fazer mimese da estética de outras culturas.

Procurar com atenção nas bases culturais de um País (sejam quais forem: pobres, miseráveis e os populares) quando reais, não significa conservar as formas e os materiais, significa avaliar as possibilidades criativas originais. Os materiais modernos e os modernos sistemas de produção tomarão depois o lugar dos meios primitivos, conservando, não as formas, mas a estrutura profunda daquelas possibilidades. (BARDI, 1994, 21p.)

Lina Bo Bardi alertava para a necessidade de valorizar a autoestima do povo brasileiro, e, em diversas áreas da cultura, como a arte, o teatro e a arquitetura, deixou contribuições. No *design*, em especial, Bo Bardi projetou objetos com uma poética técnica e humanista. Técnica porque sua formação era técnica, e isso fazia parte do seu ser e de sua forma de conceber projetos. Sua linguagem visual buscava transparecer sua forma de perceber identidade brasileira – o seu olhar estrangeiro. Mas, era, também, humanista, à medida que valorizava possíveis relações entre *design* e o popular, onde parte das manufaturas era realizada manualmente por artífices, e que eram inspirados em características culturais de um povo, contando parte da história de um lugar.

Era comum, para a arquiteta, viajar pelo interior do país conhecendo as “raízes brasileiras” ou “seiva popular”, como costumava chamar. Lina Bo Bardi tinha grande identificação com o Nordeste, e desenvolveu vários trabalhos no Polígono da Seca. Na Bahia, coordenou a reforma do Solar do Unhão, para instalações sob sua supervisão. No Museu de Arte Moderna da Bahia - MAM/BA realizou exposições sobre a cultura popular nordestina e o *design* vernáculo, e criou cursos até sua fase de desencantamento com a realidade política brasileira, que colaborava para falta de autoestima do povo.

A seguir, imagens (figura 04) da Escada Barroquinha, escada que se situa no salão principal do MAM-BA. Um projeto que, para fixação das partes (entre degraus e eixo central), utiliza um encaixe que provém do mesmo tipo de conexão entre peças na roda da carroça de bois, tão usada na zona rural do

Sertão Nordestino daquela época. Barroquinha também é o nome de uma área popular na Cidade de Salvador, onde é tradicional a venda de artigos de couro.

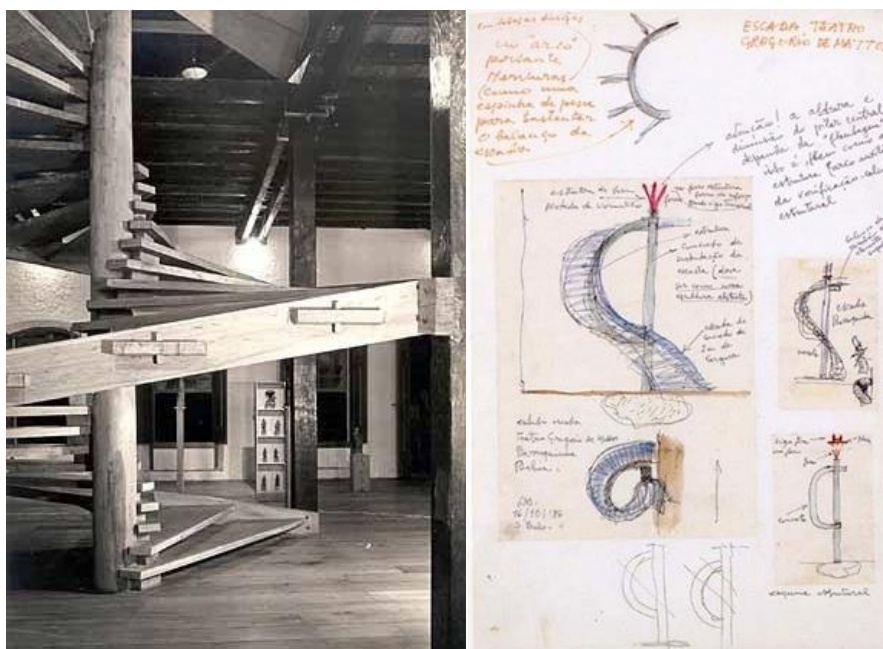


FIGURA 04: foto e croqui da escada Barroquinha.

FONTE: http://www.vitruvius.com.br/mediaimagemsmagazinesgrid_9de9f_165-08.jp

No Nordeste, encontrou uma expressão cultural que considera “primitiva”, no sentido de ainda não ter sido tocada pela industrialização; uma beleza que se encobria pela aspereza da vida no Sertão Nordestino. Componentes da identidade cultural do País, que não eram percebidos pela ótica do folclore⁶, e tão pouco pelo caráter exótico, às vistas das classes da alta cultura, muito menos pela visão mercadológica de objetos para turistas, Lina Bo (1994) viu “uma massa que inventa, que traz uma contribuição indigesta e dura de digerir”.

Foi com prazer no trabalho em ambiente cultural, e na esperança em ver um *design* brasileiro verdadeiro, sem mimeses, valorizando a memória da cultura popular nacional, sem protecionismos ou romanizações da cultura do país, que Lina Bo Bardi trabalhou, tanto no fomento à cultura quanto em

⁶ "Quando a produção popular se petrifica em folclore, as verdadeiras e suculentas raízes culturais de um País secam: é sinal que "interesses" internos ou de importação tomaram o poder central, e as possibilidades de uma cultura autóctone são substituídas por "frases feitas", pela "supina repetição" e pela definitiva sujeição à esquemas esvaziados.(BARDI, 1944, 21 p.)
"uma herança estática e regressiva, amparado paternalisticamente pelos responsáveis da cultura" (BARDI, 1944, 37 p.)

projetos práticos de arquitetura e *design* (figuras de 05 e 06), exemplos do trabalho da arquiteta no campo do *design* de produtos no Brasil.



FIGURA 05: foto e croqui da Poltrona Bol (1951).

FONTE: http://www.institutobardi.com.br/obra_lina.asp?Pagina=3&categoria=mobiliario.

Saudosamente, à respeito de Lina Bo Bardi, Darcy Ribeiro comenta que:

Lina queria que o Brasil tivesse uma indústria a partir das habilidades que estão na mão do povo, do olhar da gente com originalidade. Poderíamos reinventar os talheres de comer, os pratos, a camisa de vestir, o sapato. Havia toda uma possibilidade de que o mundo fosse refeito. O mundo do consumo como alguma coisa que tivesse ressonância em nosso coração. Lina era uma pessoa que ajudava a pensar nesse rumo, uma prosperidade que fosse de todos, uma beleza que fosse alcançável, atingível. (RIBEIRO, 1994 *apud* BOBARDI, 1994)



FIGURA 06: foto e croqui da Cadeira Frei Egídio (1986). Lina Bo, Marcelo Ferraz e o Marcelo Suzuki.

FONTE: http://www.institutobardi.com.br/obra_lina.asp?Pagina=3&categoria=mobiliario

Paralelo ao trabalho de Lina Bo Bardi, havia um movimento de *designers* brasileiros que iam contra os caminhos da homogeneização cultural empobrecedora, trazida pela industrialização impropria, que se instalou no país. Eles procuravam desenvolver projetos de produção autoral e artesanal, se inspiravam nos seus conhecimentos da cultura local e investigavam o uso de matérias-primas nacionais. A partir de então, *designers* nacionais, e suas produções, começaram a ser reconhecidas por expressarem uma estética tida como brasileira. Poucas das peças dessa época são produzidas até hoje, mas várias ficarão guardadas na memória dos *designers*.

Este é o caso da poltrona mole de Sérgio Rodrigues, que já na década de 1950 introduz, sem querer, novas ideias de projetar ao *design* brasileiro. Sérgio Rodrigues inscreveu o projeto da poltrona mole (figura 07) em um concurso internacional e, inesperadamente, foi premiado, segundo os críticos, pela autenticidade de sua criação.



FIGURA 07: poltrona Mole - 1950.
FONTE: <http://www.casafashionista.com.br/poltrona-mole>

Quando lemos o parecer dos juízes do concurso, e as defesas que o próprio *designer* faz de seu projeto, podemos observar uma brasilidade a mais que aquela denunciada pelo uso dos materiais do país de origem. As funções práticas, ou de uso, a técnica ou material, a estética e a simbólica, todas estavam repensadas e entrelaçadas, culminando em um resultado autêntico, pois, o modo de sentar, naquela cadeira, é incomum (despojado), o modo de fixação entre as peças (presilhas metálicas) era diferente do utilizado na época,

os materiais (madeiras brasileiras) eram nacionais, e a forma física era uma expressão resultante da capacidade de aplicação de técnicas aos materiais.

Tendo visto alguns dos pioneiros no modo de fazer o *design* nacional, pautado em características identitárias do país, no período moderno, adentramos, agora, no período, ou condição, da pós-modernidade, ao tocar este campo. Enunciando-a, o historiador do *design* gráfico, Philip Meggs fala:

(...) A Idade Moderna se arrastava para seu final na arte, no design, na política e na literatura. As normas culturais da sociedade ocidental eram esmiuçadas e questionava-se a autoridade das instituições tradicionais. O pluralismo crescia à medida que as pessoas passavam a contestar as doutrinas subjacentes ao modernismo. A busca permanente pela igualdade pelas mulheres e a minorias contribuía para um clima crescente de diversidade cultural, a exemplo do que faziam a imigração, o trânsito internacional e a comunidade global. (...) A consciência social, econômica e ambiental do período levou muitos a acreditar que a estética moderna já não era mais relevante na emergente sociedade pós industrial. Pessoas de muitos campos adotavam o termo *pós modernismo* para expressar um clima de mudança cultural. Entre elas se achavam arquitetos, economistas, feministas e até teólogos. (MEGGS, 2009, p.600)

Com este trecho, Meggs nos dá uma noção geral do que contextualizava a pós-modernidade no *design* e áreas afins. Já não eram satisfatórios os ideais modernos; as estéticas se standardizaram, a diferenciação era longínqua e a produção de projetos para a sociedade industrial se tornou massificada. O termo “massificar” pode ser entendido, segundo Dicionário *Houaiss* da Língua Portuguesa (2001), como: tendência apresentada pelas sociedades industriais modernas de padronizar gostos, hábitos, opiniões, valores etc., gerado por meio de processos de simplificação que, não raro, representam empobrecimento cultural. A pós-modernidade, chega como um movimento que contesta o modernismo nesses aspectos, apostando na ressignificação e na decodificação dos símbolos da cultura e da sociedade pós-industrial.

Este período versa sobre uma liberdade de expressão de ideias, que, até então, era contida. Por este fato que, na alta modernidade, vamos ver o discurso de várias minorias (no sentido de representatividade e não de quantidade), como o discurso igualitário das mulheres, da periferia, das etnias, de gênero e, ainda, do artesanato e das artes consideradas “menores”, tomando *status* de artes nobres.

Mais um ponto tocado por Meggs, na citação anterior, é a consciência social, econômica e ambiental. Como se sabe, na década de setenta, passamos por uma das piores crises do petróleo, que abalou todo o mundo. Nasce, neste momento, uma maior preocupação com as matérias-primas, com os recursos não renováveis, com os sistemas produtivos e os impactos ambientais na criação de artefatos para a sociedade industrial. Nesta mesma década, o *designer* americano, Victor Papanek, um visionário à frente do seu tempo, lança o primeiro livro de *design*, *Design for the real world: human ecology and social change* (1971). Um livro quase manifesto, que atenta, fervorosamente, para a relação homem-meio ambiente, e para o papel do *designer*, como criador de artefatos ecologicamente responsáveis - o *eco-design*, como conhecido hoje.

Estes foram aspectos que tocaram o *design* de produtos em qualquer país onde a pós-modernidade tenha se dado, além do Brasil. Mas, há características fortes da pós-modernidade que cruzam traços muito próprios do nosso país, como o já discutido multiculturalismo. Para discutir, e transpor essa qualidade tão distintiva do país para o *design* brasileiro, trazemos o historiador do *design*, Dijon de Moraes. Em seu livro “Análise do Design Brasileiro: entre mimese e mestiçagem”, Moraes faz reflexões que dialogam com as literaturas sobre a ideia de pós-modernidade.

O design brasileiro do modelo pós-moderno dos anos 80 não produziu em quantidade significativa, mas certamente iniciou um novo processo para o reconhecimento de uma estética brasileira multicultural e mestiça [...] Uma nova e possível estrada para o design, através da decodificação do próprio pluralismo étnico e estético local, cujo modelo, em sua forma mais maduras, desponta somente a partir da segunda metade dos anos noventa. (MORAES, 2006, p. 179).

Antes de mais nada, é preciso fazer um esclarecimento. Quando se fala “pluralismo étnico”, a referência não está no que pode rememorar discursos de raça e cor, mas, sim no que denota um processo histórico de aproximação, nada pacífico, de culturas de diferentes origens, como ocorrido no Brasil. Entendido isto, podemos refletir que, com o passar dos anos, algumas relações culturais encontraram certo dinamismo para sua existência, e que, na

atualidade, determinadas relações culturais se dão de forma mais fluida. Daí Moraes afirmar que, considera o Brasil como um dos países próprios para desenvolvimento do multiculturalismo na alta modernidade. Pois, o Brasil, possui, pelo seu próprio processo de formação cultural, uma habilidade (adquirida por um processo histórico) para caminhar junto com a complexidade do multiculturalismo e possibilidades de desenvolver dinamicamente um *design* “pós-moderno”.

Como símbolo de um *design* complexo, criado nessa época, o autor cita os Irmãos Umberto e Fernando Campana, para ilustrar o sentido de decodificação sociocultural na produção de suas peças. Eles são os *designers* brasileiros que mais têm tido visibilidade sob o recorte pós-moderno, seus produtos falam de um vocabulário formal que se diferia, no início, de todos os *designers* contemporâneos a eles. Hoje, já havendo vários adeptos a esta linguagem formal, tão distinta de rigor, a exemplo do *designer* baiano Rodrigo Almeida (figura 08).



FIGURA 08: cadeira África – 2012.

FONTE: http://basekit-image.s3.amazonaws.com/live155034_slide17_1.jpg.

Os produtos (figura 09) dos Irmãos Campana experimentam resignificar materiais conhecidos e, por vezes, descartados; se inspiram na cultura nacional, sensibilizam o público pelo visual e pelo sensorial nos modos de uso. Buscam, ainda, um cruzamento entre arte e *design* em produto, pois, a maioria dos projetos da dupla, possuem processos de criação livre da formalidade percebida no *design* de produtos. Dessa forma tão ímpar de projetar, os Irmãos

Campana falam de uma forma de perceber a identidade brasileira em produtos dentro e fora do país.



FIGURA 09: banco Peixe - 1989.

FONTE: http://www.select.art.br/article/da_hora/design-brasileiro-na-alemanha

Um dos projetos mais conhecidos dos irmãos é a Cadeira Vermelha (figura 10), criada entre 1993 e 1998. Ela é produzida a partir de ferro cromado e fios trançados de algodão tingido. Parte é feita industrialmente, e outra artesanalmente, característica muito presente na produção dos Campanas: manufatura artesanal, total ou cruzada com a industrialização. As inspirações da cadeira Vermelha vêm de antigas brincadeiras de crianças, utilizando elásticos nos dedos, fato que sugere que, os Irmãos Campana trabalham, também, com uma percepção de identidade brasileira junto à ideia da memória afetiva e da tradição do público.



FIGURA 10: cadeira Vermelha e suas inspirações -1993.

FONTE: www.campanas.com.br

Após tecer comentários sobre a dupla de *designers*, Dijon de Moraes reflete acerca da valorização da memória e da cultura brasileira pelo *design* nacional:

O design brasileiro inserido neste cenário, entre a pós-modernidade e o modelo de globalização iminente, começa a ter como referência maior a riqueza e a expressividade das próprias manifestações culturais do país. (MORAES, 2006, p. 183).

O olhar para as riquezas, e expressividades de manifestações culturais do país, no sentido de olhar para traços identitários da cultura brasileira, pode originar várias formas de interpretações através do *design*. Dentre elas, duas possibilidades: a cristalização e a atualização. Na primeira situação, criam-se produtos em que pairam ideias caricatas (a dupla de cores verde e amarela, a bandeira do Brasil, o desenho da calçada de Ipanema, o frevo de Olinda e sua indumentária, a sensualidade feminina das brasileiras, o samba, a floresta amazônica, o nordeste em uma dimensão de terra de imigrantes da árida) e, por vezes, até folclóricas. Elas costumam se cristalizar no imaginário popular dos brasileiros e de estrangeiros, construindo uma percepção de identidade brasileira deslocada no tempo e no espaço. Na segunda situação, de maneira mais profunda, pode-se falar através de uma linguagem não óbvia, e distinta das demais culturas. Nessa situação, é onde cabem interpretações que preservam a memória e história da cultura do país; ou seja, criação de objetos com linguagens atualizadas, em termos de tecnologias, materiais, adaptação às necessidades reais, e que culminam em soluções estéticas originais.

Na pós-modernidade, o indivíduo, neste caso o *designer*, encontra-se livre para processos criativos menos rígidos que na academia. Contudo, encontra-se em um mundo mais complexo para ser decodificado em produções, onde a questão identitária cultural se tornou veemente.

Alguns críticos insistem em afirmar que a pós-modernidade não existiu, que o moderno é o que se pode chamar de mais atual. Há outros que dizem que a pós-modernidade acabou, e vivemos sob o foco de outros questionamentos. Mas, nesta pesquisa, acredita-se que, nenhum movimento artístico se encerrou completamente, eles têm se reinventado. Além disto, espera-se que a cultura pós-moderna continue presente nos dias de hoje,

inclusive no *design*, pois, suas principais discussões ainda são efervescentes e longe de se findar, é o caso da globalização, do multiculturalismo e da crise identitária.

Gui Bonsiepe, no seu livro “Design, Cultura e Sociedade”, no capítulo “Identidade - Contraidentidade do design” dedica-se a explicar sobre formas de se perceber traços identitários. Para o autor, parece que nenhum tema na atualidade tem tomado tanta atenção de teóricos quanto a identidade. Mas, nos congressos de *design* nos países periféricos (países em desenvolvimento ou subdesenvolvidos), e também nos centrais (países desenvolvidos), insiste uma pergunta: existe um *design* tipicamente brasileiro, argentino ou mexicano e em que se diferencia do japonês, italiano ou sueco? (BONSIEPE, 2011, p.47).

Uma tentativa de resposta a este questionamento pode ser demasiadamente pretenciosa para esta dissertação. Mas, entendendo o questionamento como uma provocação ao debate, podemos ponderar que a palavra “tipicamente” tem origem em “tipo”. “Tipo” como sendo um traço, uma característica comum, ou padrão, que pertença à ampla produção do *design* brasileiro; em sua totalidade, pode soar equivocado ou irreal. Podemos pensar da seguinte forma: cada objeto é resultado de uma criação intelectual do homem, e o ser humano, em sua subjetividade, interpreta e se relaciona de infinitas maneiras com sua produção. Assim, não havendo um único tipo de indivíduo brasileiro, pode, também, não haver um *design* tipicamente brasileiro.

Se trouxéssemos essa discussão para o cenário de incertezas da pós-modernidade, a distinção do que venha a ser um *design*, tipicamente brasileiro, se tornaria, ainda, mais difícil, pois, o *designer*, enquanto criador de objetos, é um indivíduo, e o indivíduo pós-moderno tem uma identidade não hermética, mas, formada por vários fragmentos de processos de identificação e diferenciação com diferentes culturas e contextos. Uma identidade híbrida, e capaz de conceber produtos híbridos, não típicos, mas distintos.

Aloísio Magalhães, *designer* gráfico brasileiro, totalmente envolvido em grandes avanços do *design* nacional, foi questionado por Severo Gomes em 1975 (então Ministro da Indústria e do Comércio): Por que não se reconhece o produto brasileiro? Por que ele não tem uma fisionomia própria? Aloísio, então, responde: Minha resposta mais imediata foi que, para criar uma fisionomia

própria de uma cultura, é preciso antes conhecer a realidade dessa cultura em seus diversos momentos. (BORGES, 2011, p.40)

Temos que, a falta de proximidade com a cultura brasileira, tanto em uma perspectiva histórica, quanto em tempos atuais, é um grave problema que contamina parte da população e vários segmentos profissionais. Fato que não se mostra tão diferente no campo *design*. Neste, inclusive, o conhecimento de sua própria história, e seu reconhecimento, enquanto parte da cultura material do país, é do interesse de uma parcela diminuta entre os profissionais. Mas, além dos que não se aproximam da cultura brasileira para refletir acerca de seus processos criativos, dos que preferem a importação e adaptação às culturas estrangeiras, dos que se apropriam indevidamente de aspectos culturais locais, para se inserirem no mercado de produtos “étnicos”, há, também, aqueles que se identificam com a cultura local e dela se utilizam, devidamente, para criação de objetos.

Felizmente, se torna, ainda que timidamente, maior o número de *designers* que projetam artefatos a partir de um diálogo atualizado com a cultura brasileira, e que tentam expressar como as percebe. Apesar disto, o movimento nunca será totalmente homogêneo, sempre haverá, pelo menos, dois sentidos sendo seguidos e, neste caso, configurando mais um incessante conflito pós-moderno global e local. Cabe-nos, então, vislumbrar uma melhor forma de articulá-los.

Ainda sobre a visão de alguns, de ver uma imagem do que possa ser típico do *design* brasileiro, do que possa vir a ser uma fisionomia própria dos produtos nacionais, ou mesmo de uma identidade brasileira definida, Bonsiepe (2011) descreve que as identidades, sob esse formato, vivem no imaginário de outras pessoas, e que elas são artefatos de comunicação. Assim, pode-se refletir a identidade como sendo algo percebido, ou imaginado, pelo outro sobre o primeiro. Observando a identidade do *design* brasileiro sob esta perspectiva, estaríamos, neste momento, nos centrando em debater não a identidade em si, mas a forma como pensamos que, produtos nossos são identificados e percebidos por outros. O que talvez não seja absolutamente verdade, uma vez que a intenção é observar sob quais aspectos o processo de identificação tem se dado entre o *design* nacional e a cultura brasileira, fato que, inevitavelmente,

gera uma possibilidade de interpretação e identidade brasileira nos produtos de *design*.

Bonsiepe lista o que, para ele, são as formas de materialização da identidade no *design*, criando uma tabela intitulada “manifestações da identidade do design” (tabela 01). Vejamos:

Materialização da identidade no design
1 - Em forma de um grupo de características formais e cromáticas (<i>Stilemi</i>).
2 - Em sua estrutura taxonômica dos produtos, vale dizer, os tipos de produtos característicos de uma cultura, por exemplo, uma cuia de cabaça que foi criada na cultura Guarani.
3 - No uso dos materiais locais e métodos de fabricação correspondentes.
4 - Na aplicação de um método projetual específico (empatia por uma tradição e uso desses atributos arraigados em determinada região).
5 - Na temática (necessidade) específica de um contexto.

TABELA 01: materialização da identidade no *design*.
FONTE: BONSIPE, 2011, p.77.

Sob estas formas de manifestações é que vamos encontrar a maioria dos produtos que tentam estabelecer relações com culturas locais. No *design* brasileiro, veremos cada uma destas formas expressas em artefatos diversos. Mas, ressalva-se, apenas, que as possibilidades de aproximação entre *design* e identidade cultural não se encerram a estas citadas, elas podem ser tão infinitas quanto a criatividade do *designer*.

Nesta perspectiva, de decodificar a cultura brasileira através do *design*, de permitir desvelar essa identidade local encoberta, muitos *designers* têm se dedicado. Para averiguar essas produções contemporâneas (recorte da pesquisa), que versam sobre questões pós-modernas, fizemos, ao longo deste trecho da pesquisa, um levantamento no segmento do mobiliário (ver QUADRO 01: *design* e identidade: produções contemporâneas no mobiliário brasileiro, p.67).

Ao observar as imagens, pode-se perceber o quão diversas, entre si, são as expressões dos artefatos sob uma mesma intenção, comunicar formas

de perceber a identidade brasileira no *design* feito aqui. A identidade implícita nos objetos mostra, sob o olhar da pós-modernidade, várias formas de se traduzir, como por exemplo: nos materiais ecologicamente corretos da cadeira Rio, de Carlos Motta; nos materiais, na ligação com a natureza, no processo produtivo e na inspiração em Minas Gerais, de Domingos Tótorá; nas referências religiosas e miscigenadas dos nomes das criações de Rodrigo Almeida; na menção às minorias, da cadeira Favela, dos Irmãos Campana; e no movimento de resgate da técnica artesanal do tricô, unida à industrialização do aço inoxidável das cadeiras de Nicole Tomazi.

A respeito dos primeiros momentos de redescoberta do artesanato pelo *design*, dentro do recorte da pós-modernidade, Adélia Borges (2011) comenta que:

Em meados de 1980, começou timidamente um movimento de designers em direção ao interior do país na busca da revitalização do artesanato, que se daria por meio da soma da preservação de técnicas produtivas que haviam sido passadas através de gerações e da incorporação de novos elementos, formais e/ou técnicos, aos objetos. (BORGES, 2011, p 45.)

A aproximação entre *designers* e artesãos se deu, desde essa época, de forma mais visível e positiva, mas nem sempre frutífera. São vários os casos em que esta relação existiu sem ética profissional, sem respeito pela cultura e memória do povo com habilidades e técnicas manuais.

Gui Bonsiepe (2008, p.312) aborda o artesanato como recurso local para produção de identidade no *design*. Para ele, as associações entre *design* e artesanato podem dar-se sob as seguintes posturas:

- Enfoque conservador: o artesão é protegido contra qualquer influência externa, tende à extinção da técnica artesanal em função do isolamento social, em geral, uma iniciativa de antropólogos;

- Enfoque estetizante: usam o termo arte popular para a arte erudita, na tentativa de agregar valor de arte ao artesanato, é o caso de muitos objetos intitulados como *etnodesign*;

- Enfoque produtivista: tem, no artesão, uma mão de obra barata e qualificada, valendo-se disto, para produzir objetos de *design* de forma completamente antiética;

- Enfoque culturalista-essencialista: considera a produção artesanal como ponto de partida para um verdadeiro *design* latino americano, às vezes, uma visão utópica;

- Enfoque paternalista: conformam artesãos em uma perspectiva de dependência de programas assistencialista, muitos são governamentais;

- Enfoque promotor de inovação: busca autonomia dos artesãos para melhorar suas condições, contando com sua participação.

Estas foram possibilidades de aproximação entre *design* e artesanato, pela inserção do *designer* no meio artesão, mas, há, também, a capacidade de uni-los de outra forma, representado o artesanal, em técnicas, manufaturas ou inspirações, no *design* de produtos, e lhe dando seus devidos créditos. Nesta linha de atuação, por exemplo, temos a *designer* Nicole Tomazi, do Rio Grande do Sul. Ela cria, junto a uma comunidade artesã local, objetos que dançam entre manufaturas artesanais e industriais. Atualiza técnicas (crochê, tricô e outras) têxteis, que abrangiam apenas a área do vestuário e de roupas para a casa, trazendo-a para o campo dos produtos usuais e decorativos. Faz, também, uso de materiais industriais, como o plástico, o aço *inox* e o *nylon*. Já são várias linhas de objetos (figuras 11 e 12) concebidos pela marca Oferenda Objetos.



FIGURA 11: mesa Fractal – 2012.

FONTE: <http://oferenda.net/#pt/projeto/11/colecao-fractalm>.



FIGURA 12: linha Jangada - 2013.
FONTE: <http://oferenda.net/#pt/projeto/12/colecao-jangadal>.

Encerramos este capítulo com um quadro resumo (ver quadro 01) já comentado, que compreende exemplos da produção de alguns dos *designers* acima mencionados, e que se configura em representações do que tem e vem sendo produzido há algumas décadas no *design* brasileiro. O quadro, que faz um panorama do *design* brasileiro contemporâneo, contempla segmento do mobiliário, mais especificamente, produções recentes de *designers* que se dedicam a projetos de objetos para sentar - bancos, cadeiras, pufes e espreguiçadeiras, dentre outras nomenclaturas.

Consideramos, por fim, que as reflexões esboçadas possibilitaram avançar na pesquisa, para analisarmos os objetos de estudo, com critérios definidos, que compreendem a pós-modernidade e as possibilidades de entrelaçamento entre o artesanal e o industrial na concepção de objetos de *design*.

QUADRO 1 - DESIGN E IDENTIDADE: PRODUÇÕES CONTEMPORÂNEAS NO MOBILIÁRIO BRASILEIRO



Poltrona Moeda - 2009
Zanine de Zanine
Material: inox



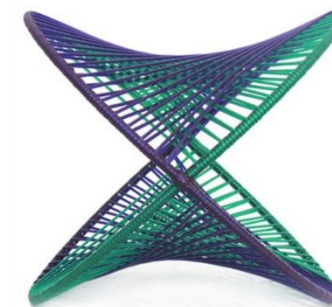
Poltrona Trez - 2010
Zanine de Zanine
Material: chapa de aço com pintura eletrostática

Banco Carambola- 2010
Sérgio Matos
Material: aço e trama de fios sintéticos



Cadeira Rio - 2010
Carlos Motta
Material: eucalipto, laminado de PET reciclado

Banco de balanço R40 - 2010
Carolina Armellini e Paulo Biacchi
Material: macarrão de plástico



Banco Peixe -1989
Irmãos Campana
Material: placa de aço dobrado



Cadeira Favela - 1991
Irmãos Campana
Material: sarrafos de madeira com certificação ambiental



Cadeira vermelha - 1989
Irmãos Campana
Material: cordas de algodão e aço inoxidável

PRODUÇÕES DO MOBILIÁRIO BRASILEIRO DE MAIOR DESTAQUE (1980 -2012)

Poltrona Fractal 2012
Nicole Tomazi
Material: aço inoxidável e trançado de tricô em lycra



Poltrona Indústria da Vovó - 2011
Nicole Tomazi
Material: ferro e trançado de tricô em lycra



Banco Solo - 2010
Domingos Tótora
Material: papelão reciclado



Cadeira Africa -2006
Rodrigo Almeida
Material: madeira e corda de pvc



Poltrona Fago - 2011
Mariana Betting Ferrarezi e Roberto Hercowitz
material:estruturada em ripas de Madeira, espuma e tecido

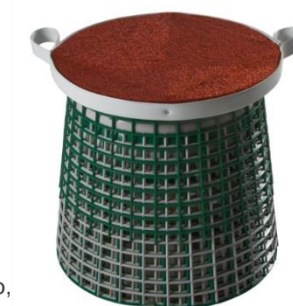


Poltrona Do balacobaco - 2007
Nicole Tomazi
Material: ferro e trançado de tricô em lycra

Banco Kraft - 2008
Domingos Tótora
Material: papelão reciclado



Banquinho Erê -2009
Rodrigo Almeida
Material: madeira, couro, miçangas e plástico



O DESIGNER BRASILEIRO SERGIO MATOS E A PÓS MODERNIDADE

Registros sobre sua biografia

Procedência e formação acadêmica

Projeção nacional e internacional como designer

Trajectoria reverberando sobre produção:
a poética de Sérgio Matos

Objetos selecionados para análise

3 O *DESIGNER* BRASILEIRO SÉRGIO MATOS E A PÓS-MODERNIDADE

Tempos atrás, dispúnhamos de poucas fontes de pesquisa sobre a história do *design* brasileiro. Recentemente, podemos nos deparar com diferentes narrativas do *design* no país. São escritos de historiadores, jornalistas, antropólogos e, dos próprios *designers*, dentre outros profissionais que encontram diálogos com este campo. Eles descrevem o *design* sob variados recortes, como de períodos históricos, de uma tipologia de produto, de uma corrente de pensamento, ou mesmo da obra de um *designer* em especial.

Este momento, em que se tem maior liberdade para gerar narrativas, por diferentes perspectivas, sobre a história do *design*, também é um momento onde o cenário dos *designers* brasileiros encontra-se com muitos atores em atividade. Tomando como verdadeiras, e fecundas, as informações apresentadas, propomos lançar um olhar sobre um *designer*, de produto brasileiro, em específico, Sérgio Matos (figura 13).



FIGURA 13: Sérgio Matos
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

O *designer* tenta expressar suas formas de perceber identidade cultural brasileira através da linguagem dos artefatos que projeta. E, sob críticas positivas a este respeito, tem obtido reconhecimento de sua produção e conseguido projeção no Brasil e em outros países, onde o *design* tem espaço de debate.

Mas o que faz com que Sérgio Matos consiga assimilar peculiaridades da identidade cultural brasileira em produtos, de forma tão singular, além do fato de ter uma formação em *design*? Certamente, sua trajetória tem muito a nos elucidar. Ela mostra como foi conformado seu repertório, com o que o *designer* se identifica, e de que modo se dá o processo de Matos, como mediador entre a cultura brasileira e o público consumidor, através do *design* de objetos.

Além dessa inquietação que motiva este trabalho, há outros fatores positivos para o *designer* e sua produção terem sido escolhidos como objetos de estudo desta pesquisa. O *designer* Sérgio Matos está vivo, em plena atividade e acessível a entrevistas que subsidiem a pesquisa. Isto faz com que se historicize um *designer* capaz de opinar sobre sua produção e revelar informações precisas; ou seja, diminua a probabilidade de dúvidas de interpretação sobre os objetos de estudo, fato que enriquece a pesquisa.

3.1 REGISTROS SOBRE SUA BIOGRAFIA

3.1.1 Procedência e formação acadêmica

Nascia, em nove de dezembro de 1976, em Paranatinga, uma pequena cidade próxima ao Parque Nacional do Xingú, no interior do Estado do Mato Grosso, Sérgio José de Matos.

Em entrevistas concedidas (ver apêndices B e C), o *designer* descreve que morou pouco tempo na sua cidade de origem, lugar onde trabalhou como bancário. A cidade ainda oferecia poucas possibilidades e, com a pretensão de cursar o ensino superior na área de criação, Sérgio Matos migrou para Goiânia – GO. Lá, iniciou estudos na faculdade de Propaganda e *Marketing*, mas, decepcionado com a

forma persuasiva de atuação dessa formação profissional, acabou por abandonar o curso. Foi, nessa experiência, em Goiânia que ele reafirmou seu interesse pelo *design* de produtos e descobriu a graduação em desenho industrial na cidade de Campina Grande, interior da Paraíba.

Mesmo desejando cursar *design* na Paraíba, naquele tempo, ele tinha ressalvas, pois, a imagem que possuía do Estado era a mesma das imagens vendidas por novelas da televisão, uma paisagem seca e sem infraestrutura. No entanto, se aventurou e se encantou com Campina Grande, uma cidade desenvolvida, polo de tecnologia nordestina, com paisagens de serra e uma forte cultura local. O *designer*, desde então, faz viagens pelo interior do Estado para conhecer a cultura - possivelmente conheça e se identifique mais com a cultura paraibana do que vários paraibanos.

O fato é que, Sérgio Matos tem descoberto cada vez mais, para si, uma Paraíba que não fazia parte do seu imaginário, e desvelado, em sua produção, iconicamente (nas cores, nas formas e nas inspirações), os motivos de seu encantamento com a cultura paraibana e nordestina de forma geral. Matos admite que estes fatores aparecem na sua produção porque surgem, antes de tudo, na sua vida. Ele teve de buscar, no Estado, matérias-primas possíveis e sistemas de produção viáveis que pudessem se mesclar com a inspiração no local. Sem ser caricato, mas, trazendo à contemporaneidade símbolos quase folclóricos (a exemplo do balão de São João, que inspirou a poltrona balão – figura 14), Matos se presta a mediar aspectos da cultura brasileira e o *design* de produtos.

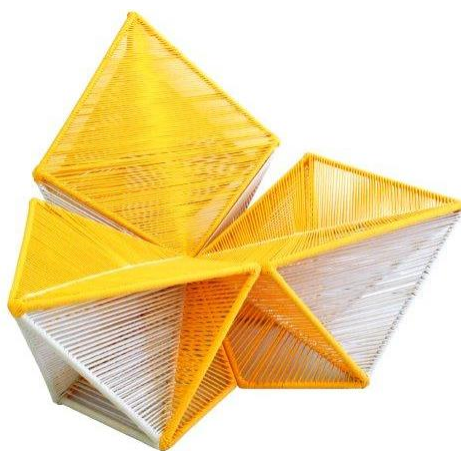


FIGURA 14: poltrona Balão.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Questionado por que sua produção tem traços estéticos predominantemente do nordeste, Sérgio Matos considera este fato natural do processo de adaptação ao lugar onde estiver vivendo e de sua identificação com o mesmo. Muito provavelmente, se estivesse morando no Rio Grande do Sul, iria fazer assim como na Paraíba, uma pesquisa de imersão para ver onde se identifica culturalmente e verificar materiais e processos viáveis para sua produção, de modo a refletir traços da cultura local.

Apesar dos anos transcorridos de sua partida e da identificação estabelecida com outro ambiente cultural, Sérgio Matos demonstra afetividade ao falar sobre sua terra natal. Tendo morado um tempo em fazenda, passou uma parte da vida, intimamente, ligado a hábitos rurais, à natureza, e até à cultura indígena, pois, nos finais de semana, gostava de ver uma feirinha de artefatos dos índios do Xingu que acontecia na cidade de Paranatinga.

Todas essas lembranças, e o gosto pelo rústico e artesanal, ajudam a formar seu repertório individual e, estão presentes, na decoração de sua casa, (gentilmente aberta durante entrevistas), onde se encontram objetos utilitários e/ou decorativos, como bules e canecas de alumínio, característica recorrente em diversos *designers* e artistas como, por exemplo, a já citada, Lina Bo Bradi e o artista Mário Cravo.

Desde a graduação, em Campina Grande, Sérgio Matos tentava trabalhar, em seus projetos, todo o repertório cultural que vinha se acumulando, mas, várias vezes, foram talhadas. No seu trabalho final de graduação tentou desenvolver um produto que mostrasse a cultura indígena, típica de seu Estado, mas, sua proposta foi negada. Tempos depois, o mesmo projeto (Banco lanomâmi – figura 15) ganhou o prêmio SEBRAE Minas de *Design* em 2008.



FIGURA 15: banco lanomâmi.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Sérgio Matos permaneceu na Paraíba desde sua graduação, e apareceram oportunidades de trabalho que o conduziram a estar lá até agora. De 2010 a 2012 Matos lecionou no curso de *Design* de Produtos, na Universidade Federal da Paraíba, como professor substituto. Acabado o contrato, o *designer* se dedicou, exclusivamente, à produção de artefatos. Sua produção tem sido intensa desde então. Na atualidade, ele coordena um estúdio de *design* de produto, que carrega seu nome. Numa sala comercial no centro de Campina Grande, Sérgio Matos conta com estagiários de *design* da Universidade Federal da Paraíba, da Universidade Federal de Campina Grande, e já possuiu uma estagiária de graduação oriunda da França, seduzida pela cultura brasileira ou, pelo menos, pela forma como a cultura brasileira é vista de fora para dentro do país.

3.1.2 Projeção nacional e internacional como *designer*

Seus projetos têm ganhado projeção nacional, e mundial, através de diversos meios de divulgação, como revistas da área de *design* e decoração, tais quais: *Casa Vogue*; *Casa Cláudia*; *Kasa*; *Viver Bem*; *Casa Mix*; *Dcasa*; *Revista Arquitetura e Urbanismo*; *People!*; *Revista Ambientes*; *Revista Arte Studio*; e *Revista E+*. Também recebeu destaque em jornais de diferentes lugares, como: *Financial Times*; *Jornal da Paraíba*; *Folha de São Paulo*; *O Estado de São Paulo*; *Jornal italiano Corriere della Sera*; *Jornal Diário do Comércio de Belo Horizonte* e *Jornal italiano Il Giorno*. Por último, cito o mais eloquente dos meios de comunicação que Sérgio Matos tem sido divulgado, a internet (sites e redes sociais).

Sérgio Matos e sua produção também têm estado presente em vários eventos importantes, que discutem e premiam o *design*, como: *Casa Cor* (expositor); *Paralela móvel - Feira de Design em Mobiliário* (expositor); *Salão Satélite de Milão* (expositor por 03 anos seguidos, 2010 - 2012); *Exposição Brazilian Design: Modern & Contemporary Furniture* – Berlim 2012 (expositor); *Exposição Design Brasileiro – Mobiliário Moderno e Contemporâneo* – Portugal 2012 (expositor); *Feira de Tecnologia e Telecomunicações/CEBIT- Alemanha 2012* (expositor); *BOOMSPDESIGN* – Fórum de Arquitetura, *design* e Arte (palestrante); *Prêmio Minas*

SEBRAE (ganhador do prêmio em 2008); IF *Design- International Forum Design* (indicado por 03 produções) e 26º Prêmio do Museu da Casa Brasileira - 2012 (ganhou menção honrosa com o Tapete Marakatu), ver figuras 16 e 17.

Meio tapete, meio painel, meio artesanato, meio luxo. Ou tudo isso junto. O trançado do Marakatu, do designer Sérgio Matos, ficou exposto em abril no Salão Satélite, em Milão (mostra paralela do Salão Internacional do Móvel de Milão) e levou menção honrosa no mês passado na categoria têxtil do Prêmio Design Museu da Casa Brasileira. Inspirada na manifestação cultural da música folclórica pernambucana afro-brasileira, a peça remete ao desenho das flores que estampam as vestimentas tradicionais do Maracatu. As pétalas entrelaçadas ganham o colorido marcante do amarelo, rosa, vermelho e laranja. (BY KAMY, 2012)



FIGURA 16: Sérgio Matos recebendo o 26º Prêmio Design Museu da casa brasileira.
FONTE: http://www.tapetes.com/blog/wp-content/uploads/2012/11/IMG_04541.jpeg.



FIGURA 17: Sérgio Matos ao lado do seu produto homenageado, tapete Marakatu.
FONTE: https://fbcdn-aihd.net/hphotosc1/318_10151687301_1534009360_n.jpg.

3.2 TRAJETÓRIA REVERBERANDO SOBRE PRODUÇÃO: A POÉTICA DE SERGIO MATOS

Toda boa história é, está claro, uma imagem e uma ideia, e quanto mais elas estiverem entremeadas melhor terá sido a solução do problema.

(JAMES apud MANGUEL, 2001)

Entremeadada é, sob a percepção desta pesquisa, uma definição bem adequada de definir como se encontra Sérgio Matos e sua produção, neste período em que a pesquisa se encontra recortada. Pois, sua história de vida tem reverberado sobre suas criações. Neste sentido, podemos pensar se há na produção contemporânea de Sérgio Matos uma articulação de ideias e imagens que fazem parte de seu repertório, repertório este que vai comportar fragmentos do imaginário popular e da cultura brasileira.

Para desenvolvermos melhor esse pensamento, podemos observar a trajetória de Sérgio J. Matos sob as teorias, a perspectiva das teorias pós-modernas, e vemos que podem ser realizadas algumas assimilações. Uma delas pode ser delimitada entre processo de conformação da identidade deste *designer* e o indivíduo pós-moderno descrito por Stuart Hall.

Sérgio Matos passou pelo primeiro processo de desterritorialização ao deslocar-se de seu Estado de origem (Mato Grosso - lugar onde tinha grande afinidade cultural) para implementar seus estudos. No decurso, se reterritorializou em Goiás, mas, por falta de identificação com a área de estudo, novamente se desterritorializou. Consequentemente, passou, novamente, pelo processo de reterritorialização ao mudar para o Estado da Paraíba, lugar onde facilmente se adaptou e cursou Desenho Industrial, na Universidade Federal de Campina Grande. Desde então, permanece na Paraíba por fatores como o trabalho e a identificação com o lugar.

Dessa forma, o *designer* ampliou enormemente seu repertório imagético e cultural. Deixou de ser um sujeito de eixo principal, único, rígido e uniforme, de sua cultura de origem, passando a ser um sujeito conformado a partir da influência de várias culturas. Ou seja, um indivíduo de eixos deslocados, abertos e entrelaçados a

outros eixos. Um indivíduo que possui repertório individual, constituído através do processo de identificação com culturas diversas.

Se transpusermos a questão da identificação, da escala do indivíduo para a escala do *designer* Sérgio Matos, é possível refletir que: assim como a produção de um artista, ou de um arquiteto, a produção de um *designer* também é denotada por fatores objetivos, a exemplo do financeiro, e por fatores subjetivos, como o processo de identificação cultural – em geral, predominam os fatores da subjetividade. Dificilmente, será visto um projeto, ou uma obra de arte, que não carregue consigo traços de uma identificação pessoal do autor, traços que surjam de uma sensação de pertencimento. Entendida esta questão, reflete-se como a produção de Sérgio Matos está diretamente ligada à sua identificação e ao seu repertório, que foi estruturado pela sua trajetória de vida.

Matos acredita que vários motivos fazem de seus produtos singulares, e bem aceitos, dentre eles estão: o esmero, conseqüente do amor que dedica à sua profissão; o equilíbrio entre funcionalidade e estética, que consegue mediar em seus projetos; o olhar que lança sobre aspectos culturais do Brasil, com os quais se identifica; a primazia do fazer manual dos artesãos que executam suas peças; e o momento que o mundo vive, de buscar produtos que tragam características étnicas e artesanais, produtos que fujam de estéticas industriais e que contem histórias.

Como já comentado, nas teorias pós-modernas do capítulo dois desta pesquisa, o mundo encontra-se em um longo e indefinido processo de globalização, em diferentes esferas de relacionamento entre nações, econômica, política, social e, não há como negar, culturalmente. Dando ênfase aos aspectos culturais, mais especificamente, à cultura material, o que se percebe nos últimos anos é uma tendência mundial à massificação, uniformidade cultural. Sendo o *design* de produtos, um manifestante da cultura material de uma sociedade, parte dele também tende a esta homogeneização de estéticas industriais.

Neste cenário é que artefatos, como os projetados por Sérgio Matos, que contam fragmentos da cultura de um povo através de suas funções (práticas⁷,

⁷ “São funções práticas todas as relações entre um produto e seus usuários que se situam no nível orgânico-corporal, isto é fisiológicas. A partir daí poderíamos definir: São funções práticas de produtos os aspectos fisiológicos do uso”. (LOBACH, 2001, p. 58)

simbólicas⁸, estéticas⁹), ganham visibilidade pelo processo de diferenciação - característica típica dos antagonismos ou teoremas opositivos pós-modernos. Na poética narrada pelos objetos criados por Matos, articulam-se discursos que podem ser interpretados como sendo tão híbridos quanto as identidades pós-modernas.

A característica do híbrido, na produção de Matos, dar-se-á por vários fatores: tem-se que a identidade cultural do *designer* pode ser interpretada como híbrida. Observa-se, na produção de Matos, uma narrativa estético-simbólica sobre a valorização da cultura local (não só quanto à Paraíba e ao Nordeste, mas em relação à cultura brasileira – ver banco lanomâmi) em relação à global. A narrativa se repete, no tocante a materiais e manufaturas (ambos locais). Verifica-se uma tentativa de preservação da memória e da tradição do trançado, através do trabalho manual que é realizado para acabamento dos objetos; enlaçam-se a manufatura artesanal e a industrial (o humano e o mecânico, a perfeição e as vicissitudes, o estéril e a calorosidade, configurando artefatos).

Sérgio Matos desenvolve, através de sua produção, maneiras de perceber aspectos da identidade cultural brasileira, e representá-la, como forma de registro da memória da cultura do país sob sua ótica. Um conjunto de ações que se dá por meio de uma leitura poética, contemporânea e atualizada de *design* nacional. A identificação com a cultura local é, para Matos, um fator definitivo para seu processo criativo. Em determinada altura de uma entrevista concedida, Matos afirma:

Eu vejo que o Brasil todo tem raízes culturais e tradições muito fortes nas diferentes regiões, mas, no Nordeste, eu sinto que isso é mais forte, que tem mais raízes e a iconografia é muito rica. E acho que está no momento de se mostrar isso: características culturais, tradições e o artesanato. (ENTREVISTA – Apêndice B)

⁸ “As funções simbólicas, também chamadas de “estima”, são aquelas ligadas a comportamento e motivações psicológicas individuais ou partilhadas pela coletividade, em que cada consumidor reage em função de um sistema de valor próprio e de um sistema de referência sociais e culturais. Suprem, portanto, necessidades subjetivas, tais como: aparência (forma, cor, textura, etc.), status social, dentre outros aspectos, estando diretamente vinculadas ao contexto social e cultural. Caracterizam-se por serem não qualificáveis”. (ONO, 2006, p. 29)

⁹ “As funções estéticas são relações entre um produto e um usuário no nível dos processos sensoriais. A partir daí podemos definir: A função estética dos produtos é um aspecto psicológico da percepção sensorial durante seu uso.” (LOBACH, 2001, p. 60)

Nas figuras 18 a 20, vemos imagens que denotam algumas das inspirações vernaculares de Sérgio Matos. Já no quadro 02, ao final desta sessão, observamos a linha do tempo das produções do *designer*.



FIGURA 18: foto tirada na feira livre em Campina Grande-PB, por Sérgio Matos.
FONTE: http://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-07_n.jpg.



FIGURA 19: caixa pessoal com alguns objetos de inspiração de Sérgio Matos.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

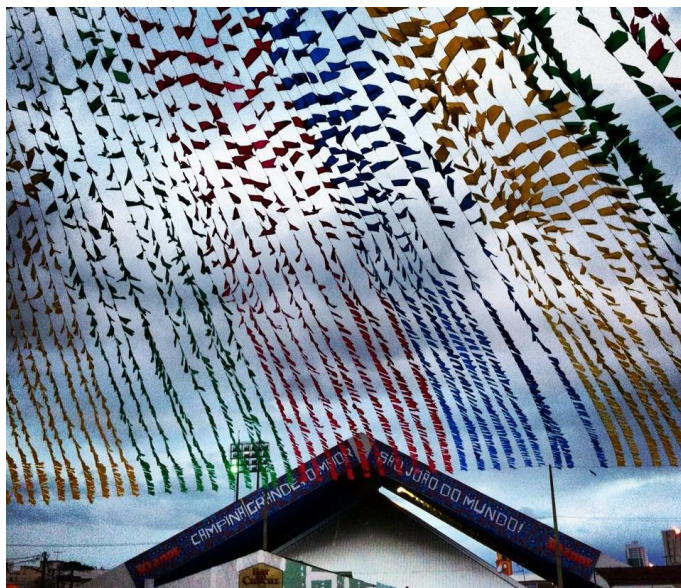


FIGURA 20: foto tirada por Sérgio Matos no São João de Campina Grande-PB.
FONTE: https://fbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net/hphotos-ak-11509812301_1873384213_n.jpg.

A linha de pensamento de Sérgio Matos nos parece, por alguns momentos, com as ideias de Lina Bo Bardi. Vejamos um fragmento do texto “Porque o Nordeste”, nele, Bo Bardi faz apontamentos sobre sua identificação com a cultura e a Arte Popular Nordestina, e sobre como via ambos, com amplo potencial de inspiração para inventar um verdadeiro *design* brasileiro.

Nem todas as culturas são “ricas”, nem todas são herdeiras diretas de grandes sedimentações. Cavocar profundamente numa civilização, a mais simples, a mais pobre, chegar até suas raízes populares é compreender a história de um País. E um País em cuja base está a cultura do Povo é um País de enormes possibilidades. (BARDI, 1994, 20p.)

Quando se fala em um verdadeiro *design* brasileiro, se quer explicitar um *design* que não se perpetue caricatamente como folclore, tão pouco, se fala sobre persistir na mimese – a “*finesse*”, como ironizava Lina Bo Bardi. Fala-se um *design* que respeite as memórias de sua história cultural, que releia das memórias as práticas que puderem ser utilizadas, e que tome como instrumento novas tecnologias que não encubram as raízes brutas da cultura local. Acerca dessa questão, Lina Bo reflete:

É preciso se libertar das “amarras”, não jogar fora simplesmente o passado e toda a sua história; o que é preciso considerar é o passado como um presente histórico. O passado, visto como presente histórico é ainda vivo, é presente que ajuda a evitar as várias arapucas... Frente ao presente histórico, nossa tarefa é forjar outro presente, “verdadeiro”, e para isso é necessário não um conhecimento profundo e especialista, mas uma capacidade de entender historicamente o passado, saber distinguir o que virá servir para as novas situações de hoje que se apresentam a vocês, e tudo isso não se aprende nos livros (BARDI, 1990 apud Oliveira, 2006, 354 p.)

Um pensamento crítico sobre os possíveis rumos do *design* brasileiro, feito na década de 1960, que permanece completamente atualizado. O *design* brasileiro continua no impasse entre grossura e *finesse*, porém, cada vez mais, levado pela maré e pelas tendências de mercado. É sobre o mercado que Li Edelkoort, uma holandesa, e respeitada crítica de tendências, faz prospecções a respeito de nosso tema. Ela vem ressaltando, em palestras e eventos de *design* pelo mundo, que acredita que ainda iremos ver o industrial carregar a alma do artesanal, e o primeiro mundo valorizar a cultura dos países emergentes. Em entrevista ao *site* de tendências <http://www.maxima.xl.pt/>, em junho deste ano, Edelkoort afirmou que a globalização já não é o que era e nem será a mesma:

Sim, porque localização e globalização andarão de braços dados. Cultura, folclore, gastronomia local, tudo o que é regional ganhará mais e mais importância. Pensar num estilo global não é correto. Na realidade, o estilo global é feito por milhares de ideias locais. E quanto mais local formos, mais locais e enraizadas estas ideias ficam, tornando-se super-regionais. Este é um desenvolvimento lógico, mas também tem uma faceta um pouco assustadora pois anuncia igualmente o reforço das ideias demasiado nacionalistas. (EDELKOORT, 2013 apud FIQUEIREDO, 2013)

Mesmo com tantos posicionamentos a favor da valorização de aspectos culturais identitários locais, Matos lastima que o mercado local (principalmente no Nordeste) ainda se encontra um tanto quanto fechado, em decorrência de um grande público resistente em aceitar produtos da região. A importação de estéticas estrangeiras, ainda, é uma barreira considerável para o estímulo à produção do *design* nacional.

Acreditamos, pelas análises deste trabalho, que apesar das dificuldades de mercado, Sérgio Matos caminhe pelas trilhas da grossura. Não só pelas tendências mercadológicas, a “étnico”, mas sim por uma identificação com a grossura da cultura local, interpretada de forma poética e mais atualizada tecnologicamente. Acreditamos, então, que ele tome por base a cultura brasileira para *start* de seus processos criativos, e que seja sobre identidade brasileira que verse a poética de seus artefatos.

Falar sobre a poética implícita na produção de Sérgio Matos, seria falar sobre o que os artefatos projetados por ele falam visualmente, como poesia. A poesia que, segundo o *designer*, em entrevistas, inspira seus projetos, é a cultura brasileira, a arte popular, as tradições artesanais, a paisagem, a feira do meio da rua, as cores das festas regionais, a memória afetiva e a celebração do encontro entre indústria e artesanato.

Na academia de *design* de produtos, o uso do termo “poética” pode causar estranhamento, pois, não é, comumente, utilizado para se referir a processo criativo de um *designer* na concepção de objetos. O *design* de produtos brasileiros, academicamente, por vezes, vai, ainda, estar ligado a visões objetivas e de metodologias pragmáticas. Por este fato, foi pensado, inicialmente, em chamar esta sessão de “PRODUÇÃO”. Mas o que está se vendo no decorrer da pesquisa é que a obra e o processo criativo do *designer* Sérgio Matos cambiam, livremente, entre arte, *design* e decoração. Matos declara, em entrevista concedida: “Não tenho problemas em fazer objetos que sejam mais decorativos e pouco usuais, ele conta algo. Não é o comum na academia, mas eu posso fazer os dois, o usual e o decorativo.”

Durante alguns encontros, para obtenção de informações específicas do processo criativo, e produtivo, dos objetos de estudo, o *designer*, quando questionado sobre uso de técnicas de projeto da academia de *design* em suas criações, afirmava que:

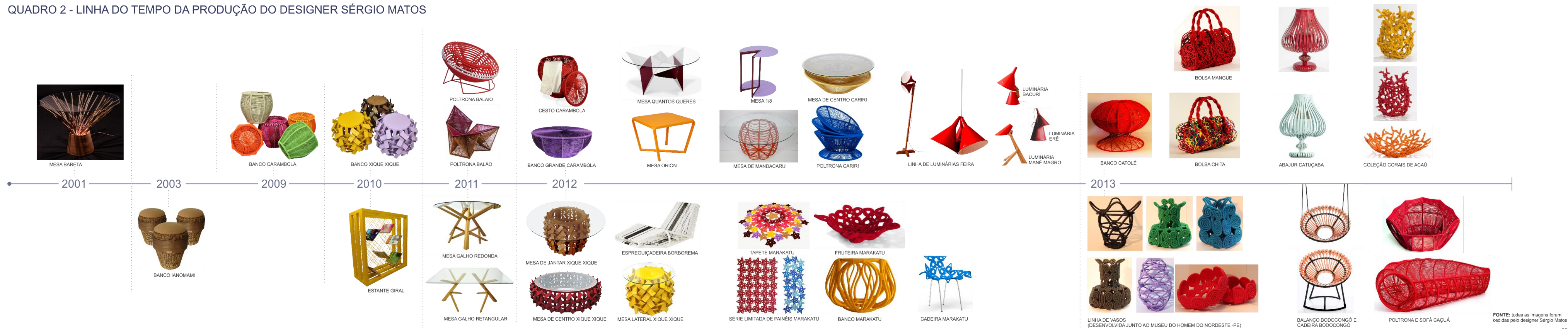
Quase tudo das técnicas que se vê na academia não se usa na prática para pequenas produções, como a minha. Já na indústria, não sei afirmar. Mas, pouco dos meus projetos têm desenho técnico ou viram modelos digitais. São complexos formalmente. Nascem da experimentação com materiais. Nunca fiz uma carta de processos para nenhum deles. É um processo mais livre. (Sergio Matos em entrevista concedida).

Por isto, vimos que a palavra poética abrange, não só a poesia, que pode estar contida na feitura de determinado objeto, o qual contém todos os elementos do repertório individual do *designer*, mas, no sentido geral do seu fazer, Matos, por vezes, vai se aproximar de um artista.

Sérgio Matos, até mesmo pela sua formação, teve contato com vários tipos de metodologias de projetos, que são comuns aos profissionais da área. Para ele, assim como para alguns *designers*, estas metodologias lhe dão uma noção geral de técnicas de criatividade e de processos industriais. Porém, estas técnicas, não são seguidas, rigorosamente, na maior parte dos casos, os *designers* se apropriam devidamente delas para adaptá-las, ou remodelá-las, às suas possibilidades de projetivas.

Para cada artefato que Sérgio Matos projeta, há um processo criativo livre das amarras acadêmicas, e com base na experimentação material e formal. Livre, por não haver uma metodologia fixa e vedada, mas, não por isso, menos projetivo, racional e pautado em processos possíveis de confecção. Matos tenta, em seus projetos, atar todo o processo de produção dos artefatos a produtores dentro do Estado (serralheiros, marceneiros, rendeiras, artesãos e fábricas de fios), mesmo que nem sempre seja possível, em sua totalidade. Acredita que, desta maneira, além dos artefatos estarem ligados à cultura brasileira, pela inspiração da peça e pelas formas projetadas, estarão, também, ligados à cultura local pelas mãos de quem os fez, contando, de alguma forma, uma história.

QUADRO 2 - LINHA DO TEMPO DA PRODUÇÃO DO DESIGNER SÉRGIO MATOS



FONTE: todas as imagens foram cedidas pelo designer Sérgio Matos

3.2.1 Objetos Selecionados Para Análise

Resgatar o silêncio é papel dos objetos.
(BECKETT apud MANGUEL, 2001)

Os objetos são, indiscutivelmente, parte da cultura de um povo, e trazem, em sua forma, um conteúdo a ser interpretado. Objetos são capazes de narrar, por exemplo, necessidades da sociedade através de seu uso, período artístico na sua configuração estética, denotar grau de industrialização da sociedade, a partir de seus materiais e tecnologias de fabricação, ou a memória de um povo, nas diversas maneiras de configuração.

Ao falarmos assim, é comum nos remetermos a objetos de arte apenas, mas, no segmento da cultura material, estão inclusos todos os objetos concretos e interpretados na sociedade. BUCAILLE e BUCAILLE, (1989) entendem a cultura material da seguinte forma:

A noção de cultura material surgiu nas ciências humanas e em particular na história a seguir à formação da antropologia e da arqueologia e à influência exercida pelo materialismo histórico. Marca a sua distância em relação ao conceito de cultura, chamando a atenção para os aspectos não simbólicos das atividades produtivas dos homens, para os produtos e os utensílios (cf. utensílio, bem como para os diversos tipos de técnica (cf. em especial vestuário, habitação, agricultura, alimentação, cultivo, cozinha, domesticação, fogo, indústria, pesos e medidas, enfim para os materiais e os objetos concretos da vida das sociedades.(...) A cultura material tende, por fim, a lançar uma ponte para a imaginação do homem e para a sua criatividade e a considerar como suas três componentes fundamentais: o espaço, o tempo e o carácter social dos objetos. Embora seja ainda necessário defini-lo com mais exatidão e embora existam ainda nele algumas ambiguidades, o estudo da cultura material pertence à pesquisa histórica e com ela colabora através de um método próprio para reexaminar as espirais inerentes a todas as ruínas do passado. (BUCAILLE e BUCAILLE, 1989, 42-43 p.)

Uma vez esclarecido que, objetos de *design* fazem parte da cultura material e, sem a intenção de sermos pretensiosos, temos que os artefatos projetados pelo *designer* brasileiro, Sérgio Matos, ajudam a compor parte da cultura material brasileira. E que, segundo discursos do próprio *designer*, há, nesses objetos, tanto como inspiração em seus processos criativos, quanto em

suas configurações estético formais, referências da cultura brasileira. Segundo Matos, a maior parte dos objetos selecionados para este estudo, fala de diferentes formas, a respeito de aspectos da cultura brasileira que têm ficado silenciados, como cita Beckett, no início desta sessão, ou esquecidos pelo olhar familiarizado de alguns brasileiros em relação à sua própria cultura.

Para apresentar os sete projetos do *designer* Sérgio Matos, que serão analisados na pesquisa, rememoramos os critérios de seleção dos mesmos. Salientando que, o *designer* em estudo, colaborou com a escolha dos artefatos, no sentido de contar a história de cada um deles, através de informações que foram obtidas durante entrevistas, gentilmente, concedidas nos anos de 2012 e 2013, na residência e estúdio de Matos, na cidade de Campina Grande-PB. Dentre os recortes que circundam os parâmetros de seleção dos objetos de estudo, estão questionamentos a respeito da definição de arquétipos e sua aplicabilidade na análise da produção de Sérgio Matos, os quais foram, oportunamente, esclarecidos em aulas sobre *design* e cultura material, ministradas pela Prof.^a Dra. Virgínia Pereira, na Universidade Federal de Pernambuco.

Dentre os projetos, foram selecionados apenas objetos de sentar, os quais houvessem passado pela avaliação de críticos de *design* ou curadores de exposições. Assim, estaremos trabalhando com os mobiliários sobre os quais foram feitos um juízo de valor por parte de profissionais experientes e renomados no *design*. Serão, também, os objetos que chegaram a um público maior pela visibilidade propiciada pelos eventos que tenham participado. Talvez, ainda, poderão ser os objetos com carga identitária da cultura brasileira mais facilmente decodificada, pois, na maioria dos casos, estes projetos foram selecionados em eventos de *design* por estarem visualmente ligados a questões identitárias.

No conjunto de mobiliários de sentar, que estaremos analisando, não há uniformidade de tipos, eles mudarão entre bancos, banquetas e poltronas, e suas configurações estético formais, serão tão diversificadas quanto as próprias inspirações. Vejamos os objetos selecionados (figuras 21 a 27):



FIGURA 21: objeto 01 - banco lanomâmi / Prêmio SEBRAE Minas de Design em 2008.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 22: objeto 02 - banco Carambola / Prêmio If Product Design Award -2012.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 23: objeto 03 - banco Xique-Xique / Prêmio Design Excellence Brazil 2012.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 24: objeto 04 – Poltrona Cariri / Exposta no Salão Satélite de Milão 2012.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 25: objeto 05 – Poltrona Balaio / Exposta no Salão Satélite de Milão.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

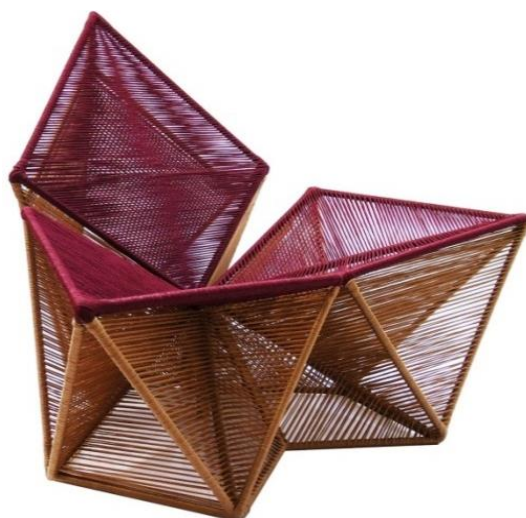


FIGURA 26: objeto 06 – Poltrona Balão / Exposta no Salão Satélite de Milão.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 27: objeto 07 – Banqueta Marakatú / Exposta na Design Weekend em São Paulo-2012.

FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

ANÁLISES DA PRODUÇÃO DO DESIGNER SÉRGIO MATOS

Bancos

Banco Ianomâmi

Banco Carambola

Banco Xique - Xique

Poltronas

Poltrona Balaio

Poltrona Balão

Poltrona Cariri

Banqueta

Banqueta Marakatú

4 ANÁLISES DA PRODUÇÃO DO *DESIGNER* SÉRGIO MATOS

Nesta fase da pesquisa, analisamos os sete objetos de estudo expostos na sessão 3.3 do capítulo anterior. Individualmente, cada projeto foi estudado sob uma abordagem teórica, com metodologia que, como já falado contextualiza o produto; ou seja, considera o processo de criação, inspirações, escolha dos materiais e tecnologias de fabricação, configurações estético-formais, e possíveis articulações com a cultura brasileira.

A partir da compreensão que a existência de um objeto parte da vontade de quem o criou torná-lo uma narrativa física, podemos perceber as imagens, deste mesmo objeto, como registros da narrativa que ele carrega; ou seja, perceber a imagem como textos visuais. Sobre imagens serem considerados textos, Ramalho (2009) descreve que, toda imagem pode ser considerada um texto: esta é uma reflexão sobre a significação de textos não verbais. Trata-se de verificar “o que” dizem as imagens, neste caso, uma imagem visual, e, ainda, de tentar mostrar “como” ela fala.

Ressaltado o quão pode ser importante a análise da construção de significados de um objeto a partir leitura de textos visuais – figuras –, eles estarão maciçamente presentes nas análises que seguem. As figuras poderão ser *croquis*, imagens gráficas ou fotografias (autorais ou cedidas pelo *designer* Sérgio Matos), e não seguem um padrão de apresentação para todas as análises.

Cada análise, apesar de fazer uso, essencialmente, da mesma metodologia, conta com a disponibilidade de diferentes figuras. Por questões de falta de demanda para produção de alguns artefatos, nem todos os objetos selecionados para análise foram registrados com exclusividade para a pesquisa. Em alguns momentos, contamos com a disponibilidade do banco de imagens do *designer* Sérgio Matos para melhor instrumentar o estudo. Tratou-se de adaptações metodológicas que, para o estudo, em nada afetaram as possibilidades de interpretação entre os diferentes objetos.

4.1 BANCOS

4.1.1 Análise do banco lanomâmi

As ideias que originaram o banco lanomâmi (figura 28) surgiram ainda na academia, mais especificamente durante um *workshop* oferecido por um grupo do Politécnico de Milão, na cidade de Campina Grande – PB no ano de 2003. O grupo ressaltava, durante as atividades com os *designers* locais, a possível distinção em sua produção a partir de um olhar mais sensível para o próprio país como inspiração para projetar.



FIGURA 28: banco lanomâmi.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Nesse momento, Sérgio Matos reforçou concepções, que haviam sido abafadas durante a graduação, e tentou fazer do lanomâmi seu projeto de conclusão de curso. Infelizmente, a academia não aceitou, pois, havia contestações por parte do corpo docente sobre o processo de produção do artefato não ser totalmente industrial. O *designer*, então, guardou seu projeto e

desenvolveu outro (uma carteira escolar) para que pudesse concluir sua graduação de modo satisfatório à academia.

Contudo, em 2008, Sérgio Matos trabalha novamente o projeto lanomâmi e o submete ao prêmio SEBRAE Minas de Design do mesmo ano. Após ganhar sua primeira premiação, por falta de condições de produzir o projeto, Matos vende, temporariamente, os direitos de produção do lanomâmi a uma empresa do Estado do Pará.

O Banco lanomâmi tem origem em termos de processo criativo na terra natal do *designer*, Mato Grosso. A ideia de Matos era referenciar a sua vivência no primeiro ambiente cultural com qual teve contato e se identificou. Pois, faz parte de seu repertório antes de *designer*, mas como indivíduo, o gosto pela arte indígena, presente na cidade de Paranatinga (localizada em área de ancestralidade indígena, próxima ao parque nacional do Xingu).

O banco, em estudo, leva o nome de lanomâmi por alguns motivos, um deles é o fato de que Yanomami, tal qual escrito, é o nome de uma etnia indígena brasileira, e é de domínio público. Já lanomâmi, como alteração na grafia, tornou-se de domínio particular. Outro motivo, é que, assim que o banco lanomâmi foi apresentado ao público, e sua inspiração indígena foi revelada, as pessoas rapidamente assimilaram a cinta em madeira, que o banco comporta, à faixa da pintura facial indígena na cor vermelha, símbolo da etnia Yanomami (figuras 29 e 30).



FIGURA 29: detalhe da cinta do banco lanomâmi.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 30: índio Yanomami.

FONTE: <http://mainumiimagem.blogspot.com.br/2012/03/yanomami-os-filhos-de-horonami.html>.

O que foi um equívoco, ou uma coincidência. O fato é que, a pintura facial da tribo indígena Yanomami é uma imagem marcante, e divulgada, já faz parte do repertório imagético da população. Assim, se tornou uma informação mais fácil de ser reconhecida e assimilada ao elemento horizontal do banco. Tanto por ter sido assimilada dessa maneira, repetidamente, quanto indiretamente, por uma questão de *marketing*, afinal criou-se um símbolo de identificação forte no artefato, o banco que, ainda, não possuía nome, passou a ser chamado de lanomâmi.

No entanto, ainda sem nome, o banco lanomâmi se propunha a contar outras memórias, memórias Xavantes. Os Xavantes foram os povos que ocupavam, em tempos anteriores, quase a totalidade do Mato Grosso, incluindo Paranatinga, enquanto que os povos Yanomamis habitavam outros Estados, mais ao norte. Eram as tradições xavantes, as artes da culinária, da cestaria e das tramas, em geral, que faziam parte do repertório de Sérgio Matos desde a infância. E, com referência, especialmente, na cestaria (exemplo da figura 31), o *designer* se inspirou para a criação do artefato em estudo.



FIGURA 31: cestaria Xavante.

FONTE: <http://www.amoakonoya.com.br/img/PEC15444bolsadepalha.jpg>.

O banco lanomâmi, é composto essencialmente de três partes: base (cesto), cinta e assento (figura 32).

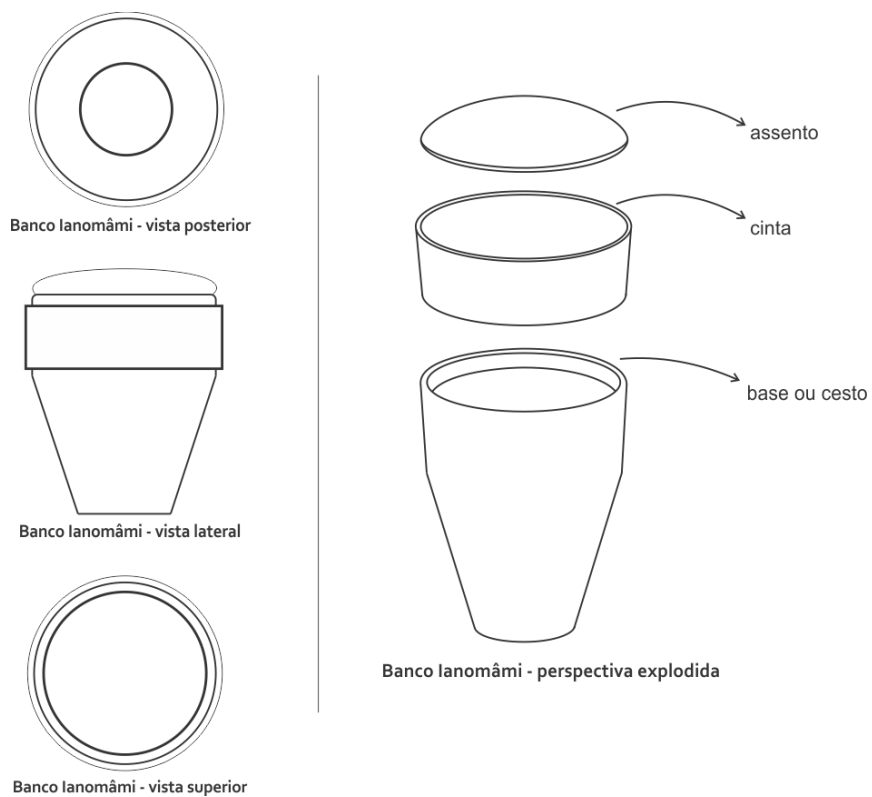


FIGURA 32: croqui do banco lanomâmi.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Suas partes principais são leves, empilháveis e totalmente desmontáveis. Com a remoção do assento, vários bancos podem ser empilhados (figuras 33 e 34). O que torna o artefato de fácil transporte e armazenamento.



FIGURA 33: banco lanomâmi – assento deslocado.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



FIGURA 34: banco lanomâmi – empilhamento.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

A base ou cesto do banco lanomâmi é composta por subpartes: hastes maiores, hastes menores, cinta interna e tampo. Estes são os elementos que

compõem a estrutura de armação da base, vejamos todos eles na figura 35 a seguir.

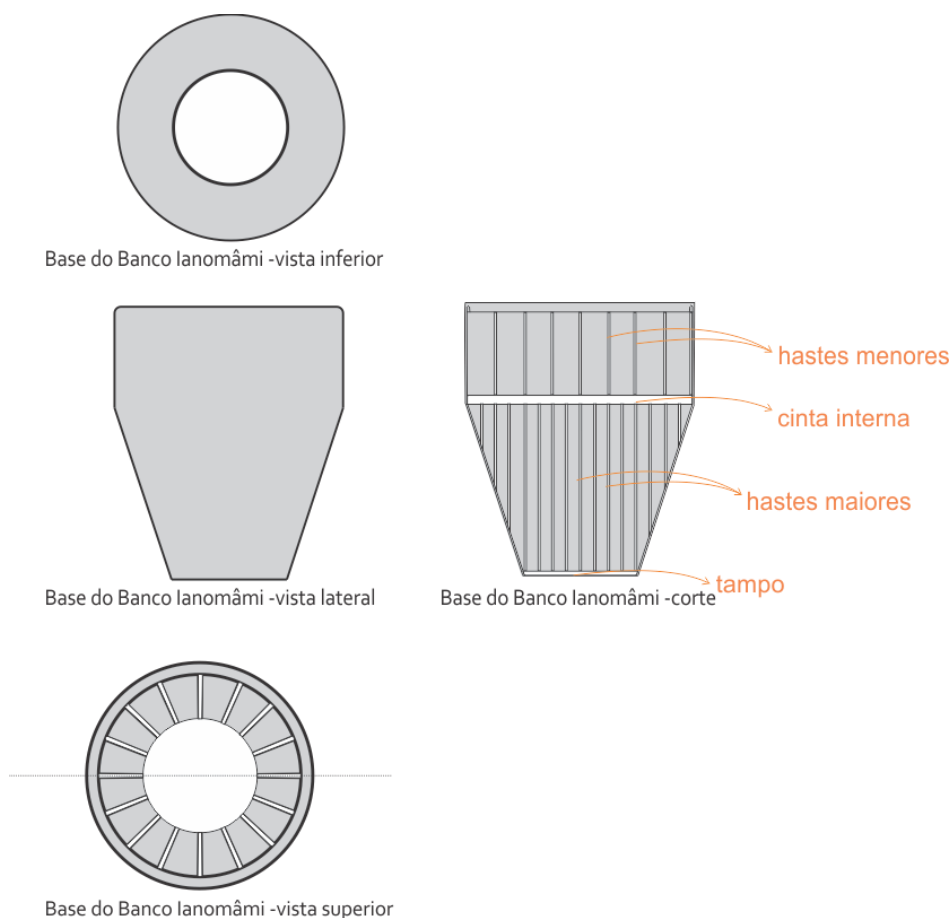


FIGURA 35: croquis da base do banco lanomâmi.

FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

As hastes menores são em nove unidades, metade da quantidade das haste maiores (dezoito unidades). Ambas, assim como a cinta interna, são confeccionadas em cipó de Apuí, extraído da região do Pará. Essa matéria prima tem extração benéfica, quando controlada, pois, o cipó de Apuí cresce ao redor de árvores e, ao passo que vai se desenvolvendo, finda por estrangular as raízes da árvore. As hastes, junto à cinta interna, conferem formas e contornos à base do banco, para que seja revestido. Unidas por pequenos pregos, em aço inox, hastes e cinta conferem sustentação e estabilidade ao artefato, características que se reforçam após a trama artesanal em fibras naturais.

O revestimento da base do banco lanomâmi; ou seja, a trama que proporciona a aparência de cesto à base, é confeccionada, manualmente, em

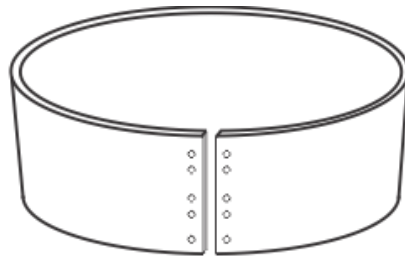
vime. A informação visual da trama traz, a este artefato, um forte componente estético, que remete à artesanaria e à simbologia cultural da cestaria indígena, tornando-se um elemento distintivo estético-formal do artefato. Originalmente, feito a partir da vimeira, o vime, nos tempos atuais, também pode ser feito de canas e bambus, desde que, em suas partes mais moles e flexíveis. Apesar da aparência delicada e frágil da fibra, o vime, enquanto trama, se torna robusto e resistente às tensões. Além disso, o vime é um material extremamente durável, especialmente, quando o tratamento de superfície for adequado, como é o caso do banco lanomâmi, que tem acabamento em verniz à base de água. Numa observação final, sobre a presença da trama do vime, neste artefato, poderíamos dizer que, as funções práticas, estéticas e simbólicas aparecem de forma totalmente enlaçadas. Pois, à medida que o vime atrela beleza ao artefato, ele remonta o símbolo da cestaria indígena e, ao mesmo tempo, estrutura, formalmente, o móvel, de modo a lhe conferir condições de uso.

A base do lanomâmi possui, ainda, uma última parte a ser comentada, o tampo. Ele se localiza no fundo do cesto e, apesar de não exercer função estética tão importante quanto o revestimento em vime, possui funções de ordem prática importantes, como fechar a base da parte inferior e garantir estabilidade ao móvel. O material que compõe o tampo é o MDF (*medium density fiberboard* ou placa de fibra de média densidade), certificado e revestido com laminados de imbuia.

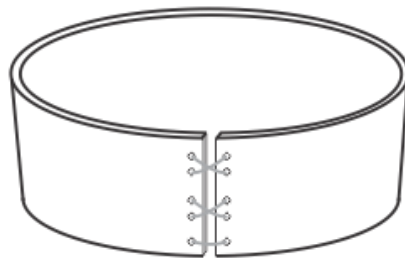
O MDF é um material que aparece, ainda, entre demais partes principais do banco lanomâmi. Ele está na cinta que envolve a base do artefato e no assento. A cinta do lanomâmi, por exemplo, é feita, internamente, no MDF certificado e, assim, como o tampo, revestida em laminados de imbuia. Em forma de cone invertido, a cinta do banco possui diâmetro superior maior que o diâmetro inferior. Como pode ser visto nas figuras 36 e 37, a cinta não tem forma fechada. Ela possui abertura de, aproximadamente, dois centímetros e cinco furos circulares de cada um dos lados da abertura. Por entre os furos, passam fibras de vime que trançam e ajustam a cinta à circunferência do cesto.



FIGURA 36: fechamento do banco lanomâmi.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



Cinta do Banco lanomâmi aberta



Cinta do Banco lanomâmi fechada

FIGURA 37: abertura e fechamento da cinta do banco lanomâmi,
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

A cinta do banco lanomâmi mostra duas funções principais, uma delas seria a estética, a outra seria a prática, vejamos melhor esta informação. Como função estética, a cinta do banco desempenha o papel de adorno, se torna um elemento de destaque no cesto, devido às diferenças de superfície – o contraste visual entre a textura da trama e a superfície lisa do laminado de

imbuia. Já para entender a função prática, temos que, primeiramente, aceitar a informação de que o cesto de vime é feito manualmente, até mesmo sua estruturação interna. Desta forma, ainda que se estipulem medidas básicas para confecção da peça (e estas foram estipuladas no projeto), haverá variações, pois é um trabalho feito pelo homem e, por isso, vicissitudes são inegáveis. Entendido este fato, temos que, a depender do peso do usuário, e o tempo de uso contínuo, as tensões verticais, exercidas pela atividade do uso, podem distorcer a trama, por mais que ela seja resistente fisicamente e, internamente, estruturada. Esclarecidas as informações anteriores, fica mais fácil perceber que, a cinta também vai exercer a função de ajustar o diâmetro do cesto e dar mais estabilidade e segurança à trama de vime. Por consequência da forma, a cinta, enquanto elemento estético, se desdobrou como um elemento simbólico, como já comentado. A ela, foi associado um valor cultural que se difere da proposta do projeto.

Como última parte componente do banco lanomâmi, temos o assento (figura 38). Ele é formado por uma base com material de estofamento e tecido de revestimento. A base do assento é, também, em MDF certificado, revestido com laminado de imbuia. Sobre ele é colocado material de estofamento em espuma sintética. Revestindo base e material de estofamento temos o tecido de algodão natural colorido. Este tecido é desenvolvido com processo ecologicamente correto pela EMBRAPA- PB (Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária – Paraíba) a partir de uma espécie de algodão que já nasce colorida.



FIGURA 38: assento do banco lanomâmi.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

O algodão, naturalmente colorido, em muito colaborou para a economia do Estado da Paraíba e, principalmente, para a economia da cidade de Campina Grande. Hoje, ele é estudado em cinco variedades que são exportadas para o resto do mundo, principalmente para o Japão, Itália e

França, além de Estados Unidos, Alemanha, Portugal, Espanha, Suíça, Inglaterra e Dinamarca. O tecido de algodão natural colorido foi, também, a matéria prima da embalagem própria do banco lanomâmi, uma *ecobag*. (Ver figura 39)



FIGURA 39: embalagem do banco lanomâmi.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

O fato de o banco lanomâmi portar o algodão natural colorido, produto típico da Paraíba, e símbolo cultural local, bem como o fato de comportar a trama de vime, sob o discurso projetivo do *designer* sobre a tradição indígena, faz com que a união destas informações, físicas e visuais, se torne um discurso estético-formal através do artefato. Um discurso que dialoga com o processo de formação da identidade de Sérgio Matos, como um indivíduo; um sujeito social. Pois, na medida em que esses elementos componentes são informações simbólicas referentes às culturas diferentes, com que o *designer* teve contato, também foram elementos com os quais ele se identificou e refletiu criticamente para uso em termos de projeto. Sérgio Matos, como um sujeito que se ambientou em meios sociais diferentes, devido seus processos migratórios, refletiu sobre eles em sua criação como se sua obra fosse uma reverberação de seus aspectos identitários.

Outro importante discurso que tenta se pronunciar no banco lanomâmi é o da sustentabilidade. A responsabilidade ambiental esteve presente desde o início do projeto, porém, vários fatores de produção fizeram com que o lanomâmi, ainda, não fosse totalmente sustentável. O que há nele, é uma

tentativa manifesta de ser um artefato sustentável que, ainda, não pôde ser efetivado. Uma ideia ainda a ser trabalhada, pois, no ano de 2015 o direito de produção do banco retorna à posse de Sérgio Matos e, segundo o *designer*, o artefato será relido de acordo com suas influências identitárias mais recentes.

4.1.2 Análise do banco carambola

Ganhador do *Design Exelence Brazil 2011* e *IF Product Design Award 2012*; exposto na *Paralela Móvel 2012*, e no *Salone Satellite* de Milão 2010; finalista do Prêmio Objeto Brasileiro 2010 e, classificado no Prêmio SEBRAE Minas de Design 2010; participante de exposições no exterior (*Leeds* - Inglaterra, Berlin e Munique - Alemanha, Lisboa - Portugal, Miami - Estados Unidos da América, Xangai - China), o banco Carambola (figura 40), projetado em 2009, numa parceria com o *designer* Cyro Visgueiro, tem se tornado o artefato de maior notoriedade na produção de Sérgio Matos.



FIGURA 40: banco Carambola.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Em entrevista, o *designer* conta que, o banco foi uma criação destinada, especificamente, para participar do *Salone Satellite* de Milão em 2010, mas, o Carambola, tomou uma notoriedade incrível, desde então. Com um olhar sensível a elementos da cultura brasileira, Sérgio Matos toma, como referencial, para este projeto, um objeto da cultura material do nosso povo, a gaiola (figura 41).



FIGURA 41: gaiola de peixe.

FONTE: <http://milleto.files.wordpress.com/2009/12/jequi-2.jpg>.

A gaiola é um utensílio confeccionado, artesanalmente, por tribos indígenas, e pescadores, em materiais como: madeira, cipó e rede. Mas, é, também, produzida industrialmente, na atualidade, em materiais sintéticos e metais. No Brasil, a este mesmo artefato, são dados vários nomes, Jeri, Covo, gaiola de peixes e armadilha de peixes. Ela consiste numa estrutura com um bojo, com duas pontas afuniladas e circulares, sendo, uma delas fechada. Quando colocada no mar, ou rios, com uma isca no fundo, os peixes são atraídos e não conseguem sair de dentro do objeto, devido sua configuração formal.

Utilizando o suporte do desenho técnico, foram dispostas em *croquis* as vistas e perspectivas da estrutura do banco carambola. Analisando estes *croquis* (figura 42), e a imagem da gaiola, pode-se refletir que, houve no momento de codificação (por que em todo objeto pode ser percebido uma linguagem ou um tipo de código) estético-formal do banco carambola, uma simplificação de formas dos elementos estruturantes da gaiola de peixes.

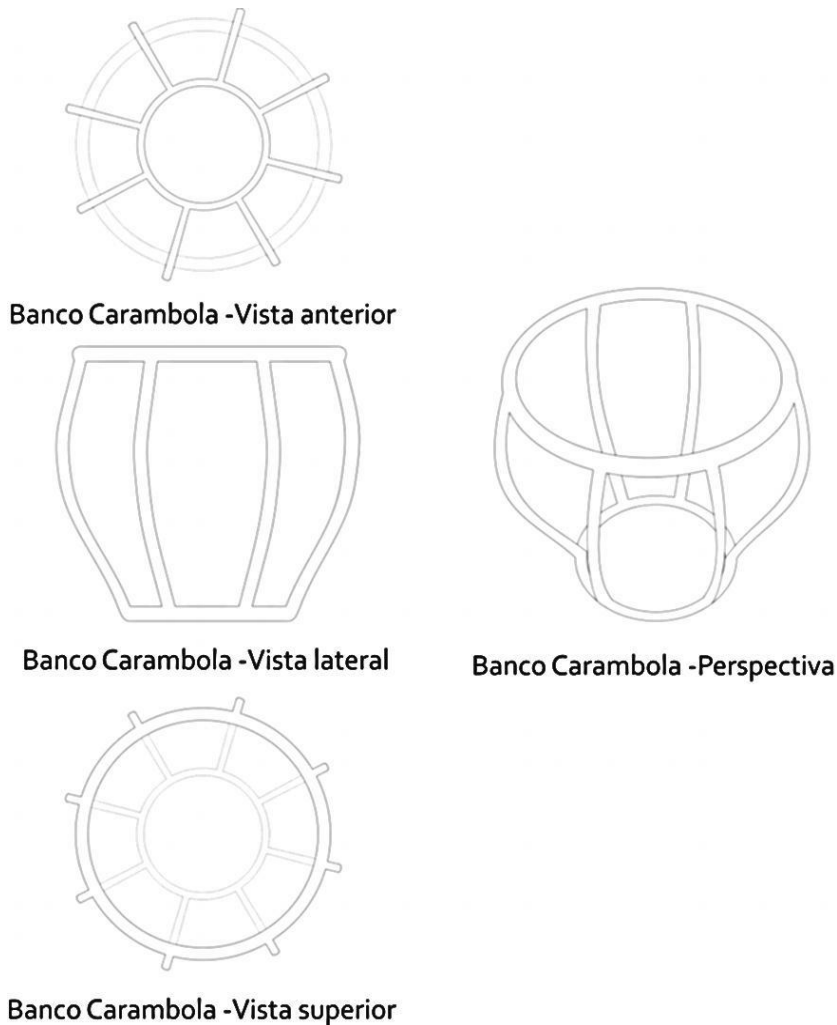


FIGURA 42: croquis – banco Carambola.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Desvendando esse pensamento, observam-se quais os elementos estruturantes da gaiola. Alguns deles curvados, longilíneos e dispostos horizontalmente (figura 41), estes chamaremos de elementos que armam o objeto. Há, também, os elementos que se trançam aos anteriores, conformando círculos dispostos verticalmente na imagem da gaiola, a estes chamaremos de elementos de união das partes. Ambos parecem, pela sua forma e distribuição espacial, conferir resistência e sustentação ao objeto ao serem tramados.

Com elementos de configuração que se aproximam visualmente da armadilha de peixe, o banco carambola é composto, também, por elementos de armação e união. Perceba a similitude, estético-formal, entre os elementos de armação da gaiola de peixe e os elementos de armação do banco, a partir da figura 43 - *croqui* da perspectiva explodida.

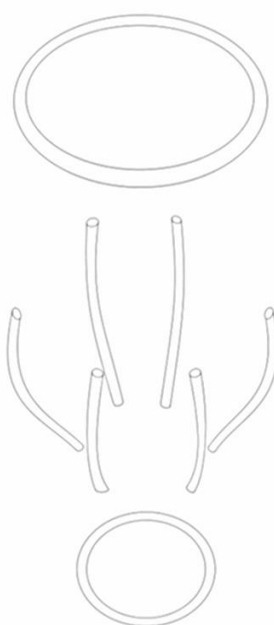


FIGURA 43: croqui da perspectiva explodida – banco Carambola.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Eles continuam em formato de círculos, e vão unir os elementos verticais, não mais através de tramas, mas, sim, através de solda. Os elementos de união conferem, ainda, outras funções à estrutura do móvel, garantem equilíbrio e estabilidade à base do banco (figura 44), e uma área para adaptação de um assento na parte superior (figura 45).



FIGURA 44: base do banco carambola.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



FIGURA 45: assento do banco carambola.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

A escolha do material, da estrutura do banco carambola, se deu por diversos motivos, vejamos: em função do uso do mobiliário, ou seja, a necessidade de um material que suportasse peso do usuário; em função da capacidade de se adequar fisicamente ao projeto; em função das intempéries de diferentes ambientes em que fosse utilizado; e em função da viabilidade econômica e logística. Os materiais que, segundo Sérgio Matos, foram capazes de satisfazer a todas essas necessidades foram o aço carbono e o alumínio.

A estrutura do Carambola em alumínio, ainda por falta de mão de obra local, é desenvolvida em uma oficina em Belo Horizonte - MG, já a estrutura em aço carbono, é produzida em Esperança – PB. Ambas, são transportadas para Campina Grande – PB, onde, só então, recebem o revestimento.

Para o revestimento do banco, foram experimentados vários materiais, inclusive o couro, mas, em um olhar mais atento às possibilidades da região, Sérgio Matos identificou os fios de algodão colorido natural, eles são produzidos com exclusividade pela Paraíba. Em algodão, foram produzidas poucas peças, pois, havia uma limitação de cor e custos. Foi, então, que se partiu para a possibilidade dos fios sintéticos, eles poderiam proporcionar uma variedade imensa de cores (o uso das cores se tornou parte da identidade da produção de Sérgio Matos), são resistentes, de melhor custo e, também, são fabricados na Paraíba, na cidade de São Bento. A encomenda dos fios acontece rapidamente, por telefone e email, e tem, como base, uma métrica

padrão estabelecida por banco, bem como pelo sistema de catalogação de cores dos fios (figura 46).



FIGURA 46: mostruário de cores dos fios sintéticos.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Até se chegar a essa trama, que envolve completamente a estrutura em metal e cria aquela dimensão formal da peça finalizada, aconteceram novas experimentações. Uma delas foi a atividade desenvolvida pelo *designer* Sérgio Matos, junto ao casal de artesãos locais Senhor Geraldo Francisco de Souza e Senhora Francisca Oliveira de Souza (figura 47), para aperfeiçoar a trama. Eles são parceiros de Matos desde 2010, artesãos há mais de 17 anos e trabalham na tessitura de redes, em uma empresa privada local.



FIGURA 47: Sr. Geraldo F. de Souza e Sra. Francisca O. de Souza.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Momentos como estes descritos, denotam, claramente, um pareamento de saberes, entre *designer* e artesão; uma completude entre técnica e arte, uma articulação entre modernidade e tradição. Casos como este mostram um movimento do *designer* em olhar para traz, nas origens do *design*, reconhecendo o valor do saber vernáculo, e do artesanato brasileiro.

Depois de finalizado o primeiro banco carambola, um fato interessante foi percebido, ele já não se relacionava estético-formalmente apenas à gaiola de peixes, mas, também, parecia carregar consigo uma aproximação visual com a estrutura da fruta carambola (figura 48).



FIGURA 48: carambola.
FONTE: <http4.bp.blogspot.com-roi8LpMXmk8T0AbfwQyiYIAAAAAAACK8rTWO63nVu-0s1600carambola.jpg>.

Foi, então, que, por achar que a gaiola de peixe não faz parte do repertório individual do seu público consumidor que, o nome Gaiola, não soava tão bem quanto Carambola para o produto e, por identificar, realmente, uma aproximação visual entre o formato da fruta carambola e o banco, Sérgio Matos deixou que carambola se tornasse o nome do banquinho. O Carambola foi criado a partir de uma referência não assimilada ao produto atualmente, mas, esse fato não se torna mais uma preocupação, pois, não diminui a representatividade do objeto. O Carambola se tornou uma referência no *design* brasileiro contemporâneo, mas por que isso se deu? Afinal, não é à toa que um objeto projetado por um *designer* tão novo consegue todas as premiações e participações citadas no início desta sessão.

O Carambola, através de todas essas configurações explanadas anteriormente, conseguiu transcender estético-simbolicamente as expectativas para um banco. Seu projeto busca inspiração na cultura brasileira. Suas possibilidades de cores vão de encontro com as características de alegria e energia que as pessoas de fora têm sobre o modo de vida brasileiro. Ele resgata as técnicas artesanais que demonstram, sem dúvidas, uma delicadeza, ou calorosidade, na feitura do objeto. E, por fim, ele funde traços leves, limpos e contemporâneos, com a minúcia da tradição artesanal.

Existiu, finalmente, para o banco Carambola, todo um processo projetual bem concebido, e de identificação com a cultura brasileira, que resultou, naturalmente, em um artefato de *design* com uma estética brasileira capaz de se diferenciar e fugir do caricato.

Mesmo já tendo sido realizada a primeira análise para o exame de qualificação, a metodologia aplicada na análise do banco Carambola encontra-se em avaliação. A princípio, esta será a metodologia de base para todas as análises listadas a seguir. A metodologia ainda poderá sofrer alterações por recomendações da banca de qualificação, bem como pelas possibilidades e limitações de investigação de cada objeto.

4.1.3 Análise do banco Xique – Xique

O banco Xique-Xique (figura 49), assim como o banco Carambola, também foi um projeto de Sérgio Matos, em parceria com o *designer* Cyro Visgueiro (colega desde a faculdade). Ambos os bancos foram expostos por Matos em sua participação no São Satélite de Milão 2010.

O Xique-Xique tem como matéria prima a madeira de demolição, e possui apenas implementos metálicos para fixação de partes. A madeira de demolição, assim como a cadeia produtiva do artefato em estudo, entra no projeto como um fator de consciência sustentável, econômica e de incentivo à valorização e desenvolvimento do trabalho local, como será visto mais à frente.



FIGURA 49: banco Xique Xique
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

O processo criativo do artefato, assim como a maioria dos projetos de Sérgio Matos, tem ponto de partida na inspiração, a cultura brasileira. Para isso, Matos possui um crescente banco de registros feitos por fotos pessoais e de terceiros, e objetos garimpados a partir do seu olhar peculiar em viagens pelo país, com destaque para Nordeste, que lhe parece ter sabores mais encantadores.

Este foi mais um projeto que, em seus passos iniciais, pouco teve das tecnologias de desenho virtual. Começou com esboços e experimentações

materiais que tinham em vista se assimilar com as formas de um tipo de cactos do semiárido nordestino. Assim, o projeto do banco Xique-Xique, faz uso da técnica da biônica, na medida em que referencia o cacto conhecido por coroa de frade ou cabeça de frade (figuras 50 e 51).

A espécie, de nome científico *Melocactus zehntneri*, é de pequeno porte e possui corpo dividido em gomos dispostos verticalmente. Sua superfície é coberta de uma camada de espinhos pontiagudos que se sobrepõe e crescem agrupados em linhas na borda dos gomos. Na parte superior deste tipo de cacto, encontra-se uma região plana onde brotam pequenas flores de cores quentes.



FIGURA 50: cactos Coroa de Frade – um.

FONTE: <http://www.plantasonya.com.br/wp-content/img/coroa-de-frade.jpg>.



FIGURA 51: cactos Coroa de Frade – dois.

FONTE: http://farm4.staticflickr.com/3039/2465342199_5f1be31ff6_z.jpg.

Fazendo uma análise visual comparativa entre as fotografias do cacto Coroa de Frade, com a figura 52, onde estão dispostas vistas do banco Xique-Xique, é possível fazer, entre eles, várias aproximações do ponto de vista da

forma. Como é sabido, na biônica, são utilizadas formas e soluções da biologia para criação de projetos. Neste artefato, se pode perceber, então, uma simplificação dos traços principais do cacto (objeto de estudo da biologia) para criação do projeto de *design*.



FIGURA 52: vistas do banco Xique Xique.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Vejamos essa informação mais detalhadamente ao observar alguns estudos sobre a estrutura do banco, a partir da figura 53, onde estão dispostas as vistas principais do projeto do Xique-Xique.

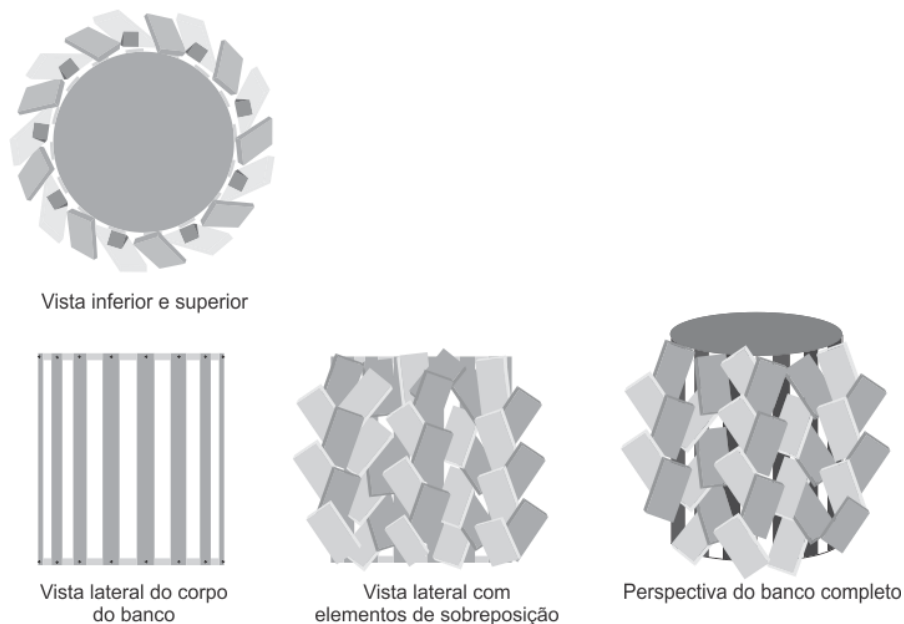


FIGURA 53: croqui do banco Xique Xique.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Para o estudo do banco Xique-Xique, ele foi dividido, essencialmente, em duas partes: corpo e elementos de sobreposição.

O corpo do banco (figura 54) é composto de subpartes que o estruturam: as astes, base, assento e elementos de união. Já os elementos de sobreposição subdivide-se em apenas duas, o módulo e o apoio. No corpo, temos uma estrutura que se assimila a um cilindro seccionado, lateralmente, em dezesseis partes por dezesseis hastes. As hastes, igualmente espaçadas, se fixam em sua extremidade superior ao assento e em sua extremidade inferior à base, por meio de elementos de união - parafusos. Base e assento são elementos planos e circulares idênticos, fazendo com que não haja diferença na forma de uso do banco, pois, base e assento podem desempenhar a mesma função.

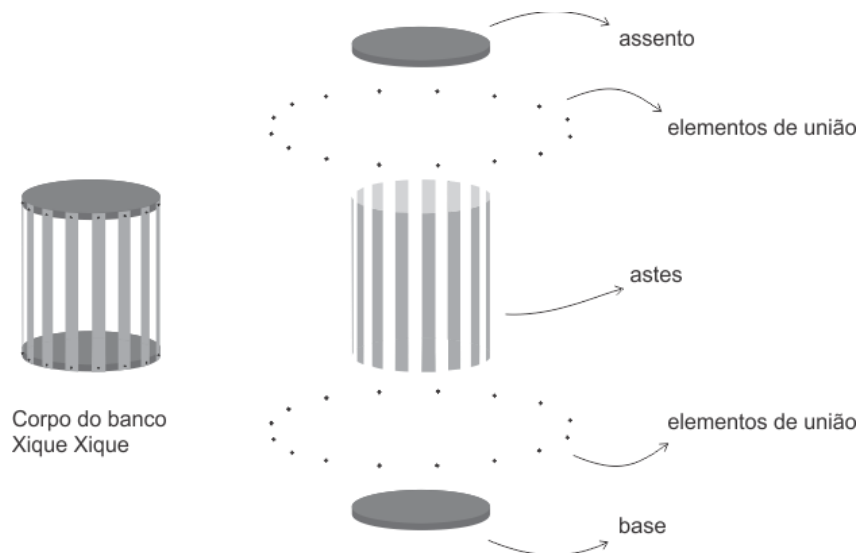


FIGURA 54: perspectiva explodida do corpo do banco Xique Xique.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Em termos de corpo, assim como o cacto Coroa de Frade, o banco Xique-Xique possui um copo seccionado, bem como o cacto, o banco porta um topo que tende ao plano. Encontram-se outras aproximações estético-formais com a observação da segunda parte do estudo dessa estrutura, os elementos de sobreposição.

Os elementos de sobreposição, uma vez já dito, são formados por duas subpartes, um módulo e um apoio que, quando unidos por cola de madeira, provocam uma angulação ao conjunto, como disposto na figura 55.

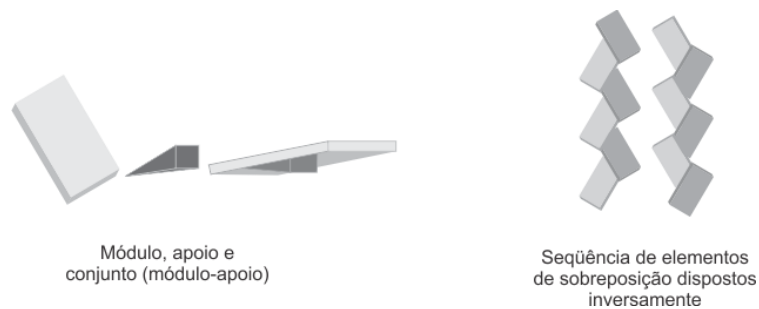


FIGURA 55: croqui dos elementos de sobreposição do banco Xique Xique.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Em cores de madeiras claras e escuras, que se alterna um a um, cada conjunto (de um total de seis conjuntos por hastes) é fixado tangencialmente a cada uma das dezesseis hastes da estrutura do corpo do banco.

Cada uma das dezesseis hastes com superfícies revestidas por conjuntos são fixadas à base e ao assento, em posições de sentido inverso, como pode ser visto na lateral direita da figura acima. Para melhor entendimento do processo de montagem do banco, foi gerado o estudo abaixo – figura 56. Nele está ilustrado o banco Xique-Xique, sua perspectiva explodida, ou seja, as partes que o compõe e o detalhamento dos elementos de sobreposição.

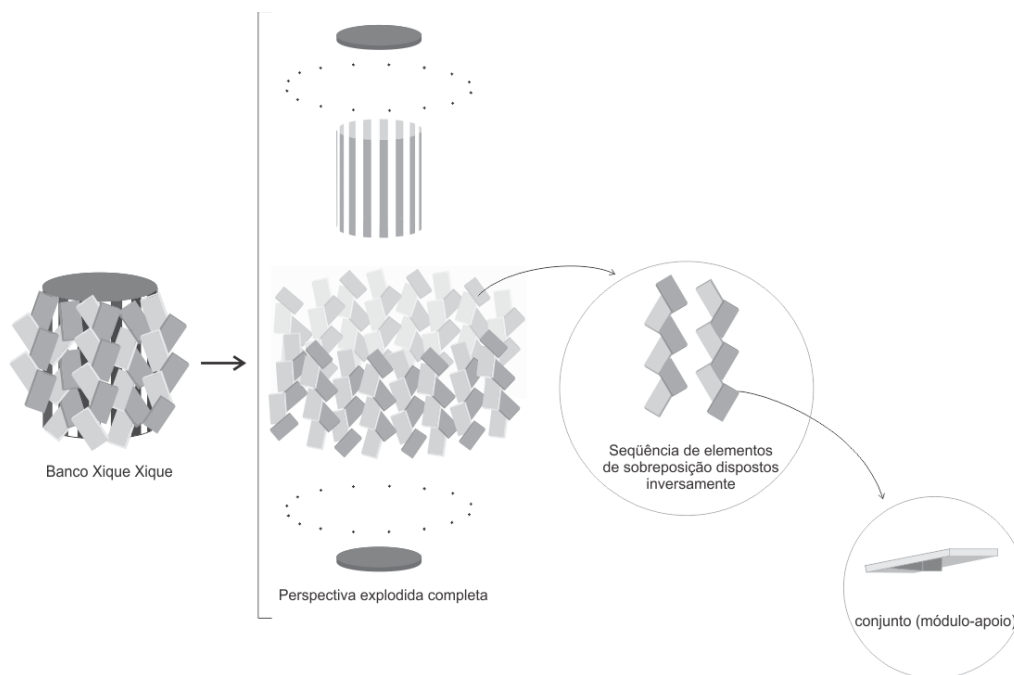


FIGURA 56: montagem das partes do banco Xique Xique.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Os tons de madeira clara e escura, em alternância, a posição tangencial e angulação, causada pelo apoio nos elementos, e a inversão de sentidos no posicionamento das hastes, causa, ao observador, uma sensação visual de completa arbitrariedade na disposição das peças alocadas na lateral do banco. Além desta sensação irreal, de desorganização, causada por um estudo significativo de superfície, outras sensações são transmitidas, como a de volumetria. Pois, a estrutura do corpo do artefato é reta e cilíndrica, mas a superfície é organizada de tal maneira que pode nos parecer abobadada, como a do cacto coroa de frade.

Percebidas essas “ilusões” visuais, falemos sobre uma das mais intrigantes sensações provocadas pelo objeto, o antagonismo de repelir e atrair. Bem como o referido cacto, o banco passa a impressão visual de desconforto e que pode machucar o usuário com sua beleza agressiva. Ao mesmo tempo, o artefato (palavra com origem etimológica no latim que remete a “fazer com arte” e termo de justo uso para o momento, pois, de fato, há na poética das criações de Sérgio Matos algo de arte) desperta uma misteriosa atração e vontade de experimentá-lo.

Mesmo não cabendo, neste estudo, uma análise ergonômica, por diversas questões já expostas no capítulo um, pode-se afirmar que, a experiência do uso do banco Xique-Xique causa impressão de conforto muito próxima do uso de bancos tradicionais de madeira com superfície reta. Ou seja, um conforto razoável para curto espaço de tempo e que, a configuração da superfície lateral do banco não interfere em seu uso tradicional, o sentar.

O banco é feito, totalmente, em madeira de demolição, uma matéria prima escolhida devido a diversos fatores como: baixo custo; adequação física para o uso; capacidade de expressão estética, a depender do seu tratamento; disponibilidade na região (o que diminui gastos com transporte); e o fato de dar nova utilidade a um material que, geralmente, cai em desuso, aumentando a extração de matérias primas virgens.

A consciência de fazer objetos sustentáveis sempre fez parte do pensamento projetivo de Sérgio Matos, contudo, nem sempre é possível aplicar soluções sustentáveis, pois, essa totalidade exigiria uma estrutura maior, não totalmente estabelecida, que incluiria uma oferta mercadológica de materiais

ecologicamente corretos mais variados, processo de fabricação mais limpos, arranjos produtivos locais e tantos outros fatores de uma cadeia produtiva.

Todo o processo de confecção do banco Xique-Xique é desenvolvido na cidade de Campina Grande, onde está localizado o estúdio do *designer*, em uma marcenaria de pequeno porte no bairro das Malvinas. O marceneiro, senhor Antônio, há três anos produz semi artesanalmente (pois, há uso de algumas máquinas), todas as peças que compõem o banco, e realiza o tratamento de superfície (envernizamento ou pintura, de acordo com a encomenda) em um tempo médio de cinco dias.

A aproximação com artesãos, oficinas de pequeno porte e grupos de pessoas que desenvolvem trabalhos manuais, tem sido uma característica crescente na produção de Sérgio Matos, principalmente com profissionais locais. O *designer* acredita, verdadeiramente, na condição de artefatos, assim produzidos, contarem histórias, carregarem memórias afetivas além das que podem carregar pela expressividade visual de suas configurações estético-formais.

O Xique-Xique afirma, na produção de Matos, a possibilidade de inventar objetos de *design* brasileiro a partir de uma identidade completamente autêntica do país, marcada pela ressignificação de símbolos de uma das mais ricas regiões do país, em termos de expressão visual. No nordeste, Matos se permitiu um desvelar, um redescobrir de um universo encantador que costuma nos ser despercebido, ou mesmo irreconhecível, dada a falta de proximidade. Tão despercebido que, logo que o banco Xique-Xique ficou pronto, foi apresentado a algumas pessoas locais sob nome de Coroa de Frade, e houve um total estranhamento. As pessoas, nativas no Nordeste, não reconheciam o termo vernáculo e, tão pouco, assimilava à planta. Foi, então, que seu nome foi substituído por Xique-Xique (figura 57), uma espécie de cacto mais popular que, também comporta espinho, porém, que se diferencia completamente em sua configuração formal.



FIGURA 57: Xique Xique.

FONTE: <http://www.flickr.com/photos/almircandido/5481203962/in/photostream/>.

Devido à aceitação do banco Xique-Xique, foi criada toda uma linha (figura 58) de produtos sob a mesma estrutura de corpo do banco.



FIGURA 58: linha Xique Xique.- da esquerda para a direita: mesa centro Xique Xique, mesa lateral Xique Xique e mesa de jantar Xique Xique.

FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

4.2 POLTRONAS

4.2.1 Análise da poltrona Balaio

De mais um novo processo de reconhecimento com o popular, o *designer* Sérgio Matos confere, novamente, poesia a objetos que passam despercebidos pelo olhar do cotidiano. A Poltrona Balaio (figura 59 e 60),

criada no ano de 2011 para participação do Salão Satélite de Milão do mesmo ano (figura 61), segue na linha de pensamento das produções de Matos dos últimos anos – objetificar (sentido de dar formas físicas), poeticamente, temas da cultura brasileira.



FIGURA 59: poltrona Balaio.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 60: vistas da poltrona Balaio.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 61: Estande de Sérgio Matos no Salão Satélite de Milão 2011.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

A inspiração da poltrona Balaio, assim como a maioria dos artefatos que Matos tem projetado nos últimos anos, vem do Nordeste. Nas contínuas visitas às feiras populares nordestinas, o *designer* realiza verdadeiras coletas para experimentações estético-formais. Por vezes, o objeto que ele leva para o estúdio traz informações que Matos ainda não sabe bem como vai reler. Outras vezes, o objeto que ele leva para o estúdio já possui um caminho quase trilhado, como foi o caso dos balaio, ou cestos, de feira (figuras 62 e 63).

Em entrevista, sobre a poltrona Balaio, em seus processos criativos e de produção, Matos evidencia que:

Com a Balaio, não foi diferente: ela surgiu em uma feira pública de Campina Grande, na Paraíba, onde cestos ou balaio para vender frutas ficavam espalhados sobre a rua (...) Havia uma forma de se fazer aquela trama, como um cone, que era atraente. (GEROLLA, 2011, p.25).

Utilizado para guardar, ou conter objetos e alimentos para transporte, o balaio, ou cesto, é um artefato popular encontrado em todas as regiões do Brasil, sob diferentes nomenclaturas. GOULART (1959), descreve algumas dessas nomenclaturas encontradas no país, como por exemplo: pacaré ou paneiro (na Amazônia); Garaguá (no Rio Grande do Norte, na Paraíba e em Pernambuco); Baquité (no Mato Grosso) e patuá (entre os índios do Nordeste).



FIGURA 62: balaies (cestos) de feira.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 63: balaies (cestos) de feira comportando alimentos.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Todo em trama de fibra natural, as matérias primas do balaio vão variar de acordo com a disponibilidade de materiais locais, como por exemplo: cipós de dendezeiro e bambu, ou folhas de palmeiras.

Grande, e de forma arredondada, o balaio possui circunferência maior na borda e menor no fundo. Seus tamanhos são variados de acordo com o que

vai comportar, bem como suas medidas são imprecisas, pois é confeccionado artesanalmente.

As similaridades entre o balaio encontrado na feira popular e a poltrona Balaio são sutis: ambos têm a função de comportar algo, no primeiro caso, objetos para venda, no segundo caso, os usuários do móvel; os dois possuem tramas, sendo que, na primeira situação a trama é a própria estrutura do objeto, na segunda situação a trama reveste a estrutura; o formato cônico, ou de meia esfera, está no balaio assim como está no par inseparável de assento-espaldar na poltrona Balaio. Bem como, ambos possuem valores utilitários e estético-decorativos.

A poltrona Balaio tem sua estrutura dividida, basicamente, em duas partes: corpo e base. Seus materiais são, em geral, aço carbono ou aço inoxidável. O Corpo (figura 64) é uma interessante peça que funde assento e espaldar, em formato dinâmico. Ele é composto de círculos e seções de círculos concêntricos, fixados em elementos de armação, como veremos a seguir.



FIGURA 64: vista da poltrona Balaio.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Para observarmos melhor esta parte da poltrona, desenvolvemos desenhos que se aproximam de vistas e cortes técnicos, apenas para

esclarecimento da estrutura do artefato. Pois, dada a complexidade do mesmo, os desenhos técnicos se mostram extremamente laboriosos, e pouco explicativos visualmente.

A partir de então, verificamos que, o corpo da cadeira tem formato arredondado – percepção de uma suposta vista superior planificada – como pode ser visto na figura 65. Nesta imagem, que não foge da real estrutura do artefato em estudo, é possível constatar que os elementos circulares e concêntricos, que formam o corpo da poltrona, são, em parte, seccionados. Tais divisões configuram, apenas, elementos estéticos visuais ao artefato. Se, do contrário, não existissem as divisões, os círculos concêntricos, muito provavelmente, continuariam a ter suas funções práticas.

Contudo, podemos usar os seccionamentos para observar as peças. Caso o observador possa traçar uma linha imaginária horizontal, de um lado ao outro da circunferência maior, na altura do centro, verá que, a porção inferior corresponde ao apoio dos quadris e pernas, já a porção superior, apoia as cotas do usuário da poltrona. Ver também a figura 64.

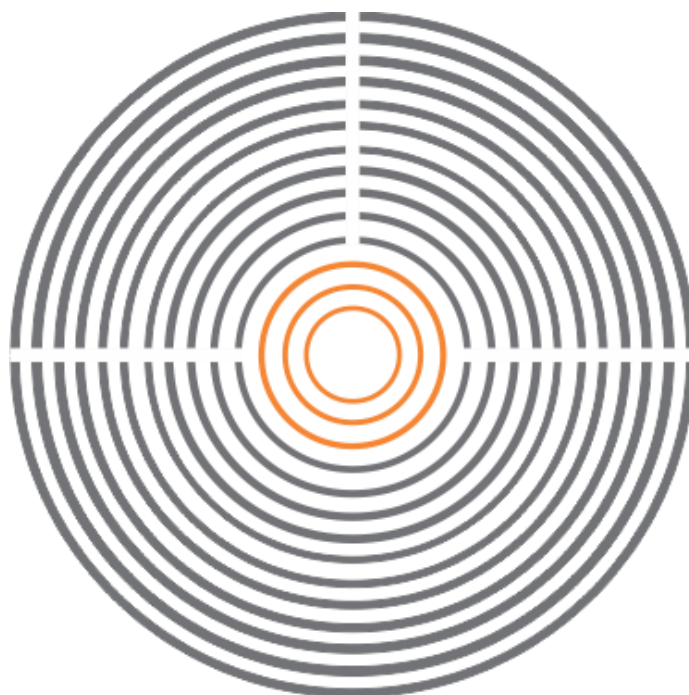


FIGURA 65: planificação da poltrona Balaio.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.



FIGURA 66: Sérgio Matos sentado na poltrona Balaio.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Outra função de apoio é desempenhada pelos círculos e segmentos de círculos mais externos na poltrona. Sobre eles, repousam os braços do *designer* Sérgio Matos, na figura 66. Assim, como sobre esta mesma região mais externa pode ser exercida forças pelo usuário, para auxiliar em movimentos de sentar-se e levantar-se da poltrona.

Ainda na figura 65, se observa a presença de círculos mais internos, em destaque na cor laranja, estes são círculos que não sofreram divisões. Desempenham tanto a função de causar maior sensação de conforto ao usuário na região dos quadris, ao sentar-se na poltrona. Quanto a função de auxiliar na união de partes internas do corpo – os elementos de armação – ver imagem 67.

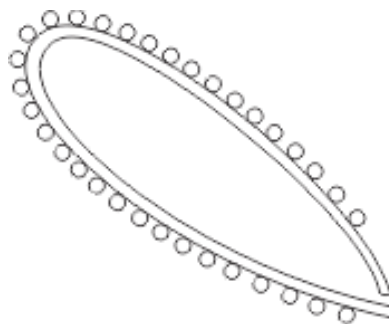


FIGURA 67: elemento de armação isolado.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Os círculos, e segmentos de círculos, são tubos metálicos, moldados a quente, que se fixam, por solda metálica, ao redor dos elementos de armação (figura 68). Somando um total de vinte e seis unidades, entre círculos e segmentos de círculos, que contornam os elementos de armação, é que se forma o conjunto volumétrico do corpo da poltrona Balaio

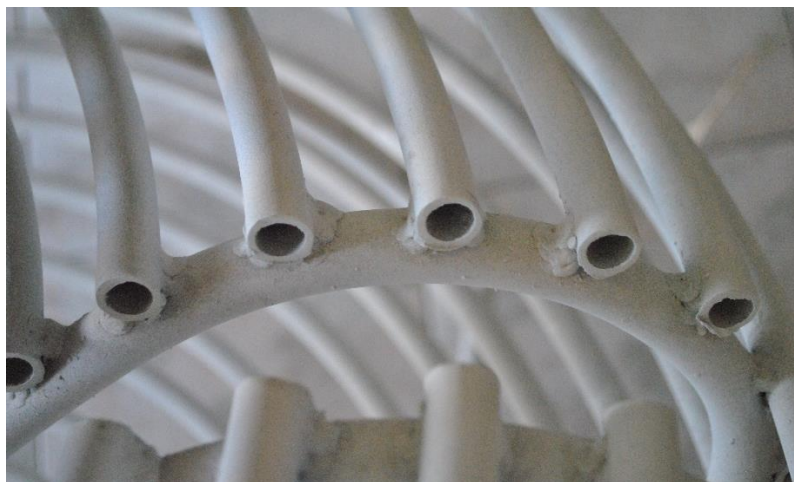


FIGURA 68: detalhe dos segmentos de círculos da poltrona Balaio.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Em seis unidades, no total, os elementos de armação se dividem dois a dois, em cada três partes formadas pelas secções dos círculos. Novamente, visualizando a linha imaginária proposta anteriormente, temos que, um suposto corte realizado sobre ela, nos revelaria, aproximadamente, essa imagem (figura 69).

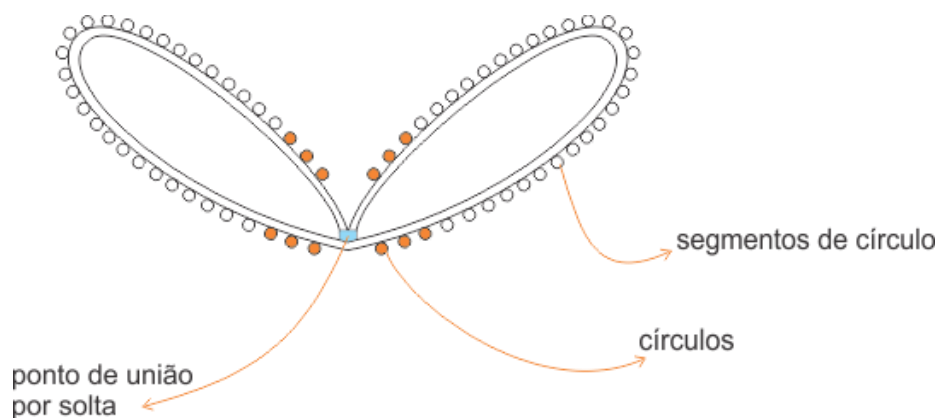


FIGURA 69: corte - elementos de armação da poltrona Balaio.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Verifica-se um rebatimento do elemento de armação isolado, o destaque na cor laranja dos círculos não seccionados, os demais círculos na cor branca e, ainda, um elemento na cor azul. Trata-se da solda de união entre as duas pontas de cada um dos seis elementos de armação.

Toda a estrutura volumétrica, composta pelos diferentes módulos de repetição (neste caso: elementos de armação, círculos e segmentos de círculos), os quais, constantemente, presentes na produção de Sérgio Matos, proporcionam, mais uma vez, a sensação visual de robustez e peso. No artefato em estudo, especificamente, ainda se percebe outra sensação visual. Pois, dado o posicionamento dos módulos de repetição, distâncias, formas e segmentações, é possível perceber ritmo, e a ilusão visual de movimento harmônico entre as partes.

De modo a amparar o corpo da poltrona Balaio, encontra-se a base (figura 70). Apesar da aparência leve e delicada que contrasta com a robustez do corpo do artefato, ela recebe todo o peso que é próprio do corpo da poltrona e, também, suporta a força exercida pelo peso do usuário do artefato. Pelas tensões que sofre, a base precisa ser de material resistente, por isso é feita em tubos de aço carbono ou de aço inoxidável, os mesmo materiais de que pode ser feito o corpo da poltrona.



FIGURA 70: base da poltrona Balaio.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

A base se divide, ainda, em duas partes: suporte e hastes ligantes. O suporte (figura 71) fica em contato com o chão, e absorve todo impacto vertical

do artefato. Além de evitar que as hastes ligantes se deformem, devido ao peso do módulo e do usuário. Ele é composto por dois elementos curvos e um elemento retilíneo. O elemento curvo maior se destina à área anterior da poltrona, e o elemento curvo menor se destina à área posterior da poltrona. Ambos têm função de conferir estabilidade ao móvel. Lingando os elementos curvos, encontra-se o elemento retilíneo, ele reforça o fator de estabilidade da poltrona, e também evita que as curvas tendam ao afastamento devido ao peso do módulo e do usuário.



FIGURA 71: suporte - poltrona Balaio.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

As hastes ligantes (figura 72) formam um conjunto de sete elementos que se diferem apenas em comprimento. Estão dispostas em três na área anterior, com distâncias iguais entre si. Já na área posterior, encontra-se em quatro, de modo que duas iguais se localizam, separadamente, nas extremidades da curva, e outras duas iguais se localizam unidas no centro da curva.



FIGURA 72: hastes ligantes - poltrona Balaio.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Na atualidade, a estrutura na poltrona Balaio é confeccionada em uma fábrica no Estado do Rio Grande do Sul. Infelizmente, Sérgio Matos não conseguiu, entre as oficinas e fábricas locais, um fornecedor que se propusesse a executar a estrutura do artefato. Após a produção da estrutura, ela vem para o Estado da Paraíba e recebe, antes do revestimento, um tratamento de pintura de toda a sua superfície. Desta forma, se tenta evitar que possíveis espaçamentos, entre as tramas de fios, permitam ver a cor do material estrutural do artefato. Só, então, pintada na cor que será revestida, é que a poltrona começa a receber a trama de fios, pelas hábeis mãos do Senhor Geraldo e da sua esposa Dona Francisca. O processo de revestimento da superfície da poltrona Balaio dura, em média, quatro dias. Salientando-se que, apenas o corpo do artefato é revestido pela trama, a base permanece somente na pintura, em cor consoante com o mesmo.

A poltrona Balaio une a exatidão da estrutura industrial aperfeiçoada, com a beleza do trabalho artesanal, do feito à mão, com impressões e alma. Sobre este pensamento Sérgio Matos declarou, em entrevista (GEROLLA, 2011, p.25): “Não tenho dúvida de que o artesanato é o maior dos valores agregados”.

Este objeto de estudo, assim como a poltrona Cariri, a ser analisada mais à frente, conta uma história que nasce na Paraíba, vai ao Rio Grande do Sul e retorna à Paraíba, quase tão migrante quanto o próprio *designer*. A Balaio possui uma carga simbólica que está impregnada de espírito paraibano desde o processo criativo. Porém, assim como todos os objetos, ela passará a contar, também, outra história, a história que terá, junto ao seu dono. Bem como, passará a ter outros valores simbólicos, dentre eles, os aferidos pelo seu dono.

4.2.2 Análise da poltrona Balão

Desde a chegada de Sérgio Matos à Campina Grande, cidade que disputa com Caruaru, anualmente, o título de capital do forró, em época de São João, o *designer* ficou encantado com os festejos de junho. Viu, logo após sua

chegada, a cidade completamente enfeitada dos símbolos mais tradicionais da festa junina no nordeste, como bandeirinhas e balões coloridos (figura 73).



FIGURA 73 balões de São João.

FONTE: <http://olhares.uol.com.br/clientfiles/fotobig2882888145.jpg>.

Mesmo o São João sendo uma manifestação cultural ímpar no Brasil, no Nordeste ela tem representação cultural maior, tão grandiosa quanto o carnaval para o sudeste, por exemplo. Neste período, inúmeros símbolos tradicionais da cultura popular local e, mais especificamente, da cultura do sertão, afloram com enorme força. Acontecem no período de São João, um movimento de ressignificação e valorização de certos objetos e materiais que, na atualidade, muito pouco se utilizam, é o caso do tecido de chita, das peneiras de palha e tantos outros artigos encontrados nas feiras de rua.

Dentre os símbolos que compõem o conjunto de imagens juninas, o balão tem valor de destaque. Antes, permitia-se sua soltura, simbolizando o início dos festejos juninos, mas, agora, constitui prática ilegal, no Brasil. Foi pela figura do balão de São João que, Sérgio Matos, despertou especial interesse. Tanto por suas cores, quanto por sua representação espacial, uma estrutura complexa que, por alguns momentos, pode se aproximar de dobraduras de origami.

A poltrona Balão, criada no ano de 2011, trata-se, então, de uma homenagem ao São João de Campina Grande, na medida em que o *designer*

se inspira na forma do símbolo junino do balão, objeto que só passou a ter proximidade após sua moradia na cidade, para criar seu artefato. Matos estuda, e se utiliza do balão, enquanto principais linhas estruturais do símbolo junino para projetar parte da estrutura modular que compõe o corpo da cadeira Balão (figuras 74 e 75).



FIGURA 74: poltrona Balão.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 75: vistas da poltrona Balão.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Contudo, este é um artefato na produção de Sérgio Matos que, nasce sem solicitação de projeto, foi criado a partir de uma “brincadeira em estúdio com origamis de balão de São João” como descreve o próprio *designer* em entrevista concedida. Em seu processo criativo, o *designer* desenvolveu estudos volumétricos, apenas com papel, e sem qualquer precisão de medidas,

quase como um origami mesmo. Do estudo em papel, seguiram estudos de volume em papelão, em escala, inclusive já em dimensões muito próximas do resultado final da poltrona Balão. Sempre com auxílio de seus estagiários, Sérgio passou, então, para o estudo estrutural do artefato. Os primeiros testes foram realizados utilizando canos de PVC para as hastes, e para o encontro entre elas, conexões do mesmo material.

Atualmente, a poltrona Balão, é produzida em aço inox e aço carbono. Em qualquer dos materiais ela é pintada na cor do revestimento, de modo a minimizar qualquer falha na trama de fios. Todo esse processo de estruturação, e pintura, leva, em média, duas semanas para entrar em processo de revestimento, o qual demanda, em média, mais quatro dias.

Explorando a parte estrutural da poltrona Balão (figura 76), temos que, seu corpo é composto por duas partes principais (figuras 77 e 78): assento e espaldar, que se diferenciam em sua composição espacial e só se unem na fase de revestimento do artefato. Juntas, elas constituem um conjunto onde se verifica a formação de quatro balões, dois no espaldar e dois no assento.



FIGURA 76: vista da estrutura da poltrona Balão unida.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



FIGURA 77: vista da estrutura da poltrona Balão separada frontal.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



FIGURA 78: vista estrutura da poltrona Balão separada lateral.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Relembrando que se trata de uma releitura das formas principais que estruturam o tradicional balão de São João, e de uma adaptação à proposta do projeto, não de uma transposição simples e pura da forma do símbolo junino. Durante os estudos volumétricos e estruturais do artefato, várias adaptações estético-formais tiveram de ser realizadas para conferir, ao mesmo, segurança no modo de uso, equilíbrio e conforto ao usuário. Por este fato, algumas vistas desta poltrona são, praticamente, impossíveis de serem realizadas. Dada essa complexidade formal da poltrona Balão, esta análise será realizada com base em fotografias do artefato e seu processo produtivo, uma vez que, seu desenho técnico foi irrelevante, até mesmo para sua equipe de projeto. Justificada a ausência de *croquis* das vistas do artefato, nesta análise, que poderia estar

causando qualquer estranhamento, voltamos à observação da estrutura da poltrona Balão.

Na parte do assento, encontram-se dois balões. O primeiro à direita e o segundo a esquerda, na figura 79. A união dos dois balões do assento é realizada por solda metálica, como se pode verificar na figura 80.

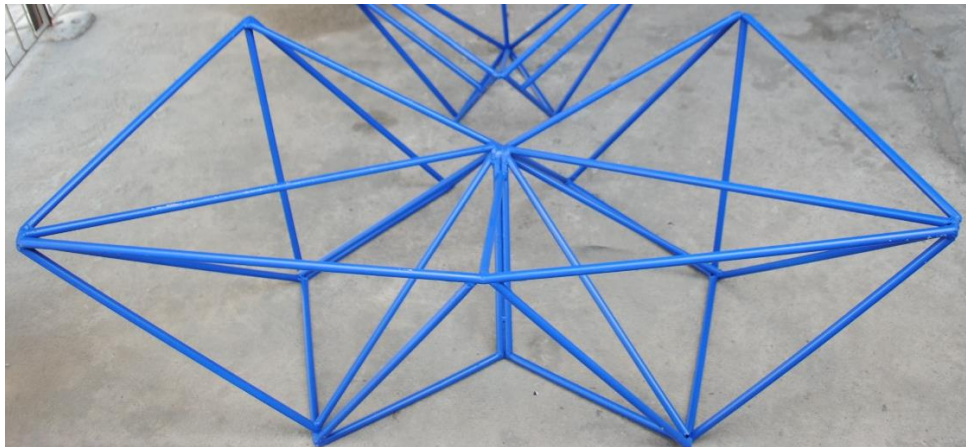


FIGURA 79: vista do assento da poltrona Balão.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

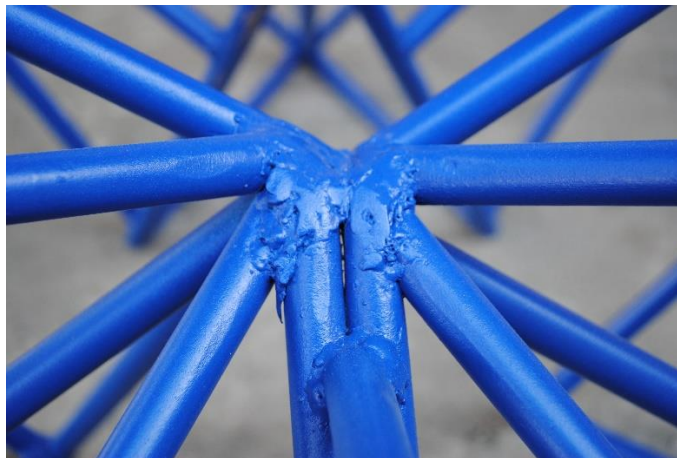


FIGURA 80: vista da união das partes da poltrona Balão.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Já no espaldar, encontram-se mais dois balões. Eles estão posicionados, de tal forma, que a poltrona, enquanto estrutura, apenas se percebe um. Já a poltrona, com fase de revestimento finalizada, ambos aparecem como se estivessem um dentro do outro. Vejamos nas figuras 81 e 82 o processo produtivo de um segundo exemplar da poltrona Balão.



FIGURA 81: vista da estrutura do espaldar da poltrona Balão. À esquerda sem revestimento e à direita com revestimento.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



FIGURA 82: vista lateral do espaldar da poltrona Balão já revestido.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Se a união dos balões internos, e as partes principais, se deu em um primeiro momento através de soldas metálicas, a união entres as partes principais (assento e espaldar) vai se dar através da trama de fios. Esta união

acontece na poltrona Balão, em um único ponto interno e convergente entre as partes, ver figuras 83 e 84.



FIGURA 83: vista do ponto de união entre assento e espaldar da poltrona Balão.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.



FIGURA 84: Sr. Geraldo unindo assento e espaldar da poltrona balão.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Nesta última figura, temos o registro do trabalho do artesão, Senhor Geraldo, na poltrona Balão, a qual ele considera a mais laboriosa para revestimento, dentre as produções do *designer* Sérgio Matos que passaram por suas mãos. Do Senhor Geraldo, e seu saber manual, seu senso estético

apurado e sua dedicação por amor ao trabalho que desempenha, depende a qualidade técnica e estética deste e de outros artefatos projetados por Sérgio Matos. Além disso, neste movimento de preservação de técnicas da artesanaria, do saber popular e da tradição, o Senhor Geraldo confere aos projetos de Matos algo inestimável, alma aos objetos. Colabora, no sentido de diferenciá-los, como artefatos legítimos, à medida que imprime, manualmente, seu potencial artístico através de belas tramas de fios.

4.2.3 Análise da poltrona Cariri

Cariri é o nome dado a uma microrregião no interior do Estado da Paraíba, como mostra a figura 85. Nesta região, são confeccionadas, por artesãos locais, partes componentes do tapete Marakatú, artefato mencionado na próxima análise - a banquetta Marakatú.

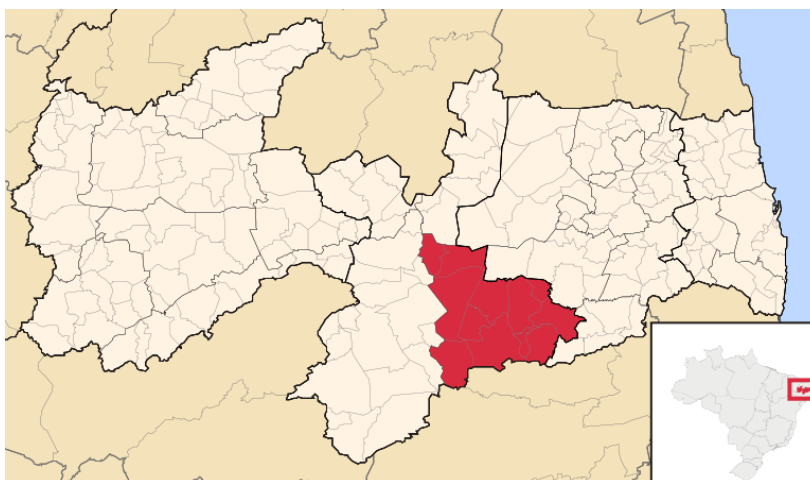


FIGURA 85: Microrregião do Cariri – Paraíba.

FONTE: <http://img217.imageshack.us/img217/231/800pxparaibamicrocariri.png>.

O nome do artefato a ser analisado neste momento surge, então, como uma homenagem a essa microrregião, que hoje é responsável por parte da produção do *designer* Sérgio Matos.



FIGURA 86: poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Além da poltrona Cariri (figura 86) comportar em seu nome, o caráter de memória e homenagem à microrregião paraibana comentada, ela também retoma, através de suas formas, um discurso já visto neste trabalho, o do objeto vernáculo. Referimos-nos à poltrona Balaio e sua inspiração nos cestos (balaio) usados em feiras populares.

As referências, cestos e fotografias, reunidas para criação do projeto da poltrona Cariri, surgem no mesmo período que o da poltrona Balaio, no ano de 2011. Porém, para Sérgio Matos, as possibilidades de explorar aquela referência ainda não haviam se esgotado no projeto da poltrona Balaio. Tanto que, no ano de 2012 o *designer* torna a visitar as ideias que originaram o móvel, para que outros olhares, sobre o mesmo discurso, pudessem projetar algo para o Salão Satélite de Milão, onde Matos deveria apresentar algo completamente novo. E dessa forma se seguiu.

Matos tomou, como principal referência para o projeto da poltrona Cariri, uma foto (figura 87) feita por ele mesmo na feira da Prata, na cidade de

Campina Grande – PB. Vai ser, essencialmente, dela que derivará estético-formalmente o projeto da poltrona Cariri. Pois, das linhas principais encontradas nos cestos e da disposição espacial entre os mesmo, como mostra o registro fotográfico, é que surge inspiração para os primeiros desenhos que originaram a poltrona Cariri.



FIGURA 87: referência da poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Na figura a seguir (figura 88), podemos ver a fotografia de um esboço para o projeto da poltrona Cariri. Observando-a, e tendo em mente a fotografia anterior (figura 87), podemos facilmente perceber similitudes. Na primeira, por exemplo, temos que os cestos, objetos côncavos, de forma circular e diâmetros decrescentes, estão dispostos um dentro do outro. Bem como na segunda figura (foto do esboço), temos que formas circulares, em diferentes diâmetros e de superfícies côncavas, estão dispostas de maneira que parecem estar, ou sair, uma dentro da outra.



FIGURA 88: foto do croqui original da poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Deste modo, podemos refletir sobre alguns aspectos estético-formais que já vêm sendo observados nos demais projetos analisados até o momento, tais como: modularidade, repetição e volumetria. Vejamos que, a poltrona Cariri tem sua estrutura composta por duas partes principais. Na primeira, o corpo, temos representações de cestos que criam um conjunto que comporta assento e espaldar. Na segunda parte, a base (figura 89), vemos mais uma representação de cesto, porém, disposto em sentido inverso aos demais.



FIGURA 89: base da poltrona Cariri.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

A base é composta por módulos circulares e elementos de ligação. Muito semelhante à configuração formal do cesto ou balaio de feira, a mesma é formada por dois módulos circulares de diâmetros crescentes. O maior fica em contato com chão, distribuindo todo o peso do artefato e do possível usuário do mesmo. Já o de diâmetro menor fica em contato com o corpo da poltrona, e é a ele soldado. Interligando e conferindo resistência às tensões de ambos, encontram-se os elementos de ligação. Possivelmente, este posicionamento invertido do “cesto”, representado na base, se dê a fim de garantir maior estabilidade ao artefato em uso. Pois, quanto maior a área de aderência da poltrona com o chão, maior, também, tenderá a ser o equilíbrio obtido nela.

Módulos circulares e elementos de ligação (figura 90) são dispostos no mesmo material, tubos de aço carbono ou aço inox, mas, suas formas são atingidas por diferentes processos de fabricação.



FIGURA 90: módulos circulares e elementos de ligação.
FONTE: acervo do autor da pesquisa.

Elementos de ligação são obtidos através do processo de corte, enquanto os módulos circulares são obtidos após passar por processos de calandragem (figura 91). A calandragem consiste em submeter o material (neste caso tubos metálicos) a uma máquina, a calandra, que possui vários cilindros, a fim de produzir uma matriz ou forma padrão. O processo de

fabricação, em termos de estrutura da poltrona Cariri, por falta de mão de obra local, é realizado por uma empresa no Estado de Minas Gerais.



FIGURA 91: processo de fabricação da poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Assim como a base, o corpo da poltrona Cariri é formado pela união de objetos de ligação e módulos circulares de diferentes diâmetros, porém, em maiores quantidades. Somam um total de oito módulos circulares e vinte e sete elementos de ligantes.

Como pode ser visto, da figura 92, círculos e objetos de ligação unidos, por processos de solda metálica, criam formas modulares côncavas com linhas estruturantes. As quais se assemelham às linhas estruturantes dos cestos de feira, registrados pelo *designer* Sérgio Matos. As formas modulares côncavas se repetem e se sobrepõe, configurando uma forma volumétrica, o corpo da poltrona, que pode causar a sensação visual de sequência de movimento.



FIGURA 92: simplificação do processo de montagem poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Tal sensação pode ser reafirmada ao observar a figura 93, nela, os módulos côncavos já se encontram fixados uns aos outros, também por meio de solda metálica, além de revestidos por fita crepe. Nesta imagem, e a partir da criação de planos preenchidos, é possível perceber como se tornam mais evidentes as semelhanças estético-formais entre a poltrona Cariri e os cestos de feira, da figura 87.

Com a observação da figura 87, novamente se apresentam, as já citadas, características projetivas marcantes na produção do *designer* Sérgio Matos: modularidade, repetição e volumetria. Pois, neste projeto, foi através da repetição de formas modulares que proporcionou a volumetria do artefato e a sensação visual de sequência de movimentos.



FIGURA 93: planos - poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Na figura 94, não mais envolvida em fita crepe, mas revestida por um minucioso trabalho manual de criação de superfícies, a poltrona Cariri, após passar pelas hábeis mãos do artesão Senhor Geraldo, nos revela, agora, novos, leves e coloridos planos, vazados pela trama em fios de *nylon*.



FIGURA 94: vistas da poltrona Cariri.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

O processo de revestimento da superfície da poltrona Cariri leva, em média, cinco dias para ser finalizado. E, para este artefato, não há necessidade de pintura à estrutura metálica, pois, a trama de fios garante cobertura de toda ela, sem eventuais espaçamentos, como ocorre com as poltronas Balaio e Balão.

4.3 BANQUETA

4.3.1 Análise da banqueta Marakatú

O Maracatu, enquanto manifestação da cultura pernambucana, foi a inspiração do *designer* Sérgio Matos para toda uma linha de produtos que teve início em tapetes, perpassou por mobiliário, e chegou a utilitários, como fruteiras (imagens de 95 e 96).

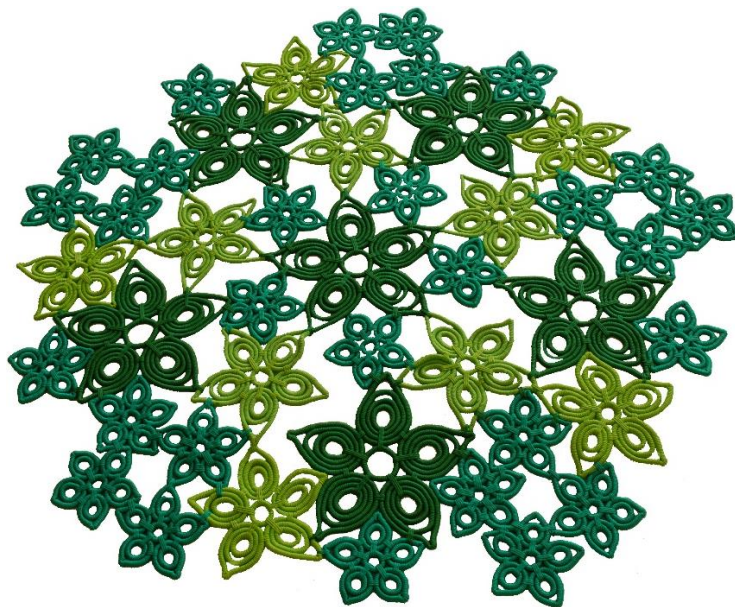


FIGURA 95: exemplar do tapete Marakatu.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 96: cadeira e fruteira Marakatu, respectivamente.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

O Maracatu é considerado uma herança de tradições africanas, mais especificamente, nas congadas. Resumidamente, consistia num festejo religioso para coroação dos reis e rainhas africanas. Com o passar dos anos, o Maracatu recebeu leituras carnavalescas, no Estado de Pernambuco e, mesmo que hoje continue sendo uma tradição, poucos reconhecem estas origens.

Como um dos principais símbolos da cultura do Estado, o Maracatu é um todo complexo das artes e da tradição, que abrange, dentre outros fatores, a música (letras, ritmo e instrumentos); a dança; a indumentária (roupas e acessórios); o fazer manual (de instrumentos e da indumentária); uma gigantesca paleta de cores; nomenclaturas próprias; a sensação de pertencimento da população à cultura local; e a motivação de festejar o carnaval.

Na atualidade, o Maracatu se manifesta, essencialmente, sob dois modos, o Maracatu rural e o Maracatu nação. Vários traços vão distingui-los. Vamos nos ater apenas ao rural, fonte de inspiração para criação dos artefatos, em análise, de Sérgio Matos. O Maracatu Rural, como o próprio nome faz referência, é encontrado na Zona Rural do Estado de Pernambuco como, por exemplo, no Município de Nazaré da Mata (figura 97). Enquanto característica de ritmo é, também, chamado de Maracatu do Baque Solto.



FIGURA 97: maracatu do baque solto.

FONTE: <http://nazaredamata.pe.gov.br/nazare/index.php/maracatu>.

Em outros tempos, era tocado apenas pelas gerações da população rural de mais idade. Atualmente, o Maracatu do Baque Solto, também possui

grupos só de mulheres ou só de crianças. Além disso, Importante lembrar que, o Maracatu Baque Solto atrai um número cada vez maior de admiradores e se tornou alvo de registro de fotógrafos e estudiosos de área da cultura, bem como deixou de ser restrito à área rural para se apresentar, também, nas ruas do Recife Antigo e Olinda.

A indumentária dos caboclos de lança (figura 98), um dos principais personagens que compõem um grupo do Maracatu Rural, se tornou símbolo emblemático da cultura carnavalesca pernambucana.

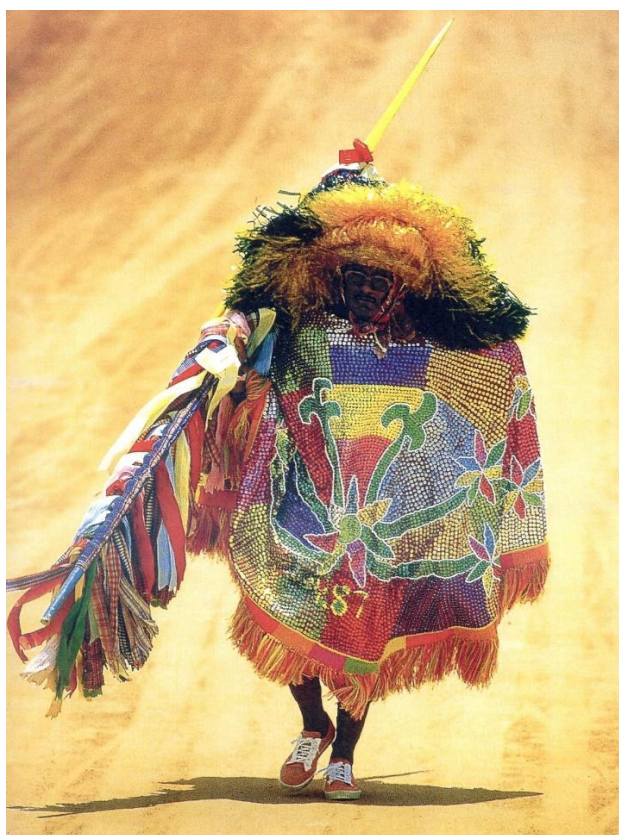


FIGURA 98: Caboclo de lança - Maracatu. Fotografia de Pedro Ribeiro.
FONTE: <http://tcc-projeto.blogspot.com>.

O caboclo usa, junto aos elementos do figurino, uma espécie de capa, que cobre estruturas de armação sobre o corpo do homem, esta é chamada de gola. A gola é completamente revestida por bordados em miçangas e lantejoulas, feitos à mão por bordadeiras locais, uma tradição de anos. As formas que compõem os bordados da gola do caboclo são diversas, mas, há sempre a presença de flores. Com base em uma dessas flores fotografadas

(figura 99), é que foi criado o elemento de repetição, que aparece em todos os produtos da linha Maracatu, isto é, outra flor.



FIGURA 99: indumentária do caboclo de lança. Fotografia de Rildo Moura.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Como já mencionado, Matos acumula, em grande banco de inspirações, com dados em forma de artesanias, livros e fotografias de terceiros ou autorais – registros imagéticos de experiências de viagens para reconhecimento da cultura brasileira. Uma possibilidade de aproximação despretensiosa entre o modo de processo criativo de Sérgio Matos e de Lina Bo Bardi. O Tapete, que deu início à linha Maracatu, teve sua origem, basicamente, de um livro sobre cultura pernambucana, comprado no aeroporto do Recife, havia muito que Matos esperava para usá-lo em algum aspecto de suas criações. As imagens do livro “Cores do Maracatu” de Rildo Moura, inspiraram seu processo criativo, mais especificamente nesta fotografia exibida por último.

Ao observar as imagens expostas sobre a indumentária do caboclo de lança, outro traço sobressai, a paleta de cores. A ampla paleta de cores, permanência dos fios já utilizados em produções anteriores, referência à cultura nordestina e qualidades distintivas, foram as informações do *briefing* solicitado para o projeto do tapete, pela empresa de têxteis (*By Kamy*) ao *designer*. Este produto se constituiu um grande desafio a Matos que, mesmo tendo intimidade com os trançados naturais ou sintéticos, não havia ainda se

aventurado na tapeçaria – uma área que advém das artes, mas que, há algum tempo, vem também sendo apropriada pelo *design*, inclusive pelo *design* de superfícies.

Desde o início, Matos manifestou sua vontade de trabalhar como o Maracatu, como inspiração, porém, o caminho para se chegar a qual perspectiva o Maracatu seria trabalhado, foi laborioso. Demorou semanas no processo de desenvolvimento da primeira tentativa do tapete, mesmo assim, havia insatisfação, tanto por parte do *designer* quanto da empresa contratante.

Sérgio Matos, e seus estagiários, trabalharam incansavelmente sobre esse ícone, pois, a indumentária do caboclo de lança traz, em sua configuração estético-formal, traços peculiares compatíveis com o *briefing* recomendado pela *By Kamy*. Alguns métodos de criação foram testados de forma prática, como teares e tramas manuais. Foram várias as tentativas de simplificar as formas e de refinar os acabamentos. O resultado não poderia ter sido diferente, um artefato de grande qualidade e expressividade estética, uma vez que seu processo de criação e confecção foi exaustivamente pensado. Assim, com um trabalho de equipe (*designer*, estagiários e artesãos) o Tapete Marakatu (figura 100) ganhou o Prêmio Museu da Casa Brasileira em 2013.



FIGURA 100: exemplar do Tapete Marakatu.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

A partir da explanação sobre a história de criação da linha Maracatu, podemos pensar que, um símbolo da cultura material (a indumentária do caboclo de lança do Maracatu Rural) foi relido, adaptado e desvelado sob outro ponto de vista, ou seja, apropriado, devidamente, pelo *designer* na confecção de artefatos. O elemento base, a flor, (figura 101) do tapete, e de toda a linha Maracatu, foi, novamente, adaptado. Uma variação da mesma flor para a criação da estrutura da banquetta Maracatu.

Vejamos as imagem em sequência:

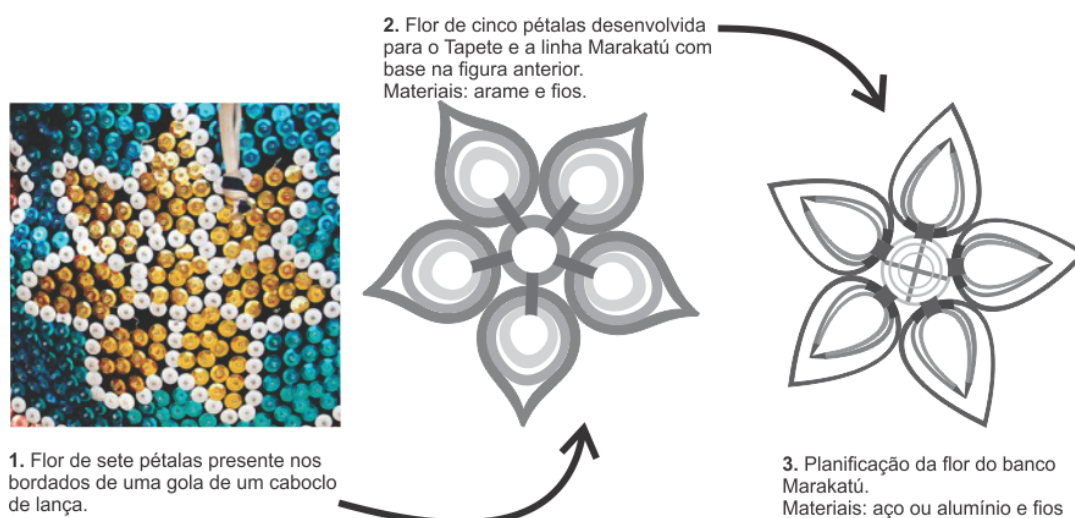


FIGURA 101: processo de adaptação estético formal da flor.

FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Como podemos ver, na ilustração acima, a flor do Maracatu deriva de uma das flores encontradas nos bordados da gola do caboclo de lança. Porém, estético-formalmente, essa criação se aproxima, e se afasta, ao mesmo tempo, da inspiração sob a qual foi concebida. Vejamos que, da flor do bordado para a primeira flor, criada por Sérgio Matos, houve um estudo de simplificação, no sentido de redução do número de pétalas. Assim, se na flor bordada havia sete pétalas, na primeira criação do *designer* a flor está composta apenas por cinco pétalas. Se, na primeira situação, os espaços são completamente preenchidos por elementos bordados, na segunda situação há espaços vazios e espaços cheios, sendo, os cheios, apenas elementos estruturantes da flor.

Sobre os elementos cheios, algumas observações, na primeira flor, criada por Sergio Matos (figura 102), são, também, elementos de contorno, ou seja, delimitam espaços (função que, na flor de bordados é desempenhada

pelos elementos de cor branca). Dessa forma, podemos ter a sensação visual de que, sobre cada pétala se sobrepõem mais duas pétalas de tamanhos em ordem decrescentes.



FIGURA 102: flor do tapete Marakatú.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Neste caso, os elementos cheios ou de contorno vão, ainda, desempenhar a função de estruturar a flor. Pois, eles são compostos de hastes de arame que moldam a flor e que são revestidas por fios de *nylon* coloridos, o mesmo material e paleta de cores que são encontrados outros artefatos de Sérgio Matos.

Vai ser na simbologia da flor para o Maracatu, na paleta e nas possibilidades de combinação de cores da indumentária do caboclo de lança, bem como, na sonoridade – uma vez que se diferencia pela escrita – do nome de origem afro que, poeticamente, a linha Maracatu fará referência à cultura brasileira, especialmente à pernambucana.

Da primeira para a segunda flor, criada pelo *designer*, mudanças foram necessárias por questões de adequação do módulo “flor” ao produto. Na primeira situação, enquanto tapete como produto, percebe-se formas mais curvas na ponta das pétalas, pra que se fixem por elementos de união às pétalas de outras flores (figura 103).

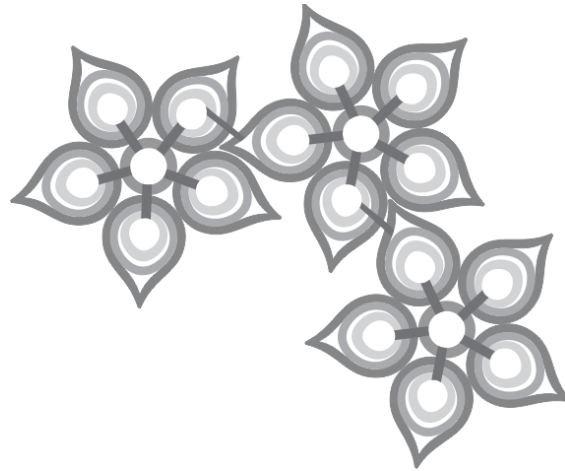


FIGURA 103: união da flores do tapete Marakatú.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Há, também, na primeira situação, uma proposta de formas maleáveis, leves e delicadas pra um artefato que, por vezes, vai estar no chão como, de fato, um belo tapete e, por vezes, vai estar em paredes, como um quadro, uma obra de arte ou um objeto de *design* com técnicas da artesanaria e que assume, sem qualquer preconceito acadêmico, a função estética e decorativa, como predominantemente.

Já o módulo “flor”, na segunda situação, enquanto banco como produto, exigiu mudanças nas dimensões, nos materiais, nas formas, e em outros aspectos. Neste projeto o módulo de inspiração se tornou o próprio artefato. Ou seja, o módulo “flor” (figura 104), segunda flor criada pelo *designer*, é, por si só, a banquetta (figura 105).



FIGURA 104: planificação do segunda flor.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.



FIGURA 105: banqueta Marakatú.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

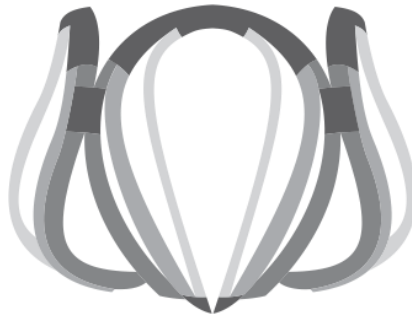
Retomando o comentário sobre as mudanças necessárias ao módulo “flor” como tapete, para a criação do módulo “flor” como banqueta, analisemos as motivações de tais alterações. Na primeira situação, que o material estruturante do miolo e pétalas era arame, o que conferia estruturação, e ao mesmo tempo, maleabilidade suficiente para um tapete. Já para a segunda situação, o arame não ofereceria propriedades mecânicas (resistência), tanto para o miolo da flor (assento da banqueta Maracatu), quanto para as pétalas (apoios do artefato).

Então, por mais que possa parecer óbvio, esta observação, para a flor Maracatu da banqueta, foram utilizados materiais mais resistentes que pudessem proporcionar algumas características, tais como: resistência para suportar a força vertical exercida pelo peso do usuário; rigidez para conservar a forma da banqueta durante as tensões, em várias direções necessárias ao processo de revestimento das superfícies; flexibilidade para que o material possa ser conformado com a organicidade estético-formal do projeto; e acessibilidade do material para facilitar o processo produtivo. Por essas premissas materiais, os materiais selecionados para a execução do projeto foram aço carbono, alumínio e aço inoxidável, a serem escolhidos de acordo com o ambiente em que o artefato será utilizado.

Estruturalmente, a banqueta Maracatu se divide em apenas três partes (ver figura 106): base, assento e apoios.



Base da Banqueta Marakatú



Apoios (pétalas) da Banqueta Marakatú



Assento da Banqueta Marakatú

FIGURA 106: vistas da banquetta Marakatu.
FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

O assento (miolo da flor), a parte superior da banquetta, é formado por três círculos concêntricos, que estão dispostos do menor para o maior em ordem crescente de dentro para fora – observemos a repetição do módulo circular. Dessa forma, a superfície criada pelos círculos, desempenha a função de assento da banquetta. Esta é a parte do móvel que recebe o esforço exercido pelo peso do usuário e distribui as tensões causadas entre as pernas ou apoios, neste caso, cinco pétalas.

A base possui dois círculos concêntricos, sendo um menor que o outro, que recebem as pontas das cinco pétalas dispostas ao redor do assento (figura 107). Ao primeiro círculo, o menor, ligam-se as pontas maiores. Ao segundo, o

maior, ligam-se as pontas intermediárias, e as pontas menores de cada uma das pétalas.



Base da Banqueta Marakatú interligada por pétalas

FIGURA 107: vistas inferior da ligação das pétalas Marakatú a base da banquetta.

FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

Assim como na base, e no assento da banquetta, a repetição de formas, em ordem crescente, também acontece nas pétalas, mas, sob outro formato. A forma principal da pétala se repete três vezes, em tamanhos e espessuras diferentes, que vão da menor e mais fina, à maior e mais espessa, no sentido de dentro para fora da pétala, causando sensação de volumetria (figura 108).



Pétala ou apoio da Banqueta Marakatú

FIGURA 108: pétala da banquetta Marakatu.

FONTE: elaborada pelo autor da pesquisa.

As pétalas interligam base e assento, de maneira que a flor “Maracatu” pode ser visualizada de forma similar à quando vemos um botão de flor parcialmente fechado, com pétalas por desabrochar (figura 109).



FIGURA 109: banqueta Marakatu.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

Em todos os desenhos de apoio, desenvolvidos para as análises, há elementos em tons de cinza mais escuro, que ainda não comentamos. Trata-se dos elementos de união entre as partes da banqueta Maracatu. Os elementos de união serão de dois tipos. Primeiro, teremos os estruturais e, em seguida, veremos os de revestimentos. Os estruturais são soldas metálicas que ficarão encobertas pelos elementos de revestimento. Estes são, assim como todo o revestimento do móvel, tramas de fios que variam em uma ampla paleta de cores e em matéria prima, do algodão ao *nylon*.

Em entrevista com o *designer* e com o artesão responsável pelo revestimento da produção de Matos, ambos afirmam que são os elementos de união que são mais laboriosos na confecção dos artefatos. Estas partes necessitam de mais tempo e atenção, além de duas pessoas para que sejam desenvolvidos. Destas partes depende a qualidade do acabamento geral do artefato, que tanto é elogiada.

Explorando um pouco mais aspectos do processo criativo da banqueta Maracatu, foi observado que, este foi um artefato com tempo total (mais de seis meses), desde a criação até a execução superior aos demais – considerando que sua origem está, ainda, no Tapete Maracatu. O processo criativo inicial contou com longas fases de experimentação, para se desenvolver e chegar a uma forma otimizada da flor Maracatu, uma forma que fosse satisfatória, estético-formalmente.

Outro ponto, que merece colocações, seria o fato deste projeto se distanciar em alguns pontos dos demais projetos selecionados. No banco Xique-Xique (inspirado na planta coroa de frade) e no Carambola (inspirado na gaiola de peixes), a configuração visual e formal dos artefatos dialoga de forma

fácil, visualmente com suas inspirações, apesar dos nomes fazerem menção a outras referências. Já a banqueta Maracatu segue uma linha menos direta e de mais abstração da sua referência no plano formal. Pois, pode-se perceber um distanciamento na configuração visual entre a flor da indumentária do caboclo de lança (tomada por base para criação de toda a linha Maracatu) e a flor Maracatu.

Porém, a banqueta Marakatú, se aproxima da inspiração por duas outras linhas: as cores vivas e diversas, e a sonoridade do nome do artefato. O uso da ampla paleta de cores é um aspecto que o *designer* Sérgio Matos já trabalhava em sua produção, a qual se volta para singularidades da cultura brasileira. E, neste caso, esse aspecto, a cor, mais uma vez se mostrou como um símbolo que, de fato, dialoga com as temáticas abordadas pelo *designer*.

Em relação ao nome, ou à sonoridade do nome, que toda a linha de artefatos recebe, Marakatú, segundo o *designer* Sérgio Matos, o que se procurou foi aludir sonoramente à origem do artefato, mas, com uma diferença na grafia. Dessa maneira tentou-se evitar a possibilidade de problemas relativos à apropriação indevida do termo Maracatu, que é de domínio público. Já Marakatú, tal qual escrito, é de domínio privado.

A apropriação de elementos da cultura material, ou imaterial, brasileira é um ato constante na produção de *design* de Sérgio Matos. Não se está falando de uma apropriação indevida e superficial, onde o discurso do objeto torna-se raso. A apropriação que aqui se refere, vem no sentido de “tornar-se próprio”, e parte do processo de identificação com o ambiente cultural. Pois, vez que Sérgio Matos, enquanto indivíduo e *designer*, se identifica com o ambiente cultural; relê, sob sua própria ótica, elementos dessa cultura, e os traduz em sua produção, criando uma nova forma de perceber aqueles símbolos. Entende-se, neste trabalho, como uma forma legítima de apropriação cultural, parte de um processo profundo de identificação cultural para criação, como é o caso da Banqueta Marakatú.

CONSIDERAÇÕES

Considerações sobre o estudo

Considerações sobre a experiência acadêmica

CONSIDERAÇÕES

CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESTUDO

Foram, são e serão inúmeras, as possibilidades de interpretação da cultura brasileira através do *design* de produtos. Durante longo tempo tivemos histórico de autonegação sobre nossa identidade. Deslumbramos-nos com a industrialização e a moda (enquanto conjunto de gostos, para além do vestir, mas, também, em comportamento social e consumo de objetos) que vinha de fora.

Longos anos, e difíceis processos de autodescoberta e autoafirmação, se passaram. O exemplo da questão da identidade nacional, formulada entre os séculos XIX e XX, que se apropriou dos elementos das culturas populares, nas suas elaborações de objetos, cores, ritmos, danças, língua, culinária, religiosidade, comportamento, e tudo o que diz respeito à cultura, a partir do sincretismo cultural das matrizes indígenas, europeias e africanas.

No pós-modernismo houve uma tentativa de quebra da estética brasileira, que remetia apenas às três matrizes, ou ao Brasil tropical; buscaram-se novos processos de identificação cultural, e, nos campos de criação, resignificar foi um método usado, consideravelmente. Uma característica que, em muito, se aproxima do processo criativo do *designer* Sérgio Matos.

Hoje, o país, enfim, se dá conta de que, olhar para si, em suas possibilidades de expressão cultural, produção e necessidades de consumo, poderia ter sido o melhor caminho a ser trilhado. Há, no *design* brasileiro, quem ainda negue este fato, mas, há também, movimentações de *designers* nacionais por diferentes vias para tocar aspectos identitários e culturais em suas produções.

A identidade cultural vai sendo, então, construída por características diversas. Alguns *designers* trabalham em demandas socioeconômicas e ambientais locais, outros, resgatam a memória de seu núcleo cultural; alguns acreditam que a identidade pode surgir da construção de símbolos contemporâneos, onde aspectos históricos devem ficar apenas no passado.

Uns acreditam que sua identidade pessoal deve ser a identidade das suas criações. Outros acreditam que a identidade deve estar representada através da transcrição literal de símbolos culturais. Outros, ainda, se tornam conhecidos, internacionalmente, pela expressão estética de sua produção, e, por serem brasileiros, seus produtos são interpretados como de identidade brasileira. Enfim, como dizer o que legitima, de forma ética e sem apropriações culturais indevidas, essas e outras tantas formas de expressões identitárias brasileiras? Fica claro que o poder que critica e analisa essas produções, são individuais. Mas, fica claro, que o processo criativo de cada *designer* é, também, individual e inestimável.

O que se tentou, neste estudo, foi discutir sobre formas de interpretação da identidade cultural brasileira em produtos de *design*. Sequencialmente, estudamos as relações que um *designer* brasileiro desenvolve com sua produção. Uma produção que, após análise de certa amostra de artefatos, se delimitou como uma real e profunda tentativa de diálogo com a cultura brasileira. Quando nos referenciamos a diálogo, não se trata apenas de um diálogo entre *designer* e objeto, mas, também, entre *designer* e público, entre objetos e público, entre objeto e todo seu sistema produtivo (do artesão à indústria), e do objeto e sua fonte de inspiração – elementos da cultura brasileira.

Assim, como vários *designers*, cada um, dentro de sua liberdade de criação, tenta trocar aspectos culturais brasileiros de maneiras diferentes. Após este estudo, acreditamos que o *designer* Sérgio Matos, e sua produção, possuem um processo de construção identitária próprio. Pois, foi verificado, durante as análises, que, em seu processo criativo, Matos permite reverberar, poeticamente, sobre a sua produção característica, como a identificação com a cultura brasileira.

Além disso, pode-se, também, reafirmar a possibilidade de interlocução entre Sérgio Matos (como indivíduo e *designer*) e o sujeito pós-moderno, descrito em literaturas trabalhadas no capítulo dois desta dissertação. O sujeito pós-moderno, assim como Matos, tem, na constituição de sua identidade (sempre aberta), vários processos culturais, como: desterritorialização; reterritorialização; adaptação e identificação; e diferenciação.

Matos, bem como o sujeito pós-moderno, é, também, um sujeito consciente do meio sócio cultural, e traz isso para sua produção, na medida em que, por exemplo, vai à Feira da Prata (centro da cidade de Campina Grande – PB), e, ao observar objetos utilitários de feira, se encanta com funis de alumínio. O *designer* leva os funis para o estúdio, a fim de reler aquele objeto e dar a ele outra função. Dessa maneira, foi criada toda a linha de luminárias, intitulada “Feira”. Trata-se, inicialmente, de um processo de imersão naquele ambiente cultural de identificação com o mesmo. Assim, como de um trabalho profissional de releitura do objeto da cultura popular, o qual foi ressignificado. Ele tomou a dimensão de artefato de *design*, e, através de seus textos visuais, narra sua carga identitária, sua memória e agora conta, ainda, uma nova parte de sua história.

Outra característica que pode ser percebida como mais uma aproximação entre o sujeito de estudo e o sujeito pós-moderno, seria o fato de que o *designer* acredita que já não existe mais uma só forma de fazer as coisas. Enquanto, em certo momento da história, todos os produtos eram feitos à mão, em períodos mais adiante, só eram valorosos produtos feitos industrialmente. Sérgio Matos aposta que, as manufaturas artesanais e industriais podem dialogar. Que o esmero e as vicissitudes do artesão atribuem características identitárias ao objeto. E mais, que fecundas podem ser as trocas de saber entre *designer* e artesão, quando há a ideia de pareamento dos níveis de conhecimento entre ambos.

Relações entre o artesanal e o industrial foram verificadas, tanto nos discursos de Sérgio Matos, em entrevistas, quanto em cada um dos sete artefatos analisados, bem como à medida que foi se desenvolvendo o estudo, foi verificada a postura de Sérgio Matos, enquanto articulador simbólico entre o público e a cultura local, através da linguagem de seus projetos.

Sobre a pesquisa, pensamos que, para o momento, discutir sobre cultura brasileira, pós-modernidade e identidade no *design* contemporâneo nacional foi bastante oportuno, ainda mais tendo como sujeito, e objetos de estudo, o *designer* Sérgio Matos e sua produção. Porém, no desenvolver deste trabalho de dissertação, inúmeros foram os questionamentos sobre discutir, futuramente, de maneira mais profunda, e/ou tendo em vista outros objetos de análise, a temática central do trabalho – cultura brasileira no *design* de

produtos nacionais. Desta forma, é considerada como uma possibilidade de ampliação destas discussões, uma pesquisa em nível de tese de doutoramento, onde ideias que surgiram durante o mestrado possam ser mais extensamente estudadas e questionadas.

Por fim, acreditamos que, após esta pesquisa laboriosa, conseguimos contribuir, academicamente, com estudos interpretativos sobre a produção do *design* brasileiro contemporâneo, que se volta para a singularidade de expressar aspectos da identidade cultural do país.

CONSIDERAÇÕES SOBRE A EXPERIÊNCIA ACADÊMICA

Concluir a graduação com um trabalho final sobre identidade brasileira foi, dentro da estrutura de pesquisa acadêmica que se tinha para aquele momento do curso de *design* de produto, da Universidade Federal da Paraíba, algo inovador. Como pesquisadora de *design*, foi algo gratificante, inclusive minha, então orientadora, Professora Silvia Loch. Mas, foi, também, uma pesquisa extremamente limitada, porque considero que as melhores pesquisas devem ser discutidas e questionadas, havendo troca de saberes e opiniões entre pesquisadores, algo que, infelizmente, não pude desfrutar muito. Por isso, desenvolver a pesquisa de dissertação de mestrado, como uma extensão das pesquisas de graduação, dentro da Escola de Belas Artes, na Universidade Federal da Bahia, foi algo engrandecedor como pesquisadora. Uma escola que já concentrava estudos nesta área, e onde o corpo docente possui mais campo para o desenvolvimento de pesquisas.

Ainda, sobre essa ótica de crescer, e adquirir conhecimento, por sair da zona de conforto, e se inserir em outros meios de pesquisas, considero que, grandes foram as contribuições recebidas durante o cursar da disciplina *Design* e Cultura Material, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Virgínia Pereira, no Programa de Pós-Graduação, da Universidade Federal de Pernambuco. Penso que foi uma disciplina cuja ementa se tornou indispensável para a expansão de ideias contidas neste trabalho. Asseguro, também, que, sem a troca de opiniões entre os colegas de outras turmas, tantas ideias poderiam ter pairado na superficialidade.

Posso dizer que, é inestimável a carga de conhecimentos que foram adquiridos no convívio com professores e colegas de turma, sala de aula, e demais ambientes acadêmicos. Bem como, foi valoroso sentir a autonomia como pesquisadora, que me foi confiada através da liberdade pela minha querida orientadora, Professora Dr.^a Maria Hermínia Olivera Hernandez. Liberdade no senso crítico da dissertação, nos prazos de entregas, em termos metodológicos, e no expor de ideias. Lições que tomei para uma desejável e futura docência.

Seria, também, impossível não relatar, o quanto foi importante a esta pesquisa, a experiência docente em um breve retorno à UFPB, durante o estágio de docência, exigido pelo programa do mestrado. Durante a disciplina de História do *Design*, que ministrei novamente junto à Professora Silvia Loch, pude reforçar o profundo desejo de me dedicar à docência, pois a vivência em sala de aula foi encantadora. Além disso, durante o curso da disciplina, vários questionamentos sobre cultura brasileira e *design* emergiram naturalmente entre os alunos. As contribuições indiretas a esta pesquisa foram lisonjeiras e, aos meus primeiros alunos, pude ser grata.

Concluído as considerações sobre a experiência acadêmica do mestrado, ressalto a descoberta da importância da troca de conhecimentos entre pesquisadores, e reforço meus votos em expandir mais pesquisas, como sendo esta uma das melhores formas que tenho para contribuir com o desenvolvimento do *design*.

REFERÊNCIAS

Referências textuais

Referências de figuras

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS TEXTUAIS

BARDI, Lina Bo. **Tempos de Grossura**: o design no impasse. São Paulo. Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994.

_____. **Uma aula de Arquitetura**. Projeto, São Paulo, n 133, 1990, p103-108.

BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo, Perspectiva, 1972. In: LARAIA, Roque de Barros. *Cultura. Um conceito antropológico*. Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 1986.

BONSEIPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSEIPE, Gui e FERNANDEZ, Silvia. (Coordenação). **Historia del diseño em América Latina y el Caribe**: industrialización y comunicación visual para la autonomía. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

BORGES, Adélia. **Design + Artesanato**: o caminho brasileiro. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

BRITO, Ângela Xavier de, LEONARDOS, Ana Cristina. **A identidade das pesquisas qualitativas**: construção de um quadro analítico, 2001. Disponível em: < [http:// www.scielo.br/pdf/cp/n113/a01n113](http://www.scielo.br/pdf/cp/n113/a01n113). Acessado em jan.2012 >. Acesso em: jun. de 2013.

CULTURA MATERIAL Richard Bucaille e Jean-Marie Bucaille in: **Enciclopédia Einaudi**, Lisboa, IN-CM, 1989, vol.16 - *Homo — Domesticação — Cultura Material*, p.11-47.

BY KAMY. **Marakatú By Kamy** - 11 de abril de 2012. Disponível em: < <http://www.tapetes.com/blog/by-kamy-em-milao-2%C3%B8ze/> >. Acesso em: jun. de 2013.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos**.4. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

_____, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução: Heloísa Pezza Cintrão e Ana Regina Lessa. - 4. ed. 5. reimp. –São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

CHAUÍ, Marilena. **Cidadania Cultural**: O direito à cultura. – 1ª ed. – São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2006. P.115-118.

CHAUÍ, Marilena. **Cultura e democracia**. *Crítica y Emancipación*, (1): 53-76, junio 2008.

DORNBUSCH, Claudia. **O OLHAR ESTRANGEIRO**. Disponível em: < http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fpublikationen.stub.uni-frankfurt.de%2Ffiles%2F25972%2F5_Dornbusch_O_olhar_estrangeiro.pdf&ei=sJwTU7iUF9OSkQfnroDwDQ&usg=AFQjCNE Xm21hzLRPtpmIgbiNUMImIMizA&bvm=bv.62286460,d.eW0&cad=rja>. Acesso em: nov. de 2013.

EDELKOORT, 2013. In: FIGUEIREDO, Mariza. **Li Edelkoort, a senhora das tendências**. Disponível em: < <http://www.maxima.xl.pt/entrevistas/13820-li-edelkoort-a-senhora-das-tend%C3%Aancias.htm> >. Acesso em: jun. de 2013

FERRAZ, Isa Grinspum (direção). **O Povo brasileiro**. Série de 10 documentários como base na obra O povo brasileiro: a formação e o sentido de Brasil de Darcy Ribeiro. 2010.

FIGUEIREDO, Mariza. **Li Edelkoort, a senhora das tendências**. Disponível em: < <http://www.maxima.xl.pt/entrevistas/13820-li-edelkoort-a-senhora-das-tend%C3%Aancias.htm> >. Acesso em: jun. de 2013.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1987.

GOULART, José Alípio. **Meios e instrumentos de transporte no interior do Brasil**. Rio de Janeiro, Departamento de Imprensa Nacional, 1959, Coleção Vida Brasileira, p.147-152. Disponível em: < <http://www.jangadabrasil.com.br/janeiro53/of53010a.htm> >. Acesso em fev. de 2014.

GEROLLA, Giovanni. Balaio Brasileiro. **Revista Arquitetura e Urbanismo**. Ed. 207, Ano 26, Julho 2011, p. 24-25. Disponível em: < <http://au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/207/balaio-brasileiro-219568-1.aspx>>. Acesso em: jan. de 2014.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 6 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

_____. **Da Diáspora: identidades e Mediações Culturais**. Stuart Hall. Editora UFMG. Belo Horizonte: 2003.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2001.

LARAIA, Roque. **Cultura, Um conceito Antropológico**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2006.

LEON, Ethel. **Design e artesanato: relações delicadas**. Revista Dart, São Paulo, SP, v.1, n.12, p. 63-67. 2005. Disponível em: <http://www.centrocultural.sp.gov.br/revista_dart/pdfs/revista%20dart%2012.pdf>. Acesso: 11 ago.2012.

LOBACH, Bernard. **Design industrial – Bases para configuração dos produtos industriais**. Tradução: Freddy Van Camp. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

LUBISCO, Nídia Maria Lienert. **Manual de estilo acadêmico: monografias, dissertações e teses/ Nídia M. L. Lubisco, Sônia Chagas Vieira, Isnaia Veiga Santana**. 4. Ed. Ver. E ampl. – Salvador: EDUFBA, 2012.

- MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens**: uma história de amor e ódio; tradução de Rubens Figueiredo, Rosaur Eichenberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MARIÑO, Suzi Maria e MORAES, Anamaria. **Ergonomia e Usabilidade: Interação com o Usuário**. Universidade do Estado da Bahia – Salvador, 2012.
- MEGGS, Philip B. e PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. Tradução: Cid Knipel. 4ª ed. norte-americana. São Paulo: Cosac Naif, 2009
- MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro**: entre mimese e mestiçagem. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2006.
- OLIVEIRA, Olivia de. **Lina Bo Bardi**: sutis substancias de arquitetura. São Paulo: Romano Guerra Editora; Barcelona, ESP: Editorial Gustavo Gili, 2006.
- OLIVEN, Ruben George. **A parte e o todo**: diversidade cultural no Brasil-nação. Petrópoles: Vozes, 1992.
- ONO, Maristela. **Design e cultura**: sintonia essencial. Curitiba: Edição da Autora, 2006.
- ORTIZ, Renato. **Cultura Brasileira e Identidade Nacional**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- PAPANEK, Victor. Design For The Real World. **Design for the real world: human ecology and social change**. London: Thames & Hudson, 1971.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. "O olhar do estrangeiro". In: NovAES, Adauto (org.). *o olhar*. São Paulo, Cia. das Letras, 1988.
- PINHO, Patrícia de Santana. **Reinvenção da África na Bahia**. São Paulo: Annablume, 2004.
- RAMALHO e OLIVEIRA, Sandra. **Imagem também se lê**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.
- REY, Sandra. **Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a Pesquisa em poéticas visuais**. In: Revista Porto Arte, Porto Alegre, v.7, nº13, p.81-95, 1996.
- RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro**: a formação e o sentido do Brasil. 2a edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- RISATTI, Howard. **A Theory of Craft: Function and Aesthetic Expression**. North Carolina, USA. Editora: The University of North Carolina Press, 2007.
- RUBINO, Silvana. E GRINOVER, Marina (org.). **Lina por escrito**: textos escolhido de Lina Bo Bardi. São Paulo: Cosac Naif, 2009.
- SERRA, Geraldo G. **Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo**: guia prático para o trabalho de pesquisa em pós-graduação. São Paulo: Edusp: Mandarim, 2006.
- TAYLOR, Edward, B. **Primitive culture I**. London,1871, In: Laraia, Roque de Barros. *Cultura. Um conceito antropológico*. Jorge Zahar Editor, RJ, 1986.
- UNESCO, 1950. In: Laraia, Roque de Barros. **Cultura**. Um conceito antropológico. Jorge Zahar Editor, RJ, 1986.
- VIERO, Glória Josefina. **A enculturação da fé no contexto do feminismo**. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Tologia, 2005. Tese (doutorado).

*WILDEROM. Mariana. O Popular no Design Brasileiro: Objetividade Caipira x Romantismo Artesanal. Disponível em: <
<http://revistaveneza.wordpress.com/2011/08/08/o-popular-no-design-brasileiro-objetividade-caipira-x-romantismo-artesanal/>>. Acesso: dez. 2013.*

REFERENCIA DE FIGURAS

FIGURA 01: áreas laçadas para o estudo. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 02: círculo de alguns teoremas binários da pós modernidade. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 03: penca de balangandãs. Disponível em: < www.anpap.org.br >. Acesso em: jun. de 2012.

FIGURA 04: foto e croqui da escada Barroquinha. Disponível em: < http://www.vitruvius.com.br/mediaimagesmagazinesgrid_9de9f_165-08.jpg > Acesso em: set. de 2013.

FIGURA 05: foto e croqui da Poltrona Bol (1951). Disponível em: < http://www.institutobardi.com.br/obra_lina.asp?Pagina=3&categoria=mobiliario> Acesso em: set. de 2013.

FIGURA 06: foto e croqui da Cadeira Frei Egídio (1986). Lina Bo, Marcelo Ferraz e o Marcelo Suzuki. Disponível em: <

http://www.institutobardi.com.br/obra_lina.asp?Pagina=3&categoria=mobiliario
> Acesso em: set. de 2013.

FIGURA 07: poltrona Mole - 1950. Disponível em:< <http://www.casafashionista.com.br/poltrona-mole> >. Acesso em: junho de 2012.

FIGURA 08: cadeira África – 2012. Disponível em:< http://basekit-image.s3.ama-zonaws.com/live155034_slide17_1.jpg >. Acesso em: maio de 2013.

FIGURA 09: banco Peixe - 1989. Disponível em:<

http://www.select.art.br/article/da_hora/design-brasileiro-na-alemanha >. Acesso em: maio de 2013.

FIGURA 10: cadeira Vermelha e suas inspirações -1993. Disponível em:< www.campanas.com.br >. Acesso em: maio de 2013.

FIGURA 11: mesa Fractal – 2012. Disponível em:< <http://oferenda.net/#pt/projeto/11/colecao-fractal> >. Acesso em: maio de 2013.

FIGURA 12: linha Jangada.- 2013. Disponível em:< <http://oferenda.net/#pt/projeto/12/colecao-jangada> >. Acesso em: maio de 2013.

FIGURA 13: Sérgio Matos. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 14: poltrona Balão. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 15: banco lanomâmi. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 16: Sérgio Matos recebendo o 26º Prêmio Design Museu da casa brasileira. Disponível em: < http://www.tapetes.com/blog/wp-content/uploads/2012/11/IMG_04541.jpeg >. Acesso em: jun. de 2013.

FIGURA 17: Sérgio Matos ao lado do seu produto homenageado, tapete Marakatu. Disponível em: < <https://fbcdn-sphotos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak>

frc1/311138_10151118592687301_1534009360_n.jpg >. Acesso em: jun. de 2013.

FIGURA 18: foto tirada na feira livre em Campina Grande-PB por Sérgio Matos. Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/270007_10150248387582301_1982769_n.jpg >. Acesso em jun. de 2013.

FIGURA 19: caixa pessoal com alguns objetos de inspiração de Sérgio Matos. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 20: foto tirada por Sérgio Matos no São João de Campina Grande-PB. Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net/hphotos-ak-prn2/7268_10151411509812301_1873384213_n.jpg >. Acesso em jun. de 2013.

FIGURA 21: objeto 01 - banco lanomâmi / Prêmio SEBRAE Minas de Design em 2008. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 22: objeto 02 - banco Carambola / Prêmio If Product Design Award - 2012. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 23: objeto 03 - banco Xique-Xique / Prêmio Design Excellence Brazil 2012. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 24: objeto 04 – Poltrona Cariri / Exposta no Salão Satélite de Milão 2012. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 25: objeto 05 – Poltrona Balaio / Exposta no Salão Satélite de Milão. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 26: objeto 06 – Poltrona Balão / Exposta no Salão Satélite de Milão. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 27: objeto 07 – Banqueta Marakatú / Exposta na Design Weekend em São Paulo-

2012. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 28: banco lanomâmi. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 29: detalhe da cinta do banco lanomâmi figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 30: índio Yanomami. Disponível em:<<http://mainumiimagem.blogspot.com.br/2012/03/yanomami-os-filhos-de-horonami.html>>. Acesso em: dez. de 2013.

FIGURA 31: cestaria Xavante. Disponível em:<<http://www.amoakonoya.com.br/img/PEC15444bolsadepalha.jpg>>. Acesso em: dez. de 2013.

FIGURA 32: croqui do banco lanomâmi. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 33: banco lanomâmi – assento deslocado. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 34: banco lanomâmi – empilhamento. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 35: croquis da base do banco lanomâmi. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 36: fechamento do banco lanomâmi. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 37: abertura e fechamento da cinta do banco lanomâmi. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 38: assento do banco lanomâmi. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 39: embalagem do banco lanomâmi. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 40: banco Carambola. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 41: gaiola de peixe. Disponível em: < <http://milleto.files.wordpress.com/2009/12/jequi-2.jpg> > Acesso em fev. de 2013.

FIGURA 42: croquis – banco Carambola. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 43: croqui da perspectiva explodida. Elaborado pelo autor da pesquisa.

FIGURA 44: base do banco carambola. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 45: base do banco carambola. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 46: mostruário de cores dos fios sintéticos. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 47: Sr. Geraldo Francisco de Souza e Sra. Francisca Oliveira de Souza. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 48: carambola. Disponível em: < <http4.bp.blogspot.com/roi8LpMXmk8T0AbfwQyiYIAAAAAAACk8rTWO63nVu-0s1600carambola.jpg>.> Acesso em fev. de 2013.

FIGURA 49: banco Xique Xique. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 50: cactus Coroa de Frade – um. Disponível em:< <http://www.plantasonya.com.br/wp-content/img/coroa-de-frade.jpg> >. Acesso em: dez. de 2013.

FIGURA 51: cactus Coroa de Frade – dois. Disponível em:< http://farm4.staticflickr.com/3039/2465342199_5f1be31ff6_z.jpg>. Acesso em: dez. de 2013.

FIGURA 52: vistas do banco Xique Xique. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 53: croqui do banco Xique Xique. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 54: perspectiva explodida do corpo do banco Xique Xique. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 55: croqui dos elementos de sobreposição do banco Xique Xique. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 56: montagem das partes do banco Xique Xique. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 57: Xique Xique. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/almircandido/5481203962/in/photostream/>>. Acesso em: dez de 2013.

FIGURA 58: Linha Xique Xique - Da esquerda para a direita: mesa centro Xique Xique, mesa lateral Xique Xique e mesa de jantar Xique Xique. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 59: vistas da poltrona Balaio. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 60: vistas da poltrona Balaio. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 61: Estande de Sérgio Matos no Salão Satélite de Milão 2011. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 62: balaaios (cestos) de feira. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 63: balaaios (cestos) de feira comportando alimentos. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 64: vista da poltrona Balaio. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 65: planificação da poltrona Balaio. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 66: Sérgio Matos sentado na poltrona Balaio. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 67: elemento de armação isolado. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 68: detalhe dos segmentos de círculos da poltrona Balaio. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 69: corte - elementos de armação da poltrona Balaio. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 70: base da poltrona Balaio. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 71: suporte - poltrona Balaio. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 72: hastes ligantes - poltrona Balaio. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 73: balões de São João. Disponível: <<http://olhares.uol.com.br/clientfilesfotobig2882888145.jpg>>. Acesso em dez. de 2013.

FIGURA 74: poltrona Balão. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 75: vistas da poltrona Balão. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 76: vista da estrutura da poltrona Balão unida. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 77: vista da estrutura da poltrona Balão separada frontal. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 78: vista estrutura da poltrona Balão separada lateral. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 79: vista do assento da poltrona Balão. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 80: vista da união das partes da poltrona Balão. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 81: vista da estrutura do espaldar da poltrona Balão. À esquerda sem revestimento e à direita com revestimento. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 82: v vista lateral do espaldar da poltrona Balão já revestido. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 83: vista do ponto de união entre assento e espaldar da poltrona Balão. Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 84: Sr. Geraldo unindo assento e espaldar da poltrona balão Acervo do autor da pesquisa.

FIGURA 85: Microrregião do Cariri – Paraíba. Disponível em:<<http://img217.imageshack.us/img217/231/800pxparaibamicrocariri.png>>. Acesso em dez. de 2013.

FIGURA 86: vistas da banquetta Marakatu. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 86: poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 87: referência da poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 88: foto do croqui original da poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 89: base da poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 90: módulos circulares e elementos de ligação. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 91: processo de fabricação da poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 92: simplificação do processo de montagem poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 93: planos - poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 94: vistas da poltrona Cariri. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 95: exemplar do tapete Marakatu. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 96: cadeira e fruteira Marakatu, respectivamente. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 97: maracatu do baque solto. <http://nazaredamata.pe.gov.br/nazare/index.php/maracatu>.

FIGURA 98: Caboclo de lança - Maracatu. Fotografia de Pedro Ribeiro. <http://tcc-projeto.blogspot.com>.

FIGURA 99: indumentária do caboclo de lança. Fotografia de Rildo Moura. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 100: exemplar do Tapete Marakatú. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 101: processo de adaptação estético formal da flor. elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 102: flor do tapete Marakatú. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 103: união da flores do tapete Marakatú. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 104: planificação do segunda flor. elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 105: banquetta Marakatú. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 106: vistas da banquetta Marakatu. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 107: vistas inferior da ligação das pétalas Marakatú a base da banquetta. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 108: pétala da banqueta Marakatu. Elaborada pelo autor da pesquisa.

FIGURA 109: banqueta Marakatu. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 110: projeto Corais de Acaú, na praia da Penha – PB. Figura cedida por Sérgio Matos.

FIGURA 111: projeto em Cabedelo – PB. Figura cedida por Sérgio Matos.

APÊNDICES

Identidade cultural brasileira: breves diálogos

Entrevista I com Sérgio Matos

Entrevista II com Sérgio Matos

Termo de autorização de uso de imagem e entrevista

Termo de autorização de uso de imagem e entrevista

Termo de autorização de uso de imagem e entrevista

APÊNDICE

APÊNDICE - A: IDENTIDADE CULTURAL BRASILEIRA: BREVES DIÁLOGOS

Este apêndice foi redigido durante as leituras iniciais sobre o que definia cultura e identidade cultural brasileira. Trata-se de um texto crítico sobre ideias expostas por autores importantes na área de cultura. Assim, este texto, constitui um material de apoio introdutório que pode ser relevante para iniciar a leitura do tópico 2.2 desta pesquisa.

Iniciamos, então, com um dos maiores teóricos sobre a cultura brasileira, Darcy Ribeiro (1995), na obra “O Povo Brasileiro”, que mostra a formação da cultura brasileira a partir da analogia com a “colcha de retalhos”. Nessa analogia, a cultura, ou “colcha”, é formada pela influência de várias outras culturas, ou retalhos, de origens diversas.

Com grande verdade, que embasa qualquer afirmação futura sobre a cultura brasileira, o autor deixa claro, desde o início da obra, que, para ele, já havia pré-existência do Brasil física, geográfica, biotéricamente e humanamente, antes da colonização. Em seguida, Ribeiro começa a descrever os processos de colonização e nomeia de “matrizes” os três principais povos que formaram o Brasil colonizado.

Referenciar como matrizes os povos que deram origem ao Brasil miscigenado, como conhecemos hoje, em momento algum se aproxima da ideia de pureza dos povos colonizadores. O autor demonstra, historicamente, como noção de pureza racial, para todos os povos que habitaram o Brasil, é inaplicável. Pois, a matriz Lusa (europeia) tem aproximação com os antigos Galeses, a matriz afro (africana) tem influência dos árabes, e a matriz Tupi (indígena), provável origem em longínquos povos migrantes do norte da América. Para Darcy Ribeiro, do contato, do cruzamento das matrizes Tupi, Lusa e Afro, surgiram Brasis: O Brasil crioulo, o Brasil sertanejo, o Brasil caipira, o Brasil sulino, o Brasil caboclo.

Ao descrever cada um dos Brasis, em linguagem muito liberta de más interpretações, o autor fala que todos os Brasis eram compostos de um monte

de “Zé ninguém” (Ferraz, 2010 - *expressão de Ribeiro*). Essa era, segundo Ribeiro, a forma como eram vistos esses novos povos singulares que surgiram. Eles não eram puros negros, não eram puros índios e não eram puros brancos, e que não pertenciam a nenhum país, que não fosse o Brasil.

Para Darcy Ribeiro, essa mistura, que fez tantos Brasis, ainda se faz com um “povo novo” de “povos de milênios”, pensa, ainda, que o povo brasileiro é o único povo que não tentou ser puro e se aceita como mestiço na coexistência de *signos* de sua múltipla ancestralidade. Essa flexibilidade e essa noção de pertencimento estão como um pano de fundo junto à mestiçagem no livro “O Povo Brasileiro”. Ribeiro considera que a sensação de pertencimento, já abordada em momentos anteriores, é que faz de um índio, um índio, e de um judeu, um judeu. Diz que alguma coisa dentro do “ser” se identifica, e é dessa identificação que se configura a identidade. O autor reflete que é a contribuição da diferença que dá originalidade ou identidade para qualquer povo ou indivíduo. Além disso, Darcy Ribeiro afirma que o que houver de singular na cultura brasileira (dando ênfase à cultura material) é fruto da liberdade de criação, ou, então, de algum artesão que guarda consigo uma técnica tradicional.

Sobre a mesma questão, a identidade cultural brasileira, vão surgir várias teorias, a proposta por Darcy Ribeiro é apenas a que mais se adéqua às perspectivas desta pesquisa. No livro “A parte e o todo: a diversidade cultural no Brasil-Nação” de Ruben Oliven, um teórico na área de antropologia, não é proposta uma teoria, mas descreve, quase que como em uma linha do tempo, as formas como foi sendo abordada a questão da identidade brasileira em alguns períodos.

Num primeiro momento, Oliven (1992) relata que, teóricos como Silvio Romero e Euclides da Cunha eram extremamente pessimistas e preconceituosos em descrever o brasileiro como um povo apático, preguiçoso e indolente. Esse pensamento transgressor dava credibilidade a teorias raciais e do meio, ou determinismo geográfico, pois, historicamente, assim como a noção de cultura, a noção de identidade brasileira também esteve ligada às questões da raça e do meio, já no final do século XIX. Remontando às mesmas teorias, Renato Ortiz descreve:

Meio e raça traduzem, por tanto, dois elementos imprescindíveis para a construção de uma identidade brasileira: o nacional e o popular. A noção de povo se identificando a problemática étnica, isto é, ao problema da constituição de um povo no interior de fronteiras delimitadas pela geografia nacional. (ORTIZ, 2006, p.17).

Assim, entende-se que meio e raça foram colocadas como ponto de partida, e já determinantes, nas primeiras discursões que se preocupavam com a identidade (no sentido de imagem que se projeta para o exterior) nacional de um povo brasileiro com origens étnicas variadas.

Nessa época, era senso comum a ideia de que o povo brasileiro era mestiço e oriundo do cruzamento de três raças desiguais: a indígena (fadada à extinção) a africana (superior à indígena, pela sua força de trabalho escravo) e a europeia (possuía superioridade em relação às outras). Delas, se encerravam defeitos e taras herdadas biologicamente. Ortiz complementa que: “o mestiço é, para os pensadores do século XIX, mais do que uma realidade concreta, ele representa uma necessidade social – a elaboração de uma identidade nacional”. (ORTIZ, 2006, p.20)

Seguindo a “linha do tempo” de Rubem Oliven, é descrita agora a Escola Indianista. Um momento de valorização do que viesse a ser, mais autenticamente brasileiro, como as riquezas naturais do país, a pureza do índio e o rural, em romances de José de Alencar.

Posteriormente, o autor comenta o movimento modernista de 1922. Enfatiza sua colaboração, no sentido de atualizar artístico-culturalmente o Brasil, em relação ao exterior. Nesse período, principalmente, artistas vão se unir e dar um ponta pé para um pensamento de maior autoestima e consciência social para o país. Renegando a importação de estéticas estrangeiras e buscando inspirações no local, que já era tão plural, em um curto espaço de tempo, uma elite intelectual deixou à população brasileira a possibilidade de se identificar o Brasil através de outras perspectivas culturais.

Mas, as mais importantes e distintas informações trazidas por Ruben Oliven, que poucas obras dão visibilidade, estão quando ele comenta o Manifesto Regionalista de Gilberto Freyre, lançado em Recife em 1926. Oliven descreve que o manifesto regionalista, de certo modo, se opõe ao pensamento modernista de 1922, pois, ele não exalta a inovação que atualizaria a cultura

brasileira em relação ao exterior, mas, preserva a tradição em geral e, mais especificamente, a de uma região economicamente atrasada em relação ao resto do país, como o Nordeste.

Segundo o autor, o manifesto tem dois temas principais, são eles: “(...) a defesa da região enquanto unidade de organização nacional e a conservação dos valores regionais e tradicionais do Brasil em geral e do Nordeste em particular.” (OLIVEN,1992, p. 33). Oliven discorre que o primeiro tema, a necessidade de reorganizar o Brasil, está vinculado à denúncia de importação de modelos estrangeiros não compatíveis com a realidade brasileira. Já o segundo tema, conservação de valores regionais e tradicionais do Brasil e do nordeste, está ligado ao medo de perda de referências.

Logicamente que ideais, como as do manifesto regionalista, não seriam aplicáveis, nem na época em que ele foi elaborado, pois resultaria em uma região completamente isolada e sem possibilidades de crescimento socioeconômico, tão pouco nos dias de hoje. Pois, como já vimos em discursões anteriores, manter-se com uma cultura isolada e intocada, em uma época de globalização e multiculturalismo veementes, seria impossível. Por outro lado, dando-se os devidos descontos ao caráter rígido do manifesto regionalista, há de se reconhecer a profundidade e atualidade dos temas, já que ele foi elaborado na década de vinte, e seus temas continuam em aberto em alguma esfera. Afinal, ainda hoje, se teme, e já se lastima, a perda, ou desvalorização, de tradições, como técnicas artesanais e danças de festas típicas, como o São João, por exemplo.

No Modernismo, Oliven nos faz refletir que, se pensava em ser universal, necessitando-se, antes de ser nacional, daí a busca pelo que venha a ser próprio do Brasil. Bem como no Manifesto Regionalista, se pensava em ser nacional, sendo, antes disso, regional. Por pensar desta maneira, é que o período moderno, pelo menos artisticamente, foi um dos mais frutíferos para o Brasil. Ele tentou se recuperar da autoestima rebaixada, durante longo tempo, dando evidência a grandes pintores, escritores e *designers* nacionais, onde sua produção exprimia nossa cultura, mostrando, não só que somos diferentes, mas em que somos diferentes e com que nos identificamos.

Segundo Ortiz (2006), essa busca exacerbada por uma identidade autêntica e distinta, se caracteriza como uma busca por uma afirmação

nacional típica de países subdesenvolvidos, ou periféricos, sobre si, em relação às metrópoles ou países considerados potências.

Histórica e culturalmente, o Brasil vem de processos de inferiorização, em relação ao velho mundo e a outros países mais estabilizados economicamente. Fator que fez com que sua população, e governo, não se auto afirmassem, com sua identidade, não naturalmente, se edificasse fortemente. Assim, esta busca pela definição de uma identidade que lhe dê segurança, unidade e auto afirmação, acontece, muito mais, para que os demais países saibam, do que lhes distingue dos demais, que para uma satisfação interna.

APÊNDICE - B: ENTREVISTA I COM SÉRGIO J. MATOS

Local da entrevista: Campina Grande – PB

(Casa e estúdio do designer Sérgio Matos)

Data: 15 de agosto de 2012

PARTE 1: trajetória de Sérgio Matos

1. Nome?

Sérgio José Matos.

2. Local de nascimento?

Paranatinga, uma cidadezinha muito pequena no interior do Mato Grosso.

3. Algumas publicações de revistas dão lugares diversos de nascimento a você, Pernambuco, São Paulo, Paraíba. Como você vê isso?

Sérgio diz não se incomodar e saber de onde veio. Diz também que, é comum algumas publicações afirmarem que ele seja natural da Paraíba, acha que é uma assimilação com a identidade das suas produções mais recentes, e fica lisonjeado. “Gosto quando dizem: *designer* paraibano”.

4. Quanto tempo morou em Paranatinga?

O *designer* descreve que morou pouco tempo na sua cidade de origem, lá trabalhava como bancário e de lá teve de sair para estudar em Goiânia- GO. Sérgio Matos afirma que, sempre se interessou pela área de criação e, por isso, cursou a faculdade de Propaganda e *Marketing*. Decepcionado com a forma persuasiva de atuação típica desta formação que abandonou a faculdade. Foi nessa experiência em Goiânia que diz ter reafirmado seu interesse por *design* de produtos e descoberto a graduação em desenho industrial em Campina Grande, na Paraíba.

Neste momento da entrevista, uma revelação, não tão surpreendente, mas entristecedora. Sérgio descreve que, mesmo desejando cursar *design* na Paraíba, tinha ressalvas, pois, a imagem que possuía do Estado era a mesma das imagens vendidas por novelas da televisão: uma paisagem seca, escassez

de água, falta de infraestrutura. Mesmo assim se aventurou, e se encantou com Campina Grande, uma cidade desenvolvida, polo de tecnologia nordestina, paisagens de serra e uma forte cultura local. O *designer* diz que, desde então, faz viagens pelo Estado para conhecer sua cultura (festas típicas, feiras, artesãos e paisagens) e potencialidades aplicadas ao *design* de produto.

5. Existe sensação de pertencimento, de identificação com sua cidade de origem? Como você a descreve?

Sérgio Matos demonstra afetividade ao falar sobre sua terra natal, lembrar que morou na fazenda de sua família, e que teve uma vida muito ligada a hábitos rurais e à natureza. O *designer*, ao rememorar passagens de sua vida em Paranatinga, descreve que, nos finais de semana, gostava de ver uma feirinha que acontecia na cidade, ela era formada por algumas tribos indígenas (as quais não podiam ser visitadas normalmente, porque fazia parte de áreas de proteção da FUNAI) que iam até a cidade para receber benefícios governamentais e vender cestos em trama de palha e peças com pinturas, entre outras produções artesanais típicas de sua cultura local.

O *designer* reflete que, todas essas lembranças ajudam a formar seu repertório, e que se identifica com várias coisas desse período, como o gosto pelo rústico e o artesanal. Em sua casa, gentilmente aberta durante a entrevista, percebi sua intimidade com objetos utilitários e/ou decorativos típicos de uma vida simples e rural, tais como bules e canecas de alumínio. Mesmo com tantas lembranças de sua terra natal, Matos afirma que, atualmente, pela sua vivência e identificação, conhece mais a cultura da Paraíba que a cultura do Mato Grosso.

6. Alguma lembrança de sua cidade marca seu trabalho? Como marca (literal ou implícita)?

Sérgio Matos afirma que sim, mas não em tudo, conta passagens interessantes para quem é *designer* e tenta trabalhar com a cultura brasileira em projeto de produto. Matos diz que, desde sua graduação em Campina Grande, na Paraíba, tentava trabalhar em seus projetos esse repertório cultural que vinha se acumulando, mas que várias vezes foi talhado. No seu trabalho final de graduação, tentou desenvolver um produto que mostrasse a cultura indígena, típica de seu Estado, sua proposta foi negada. Então, o *designer* teve de reservar seu repertório para outro público e desenvolver um projeto de uma

carteira escolar, que objetivava apenas a atender parâmetros de ergonomia, produção e usabilidade.

O *designer* revela que, seu projeto, o “banco lanomâmi”, o qual algumas publicações afirmam ter sido seu estudo final de graduação, foi, na verdade, um projeto desenvolvido em um curso oferecido pelo Politécnico de Milão, em Campina Grande. Este trabalho, com real inspiração na tribo Xavante (tribo que, de fato, habita a região do Mato Grosso, e não apenas os lanomâmis) tinha foco nas pinturas faciais em formato de tiras avermelhadas da tribo, as mesmas podem ser assimiladas com a faixa que contorna a cintura do banco. Já as tramas de palha podem se relacionar com as tramas das cestarias indígenas. Porém, o material de revestimento do acolchoamento do assento do banco foi determinado, tempos depois, e privilegiou o algodão colorido (matéria prima produzida, originalmente, apenas na Paraíba).

7. Há quanto tempo está na Paraíba?

“Desde a graduação não saí daqui”. O *designer* diz que, a partir do curso em Campina Grande foram aparecendo oportunidades de trabalho que o conduziram a estar lá até hoje. Atualmente, tem um estúdio de *design* de produto, que carrega seu nome, desde 2010. Em uma pequena sala, em um prédio comercial, no centro da cidade, Sérgio Matos conta com três estagiários de *design* da Universidade Federal da Paraíba, um da Universidade Federal de Campina Grande uma estagiária francesa.

Matos declara que sua produção, atualmente, depende de sua locação, pois, são projetos próprios para serem desenvolvidos lá, caso contrário, demandaria custos mais altos. Explica melhor que tem serviços terceirizados no local, como o refinado trabalho dos artesãos, Senhor Geraldo Francisco de Souza e sua esposa, Senhora Francisca Oliveira de Souza. Eles são responsáveis pelo minucioso revestimento em tramas de fios de grande parte dos projetos do *designer*. Os fios em algodão são produtos da empresa Entre Fios, situada em Campina Grande. Porém, as estruturas internas de produtos, como o banco carambola, por exemplo, são desenvolvidas em Minas Gerais, tornando a produção dispendiosa, uma vez que é difícil encontrar, na cidade, oficinas capacitadas a desenvolver tais estruturas. Com sorte, o *designer* chega a conseguir oficinas locais que desenvolvam as estruturas, é, então, que

aparece outro fator de dificuldade, a tiragem das peças é ainda baixa e, então, a produção de alguns projetos torna a subir de preço.

O designer lastima que o público local se mostre resistente em aceitar os produtos regionais. A importação de estéticas estrangeiras é uma grande barreira para o estímulo à produção do *design* local. Sérgio afirma que, há mesmo um preconceito em consumir produtos desenvolvidos e inspirados na cultura do lugar.

8. Qual a importância de ter graduado aqui?

(Pergunta não realizada)

9. Existe sensação de pertencimento com a Paraíba?

A entrevista se torna cada vez mais interessante com as respostas e as temáticas que se entrelaçam. Sérgio Matos diz ter se encantado com a cultura Paraibana e nordestina, em geral. Diz que, as festas típicas, como o São João, são alegres e coloridas e que a iconografia local é rica. Sendo tudo tão envolvente, e morando na Paraíba, Sérgio admite que estes fatores existam na sua produção porque aparecem na sua vida. Ele teve de buscar, no Estado, matérias primas possíveis, e sistemas de produção viáveis, que pudessem se mesclar com a inspiração no local, sem, assim, ser caricato, mas trazendo contemporaneidade.

Prosseguindo, Sérgio relata que, várias vezes, foi questionado por que sua produção tem traços estéticos do nordeste. Ele conta, então, que isso faz parte do processo de adaptação ao local onde estiver vivendo, e sua identificação com o mesmo. Complementa que, provavelmente, se estivesse morando no Rio Grande do Sul, iria fazer assim como na Paraíba, uma pesquisa de imersão, para ver onde se identifica culturalmente, e verificar materiais e processos viáveis para sua produção, de modo a refletir traços da cultura local.

Pode-se, então, refletir que a produção de artista, assim como a de um *designer* ou arquiteto, denota, além de fatores decisivos financeiros, fatores decisivos de um processo de identificação. Ou seja, dificilmente, será visto um projeto ou uma obra de arte que não carregue consigo traços de uma identificação pessoal do autor, traços que podem partir de uma sensação de pertencimento.

10. Em que você se identifica com esse território no qual você veio parar? (Pergunta respondida em meio às anteriores)

11. Como você se sente nesse movimento de mudança de territórios enquanto indivíduo e profissional?

Sérgio sugere, durante a entrevista, que esse movimento vai compondo seu repertório pessoal, o qual é refletido, diretamente, em sua produção. O *designer* se mostra atento às questões que permeiam estas mudanças de local, principalmente, em sua produção. Mas, não preocupado, como se houvesse um eixo único, ou seja, permite conhecer e se identificar com os novos rumos e culturas por onde passa.

PARTE 2: a respeito da produção do *designer* Sérgio Matos

12. Por que seu estúdio está aqui?

(Pergunta já respondida anteriormente)

13. Já recebeu proposta de fazer estúdio em outro local, algum centro urbano maior?

Sérgio responde que, já houve a ideia de fazer um estúdio em São Paulo, junto a alguns outros *designers* brasileiros que rumam no mesmo sentido de fazer *design* de produtos brasileiros voltados para a cultura local. A ideia de estar em um centro urbano maior, onde se discute mais *design* pareceu interessante, mas um pouco inviável, pela própria produção. As peças de Sérgio têm certa dependência de matérias primas e manufaturas da Paraíba, o que torna mais viável, e logístico, permanecer no Estado nordestino.

14. Como acontece seu trabalho de pesquisa para criação das peças? De onde vem inspiração?

Sérgio diz estar sempre pensando *design*, como uma ideia fixa no subconsciente. Por isso, está cotidianamente atento aos lugares que anda, com um olhar de sensibilidade para o que pode passar despercebido. Matos realiza viagens a trabalho e a passeio, onde conhece lugares dentro do país, que, em muito, podem ser inspiradores. De todo modo, afirma que, entre as identidades de cada região e subculturas do país, “a identidade do Nordeste é mais forte, parece que você chega mais fundo no Brasil”. O *designer* declara que, até teve ideias de importação de estéticas, antes de fundar sua marca,

mas se apaixonou pela cultura nordestina, fixou a informação de onde estava e teve noção da variedade de inspirações que podia utilizar

15. Por que das cores? Por que a trama de fios (tensão e flexibilidade-conforto)?

Mesmo tendo em mente cores, criações coloridas, e achar que essas ideias dialogavam com a cultura local e brasileira, as tramas em fios e cores chegaram como uma informação combinada à produção de Sérgio Matos. Os fios eram uma boa possibilidade de material de produção local a ser explorado, e a variedade de cores era oferecida pelos fabricantes. O *designer* trabalha, tanto com fios naturais, quanto com fios sintéticos, a depender do projeto do objeto. Os fios sintéticos são oriundos de uma fábrica na cidade de São Bento, no interior da Paraíba. Matos catalogou todas as cores e tons produzidos pela empresa, ação que otimizou o processo de escolha, pedido e entrega da matéria prima, conseqüentemente, otimizou, também, a produção dos artefatos e possibilitou um mostruário para os clientes. Além de tudo, as cores e as tramas se tornaram um facilitador para reforçar a identidade da sua obra entre os demais *designers* nacionais contemporâneos.

16. De onde vêm os materiais, da Paraíba?

Sérgio Matos afirma que procurou amarrar toda sua cadeia de produção no Estado, mas que não foi possível, pois, para algumas estruturas dos mobiliários, não há produtores locais. Tentou, também, levar para outros Estados, como Minas Gerais, as manufaturas artesanais (revestimentos em trama de fios das superfícies dos projetos), mas que, mais uma vez, não foi possível. Declara que, o trabalho manual da trama, dos seus artesãos, é de qualidade incomparável. Teve, inclusive, nas primeiras tentativas com outros artesãos, problemas de devolução de objetos por parte dos clientes.

Nesta entrevista, o *designer* contou que, as técnicas artesanais de revestimentos, são realizadas pelo casal de artesãos, Senhor Geraldo Francisco de Souza e Senhora Francisca Oliveira de Souza, na cidade de Campina Grande-PB, os fios da trama vêm da cidade de São Bento-PB, as estruturas em aço carbono vêm de João Pessoa-PB, as flores do Marakatú são desenvolvidas por artesãs, na cidade de Galante-PB, e as estruturas em alumínio são feitas em Minas Gerais.

17. Por que você usa duas manufaturas nas peças, a artesanal e a industrial?

Sérgio Matos reflete que há algum tempo vem se configurando um novo cenário no *design*, opina que as pessoas vêm sentido falta de um produto com *design* e história que se diferenciem. Fala que o artesanal, enquanto traço da cultura brasileira, tem grande potencial para agregar valor ao *design* industrial. Agrega valor porque conta uma história, porque imprime as marcas e as vicissitudes do artesão, porque torna cada peça individualizada, e porque quebra com a estética da máquina. Assim, unir essas duas manufaturas pode ser uma boa forma de mostrar um objeto contemporâneo novo, com que conta uma história antiga e que foge da identidade padronizada de outros países. “Acho que o futuro do *design* brasileiro é a fusão do artesanal com o industrial”. E, quando perguntado se, caso tivesse suporte, deixaria essa dinâmica e ficaria apenas com o industrial, ele responde: “não, de jeito nenhum! Eu gosto do artesanal. Se me pagasse para fazer injetados, eu até faria, mas não me atrai, não me identifico”.

18. Sobre a técnica, você usa a biônica? Qual a identificação com essa técnica?

No início, utilizava bastante a biônica, se identificava com a técnica, mas, atualmente, percebe uma tendência, em suas criações, à geometrização e sobreposição de formas. Sérgio Matos fala que isso foi se dando espontaneamente em seu processo criativo e que, hoje, mais que qualquer técnica em seu processo criativo, está a experimentação como materiais reais ou de simulação. Já a realidade virtual, com programas de projeto de produtos, tem uma presença menos forte em seu processo criativo.

19. Sua produção tem ganho uma projeção internacional, o que você acha que a faz se destacar? Como é ter peças de *design* reconhecidas fora do Brasil por uma estética de identidade brasileira?

Ele diz estar muito feliz com o reconhecimento de seu trabalho em nível nacional e internacional, pois se trata do reconhecimento de projetos laboriosos e que tentam falar sobre a identidade do *designer* apaixonado pela cultura brasileira, através de suas peças. Matos fala que, entre seus segredos está em fazer o que gosta, da forma que lhe satisfaça, e que isto tende a culminar em um bom projeto, um projeto de sucesso. Por isso, ele faz *design*, e no *design*

fala sobre cultura brasileira sob sua perspectiva, que foge ao caricato. Diz, ainda, ficar orgulhoso do seu trabalho quando reconhecido por uma estética nacional, era a intenção.

“Eu vejo que o Brasil todo tem raízes culturais e tradições muito fortes nas diferentes regiões, mas, no Nordeste, eu sinto que isso é mais forte, que tem mais raízes, e a iconografia é muito rica. E acho que está no momento de se mostrar isso: características culturais, tradições e o artesanato”.

20. As pessoas quando procuram suas peças e fazem encomendas, elas dizem por que querem aquela peça?

Algumas peças são vendidas para colecionadores de *design*, outras peças são escolhidas por decoradores, em lojas onde estão sendo comercializados os produtos de Sérgio Matos, como a *By Kamy e Tok Stock*, outras vão para pessoas que gostam do meu *design* e de *design* brasileiro. O *designer* diz que seria difícil precisar as motivações, mas acredita que, a maioria das encomendas, é por identificação com o objeto.

21. Como você vê essa identidade brasileira, a cultura brasileira, projetadas nas suas peças? Você acha que sua produção tem uma estética própria brasileira?

O *designer* acredita que existem vários bons *designers* contemporâneos no Brasil, alguns deles trabalham questões identitárias e da cultura local em seus projetos. Sérgio Matos não sabe se todos percebem sua intenção de projeto, mas acredita, também, que faça parte desse movimento de valorização da identidade brasileira em produtos de *design* com sua estética diferenciada. Afinal, a reflexão sobre identidade brasileira está espalhada em todo seu processo criativo, e é por essa identidade brasileira, bem afirmada, que pensa ter chegado a uma estética brasileira.

22. Como você vê essa projeção de *design* brasileiro, dentro, e fora do país. Uma vez que, ainda, aqui se vive muito de importação de estéticas internacionais? Em que pé você acha que o *design* brasileiro caminha em relação a uma identidade própria?

Sérgio Matos fala que, nas suas últimas viagens para fora do país tem visto o movimento contrário. Se antes era comum vermos estéticas europeias sendo importadas pelo Brasil, hoje podemos ver muitos europeus importando

estéticas brasileiras na área do *design* de produtos, vale salientar. “O Brasil está avançando na afirmação de sua identidade em *design*, apesar de que, só no Brasil vejo essa discussão de o que é *design*, o que é identidade ou se artesanato é *design*”.

O *designer* relata que, com a crise econômica europeia, vários países esperados não expuseram no Salão Satélite de Milão, por questões de custo de produção, mas que o Brasil estava lá, e cada vez com mais expositores. Não que a crise não tenha nos tocado, mas isso, para ele, demonstra nossa capacidade criativa de fazer bem com pouco. Afirmo que, nesse evento, por exemplo, todos estavam querendo saber o que, e como o Brasil estava produzindo.

Os produtos brasileiros que mais têm tido destaque em eventos internos e externos do Brasil, são objetos que falam da cultura local, falam pelo nome, pelo material, pelo processo de fabricação, pelas formas diferenciadas, pelas cores e pelas superfícies. “Mas, vejo que o momento do *design* brasileiro é de resgate de tradições, e de olhar para o artesanato, acho que essa é uma maneira do *design* se relacionar com a identidade brasileira que me identifico”.

APÊNDICE - C: ENTREVISTA II COM SÉRGIO J. MATOS

Local da entrevista: Campina Grande – PB

(Casa e estúdio do *designer* Sérgio Matos)

Data: 10 de novembro de 2013

Sérgio Matos - outros questionamentos sobre *design*.

1. Como você encara o artesanato como um tipo de manufatura na sua produção atual?

“Manufatura artesanal não é premissa para os meus projetos. Posso fazer industrial, a depender do projeto. Às vezes, as pessoas acham que só produzo artesanalmente, mas não é assim. Mas, na verdade, não sei se me traria igual realização, porque nunca fiz algo totalmente artesanal. Com a mistura de manufatura sim, sei que me sinto realizado.”

2. Fale um pouco de parceria com as artesãs da Penha, em João Pessoa. Como surgiu? A inspiração das formas? Materiais?

“O que aconteceu foi um convite para consultorias em duas comunidades produtivas de artesanato. Uma na praia da Penha, em João Pessoa, e outra na cidade de Cabedelo. Na verdade, elas precisavam melhorar o artesanato que tinha pouco valor cultural agregado. Tentei incentivar para que elas se inspirassem nas características do lugar para criar. Primeiro, conheci o material com o qual elas trabalham, que eram escama de peixe, fibra de bananeira, fibra de coco, barbantes coloridos e mariscos, e, através de visitas frequentes, desenvolvi os produtos da coleção e levei para elas. Disso projetamos a coleção “Corais de Acaú”, com fruteiras, vasos e luminárias com conchas de marisco trituradas, arame e barbante. O resultado está incrível. A consultoria agregou bastante valor às peças, e eu, também, adquiri muito conhecimento com as artesãs, muita lição de vida. Foi um trabalho de troca de conhecimentos.” Gentilmente, Sérgio Matos cedeu as seguintes figuras: 88 e 89, sobre as produções comentadas.



FIGURA 110: projeto Corais de Acaú, na praia da Penha – PB.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.



FIGURA 111: projeto em Cabelado – PB.
FONTE: figura cedida por Sérgio Matos.

3. Que público você gostaria de atingir? Considera-se um *designer* para a elite, em vista dos valores dos seus artefatos serem bem caros?

“Gostaria de atingir os público C e D, acho que eles têm gosto pelos meus produtos. Acho que eles comprariam, caso eu conseguisse ter produção própria, assim ficaria mais barato. Quem compra meu produto, dificilmente é quem paga por ele. Normalmente, são decoradores que o cliente viu meu produto na revista (dá *status* de mercado) e pede. Mas, tem, também, quem tem gosto pelo objeto, e pode comprar.”

4. O que você pensa sobre o que se faz no *design* no Nordeste?

“Não há indústrias para absorver ou valorizar os *designers* locais. Vejo que **inspiração no artesanato**, afinal, aqui, ainda, não há estrutura para indústria na totalidade do processo de fabricação do produto, é um caminho fértil para quem quer trabalhar com *design* aqui no Nordeste.”

5. Quais *designers* contemporâneos brasileiros você acha que também tentam expressar formas de perceber a cultura brasileira de forma autêntica, mesmo seguindo linhas de processos criativos distintos do seu?

“Rodrigo Almeida, designer da Bahia.”

6. Você considera que segue uma linha, um caminho de pensar e fazer *design* no Brasil, que se aproxima do modo da Lina Bo Bardi – sentido de olhar para o interior e desvelar belezas que parecem encobertas pelo cotidiano?

“Não sei te dizer, mas acho que seria ousado afirmar isso, porque o trabalho dela é mais rico em pesquisa, ela é uma referência internacional.”

7. Por que acha que o Nordeste - enquanto inspiração – passa pelos olhos dos *designers* locais, mas não se apresenta na produção dos mesmos? Acha que isso acontece em outras regiões? Acha que seu olhar, o olhar estrangeiro, chegam mais abertos a essa perspectiva de valorizar o local, do que o olhar do *designer* nativo?

“Minha inspiração, no momento, vem do Nordeste, e de algumas coisas da cultura e arte popular. Mas, nem sempre isso vai acontecer. Quero sempre ter liberdade para criar. Se eu estiver em outra parte do Brasil e me IDENTIFICAR com a cultura local, vou fazer peças inspiradas no lugar, e de forma que possa ser produzida lá.”

8. O que você acha de artefatos seus em museus? Você acha que essa peça veste um novo significado? Mercadologicamente, ela se valoriza mais?

“Fico sempre honrado. Isso aconteceu de forma inesperada, os convites aconteceram de forma inesperada. Acho que a peça passa a ter um novo valor e significado, porque sai do ser ‘só’ produto, e passa a ter, também, um significado que não sei o nome, mas se aproxima de arte, sem ser arte.”

9. O que pensa de seus objetos redimensionados à arte?

“Penso que em algum momento vai acontecer. Tanto pelo público, que pode transformar objetos utilitários em arte, quanto eu não tenho problema em ser um *designer* formado teoricamente para indústria, fazer objetos de *design* para decoração, que sejam menos utilitários e mais estéticos. Não tenho problemas em fazer objetos que sejam mais decorativos e pouco usuais, eles contam algo. Não é o comum na academia, mas eu posso fazer os dois, o usual e o decorativo.”

10. Fale do seu processo criativo, que conexões você faz com o projetar acadêmico?

“Quase tudo das técnicas que se vê na academia não se usa na prática para pequenas produções, como a minha. Já na indústria, não sei afirmar, mas poucos dos meus projetos têm desenho técnico, ou viram modelos digitais. São complexos formalmente. Nascem da experimentação com materiais. Nunca fiz uma carta de processos para nenhum deles. É um processo mais livre.”

APÊNDICE - D: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e minhas falas, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e entrevistas decorrentes da minha cooperação com a pesquisa da mestranda Moema David Oliveira pela Universidade Federal da Bahia, a seguir discriminada:

Caráter da pesquisa: Pesquisa para dissertação de mestrado.

Pesquisador (a): Moema David Oliveira

Orientador (a): Maria Hermínia Olivera Hernandez

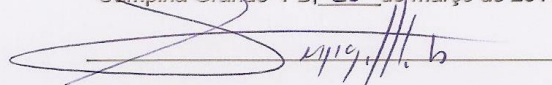
Objetivos principais: documentar processos criativos e produtivos de artefatos do design brasileiro.

As imagens e as falas poderão ser exibidas: nos relatórios finais da referida pesquisa, na defesa da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

A pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e entrevistas conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e entrevista ou qualquer outro.

Campina Grande -PB, 21 de março de 2014



Assinatura do cooperador da pesquisa

Nome: SERGIO JOSÉ DE MATOS

RG: 3.544.849-5SDS-PB CPF: 550.586.391-49

Telefone: (83) 9920.3166

Endereço: AV. FLORIANO PEIXOTO, 99 APTO
301 - SÃO JOSÉ - CAMPINA GRANDE - PB

APÊNDICE - E: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e minhas falas, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e entrevistas decorrentes da minha cooperação com a pesquisa da mestranda Moema David Oliveira pela Universidade Federal da Bahia, a seguir discriminada:

Caráter da pesquisa: Pesquisa para dissertação de mestrado.

Pesquisador (a): Moema David Oliveira

Orientador (a): Maria Herminia Olivera Hernandez

Objetivos principais: documentar processos criativos e produtivos de artefatos do design brasileiro.

As imagens e as falas poderão ser exibidas: nos relatórios finais da referida pesquisa, na defesa da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

A pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e entrevistas conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e entrevista ou qualquer outro.

Campina Grande -PB, 21 de março de 2014

Assinatura do cooperador da pesquisa

Nome: Gerardo Sico de Jesus

RG: 26.224.912-1 CPF: 71480101454/91

Telefone: (83) 87.04.8675

Endereço: R. Xiqui-Xiqui 81

Malvinas

APÊNDICE - F: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E ENTREVISTA

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem e minhas falas, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e entrevistas decorrentes da minha cooperação com a pesquisa da mestranda Moema David Oliveira pela Universidade Federal da Bahia, a seguir discriminada:

Caráter da pesquisa: Pesquisa para dissertação de mestrado.

Pesquisador (a): Moema David Oliveira

Orientador (a): Maria Hermínia Olivera Hernandez

Objetivos principais: documentar processos criativos e produtivos de artefatos do design brasileiro.

As imagens e as falas poderão ser exibidas: nos relatórios finais da referida pesquisa, na defesa da mesma, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

A pesquisadora fica autorizada a executar a edição e montagem das fotos e entrevistas conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e entrevista ou qualquer outro.

Campina Grande -PB, 21 de março de 2014

Francisca Oliveira de Souza

Assinatura do cooperador da pesquisa

Nome: Francisca Oliveira de Souza

RG.: 2093622 CPF: 020.416.464-95

Telefone: (83) 9920-3166

Endereço: Rua Xique-Xique, Malinas, 01
Campina Grande - Paraíba

