UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPOS DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

ELVIS LEANDRO DE LIMA MIRANDA

A MATERIALIDADE E A SIGNIFICAÇÃO DA FEIRA DE ARTESANATO DA CIDADE DE CARUARU-PE POR MEIO DO OLHAR DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

CARUARU
2018

ELVIS LEANDRO DE LIMA MIRANDA

A MATERIALIDADE E A SIGNIFICAÇÃO DA FEIRA DE ARTESANATO DA CIDADE DE CARUARU-PE POR MEIO DO OLHAR DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Coordenação do curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Área de concentração: Design de Superfície

Orientador (a): Profª Drª MARIA TERESA LOPES

CARUARU
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Miranda, Elvis Leandro de lima.
A Materialidade e a significação da feira de Artesanato da cidade de Caruaru-PE por meio do olhar do design de superfície / Elvis Leandro de lima Miranda. Caruaru, 2018.
106 : il., tab.

Orientador(a): Maria Teresa Lopes
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, 2018.
Inclui referências, anexos.

1. Design de Superficie . 2. Feira de Artesanato de Caruaru-PE. 3. MEID. 4. Design. 5. Significação. I. Lopes, Maria Teresa. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ELVIS LEANDRO DE LIMA MIRANDA

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Coordenação do curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: 20/07/2018

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª Drª Maria Teresa Lopes (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Profª Drª Andréa Barbosa Camargo
(Membro Interno)

_____

Profº. Ms.Rafael Leite Efrem de lima
(Membro Externo)

_____

Profº. Janderson Rodrigo Bezerra de Aquino
(Membro Externo)

À Adilma Miranda, minha mãe,
Ednaldo Siqueira, meu pai *(em memória),*
Maria Ernestina, minha vó *(em memória), e meu migles Rô,*
por nunca desistirem de mim.

“A Feira de Caruaru
Faz gosto a gente ver
De tudo que há no mundo
Nela tem pra vendê
Na feira de Caruaru”

Onildo Almeida (1957)

RESUMO

Esta pesquisa tem como proposta a criação de uma coleção de estampas com referências na Feira de Artesanato de Caruaru – Pernambuco, Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro reconhecido Iphan. A fundamentação teórica está baseada no surgimento da feira e seu universo cultural, simbólico, de valores históricos e as materialidades de seus artefatos artesanais que carregam saberes e conhecimentos tradicionais culturais. Fez-se também uma revisão bibliográfica a partir dos fundamentos do design de superfície e estamparia que posteriormente subsidiou o desenvolvimento projetual a partir de Rüthschilling, (2008). A pesquisa utiliza como método o Modelo Exploratório de Intervenção de Design - MEID de forma a gerar dados visuais e discursivos que possibilitassem referências estéticas para a criação. Desta forma, buscou-se, por meio dos fundamentos do design, a potencialização da identidade cultural da cidade para valorização, disseminação e geração de valor resultando na apresentação de uma coleção de estampas, composta por 10 padrões, possibilitando um olhar ressignificado sobre a feira.

Palavras-Chave: Design de Superfície; MEID; Caruaru; Feira de Artesanato.

ABSTRACT

This research proposes the creation of a collection of prints with references in the Feira de Artesanato de Caruaru - Pernambuco, recognized Brazilian Intangible Cultural Heritage Iphan. The theoretical foundation is based on the emergence of the fair and its cultural, symbolic universe of historical values and the materialities of its artisanal artifacts that carry traditional cultural knowledge and knowledge. A bibliographic review was also carried out based on the foundations of surface design and stamping, which later supported the project development from Rüthschilling (2008). The research uses the Exploratory Design Intervention Model - MEID as a method in order to generate visual and discursive data that would allow aesthetic references for creation. In this way, it was sought, through the fundamentals of design, to enhance the city's cultural identity for appreciation, dissemination and generation of value, resulting in the presentation of a collection of prints, composed of 10 patterns, allowing a re-signified look at the fair.

Keywords: Surface Design; MEID; Caruaru; Handicraft fair.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Paisagem parcial da cidade de Caruaru-PE 20

Figura 2 – Mapeamento da cidade de Caruaru e seus municípios de limitação 21

Figura 3 – 1930, Feira de Caruaru na rua do comércio.....23

Figura 4 – Mapa da Feira de Caruaru no Parque 18 de maio. 27

Figura 5 – Portal de entrada, feito à mão da Feira de Artesanato de Caruaru-PE. ...28

Figura 6 – Severino, filho do Mestre Vitalino na Feira de Caruaru-PE. 29

Figura 7 – Discos de vinil pintados na Feira de Artesanato. 32

Figura 8 – Capas de codel em xilogravura na Feira de Artesanato.....33

Figura 9 – Artesanato em xilogravura aplicada em cerâmica.....33

Figura 10 – Artefatos de Palha expostos na Feira de Artesanato. 34

Figura 11 – Embalagem em tecido (A); Papel de parede (B); Louça (C). 44

Figura 12 – Exemplo de módulo.....46

Figura 13 – Estudo do encaixe do módulo. 46

Figura 14 – Módulo em encaixe. 47

Figura 15 – Módulo e painel de azulejos, Centro de Formação e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados - CEFOR, 2003. 47

Figura 16 – Sistemas alinhados de Translação (A); Rotação (B); Reflexão (C).....48

Figura 17 – Sistemas não alinhados com efeito "tijolo" (A,B,C); Não alinhados com rotação dos módulos (B, C). 49

Figura 18 - Smaller and Smaller, 1956; Circle Limit III, 1959 de M. C. Escher.....49

Figura 19 – Criação de uma padronagem por um módulo. 50

Figura 20 – Criação de um multimódulo.....51

Figura 21 – Sistemas combinados para a criação de rapport. 52

Figura 22 – Área da Feira de Artesanato de Caruaru-PE. 56

Figura 23 – Materialidade Barro. 58

Figura 24 – Materialidade Madeira. 59
Figura 25 – Materialidade Palha. 60
Figura 26 – Materialidade Couro. 61
Figura 27 – Materialidade Tecido. 62
Figura 28 – Paleta de cores extraída por materialidades. 63
Figura 29 – Painel de forma. 64
Figura 30 – Painel de textura. 65
Figura 31 – Painel de tipografia. 66
Figura 32 – Logotipo Raízes do Agreste. 71
Figura 33 – Estampa 01 / Materialidade Barro. 74
Figura 34 – Estampa 02 / Materialidade Barro. 75
Figura 35 – Estampa 03 / Materialidade Madeira. 76
Figura 36 – Estampa 04 / Materialidade Madeira. 77
Figura 37 – Estampa 05 / Materialidade Palha. 78
Figura 38 – Estampa 06 / Materialidade Palha. 79
Figura 39 – Estampa 08 / Materialidade Couro. 80
Figura 40 – Estampa 07 / Materialidade Couro. 81
Figura 41 – Estampa 09 / Materialidade Tecido. 82
Figura 42 – Estampa 10 / Materialidade Tecido. 83
Figura 43 – Papel sublimatico sendo impresso (A); Estampa já transferida pro tecido (B). 85
Figura 44 – Shorts e sketchbooks raízes do Agreste. 86
Figura 45 – Short e Sketchbook Barro Estampado. 87
Figura 46 - Short e Sketchbook Buneco Encarnado. 87
Figura 47 – Short e Sketchbook Placa de Táiba. 88
Figura 48 – Short e Sketchbook Coisas de Táiba. 88

Figura 49 – Short e Sketchbook Chapé de Páia. 89
Figura 50 – Short e Sketchbook Alegria de Páia. 89
Figura 51 – Short e Sketchbook Couro Cru. 90
Figura 52 – Short e Sketchbook Couro Estampado. 90
Figura 53 – Short e Sketchbook Taco de Pano. 91
Figura 54 – Short e Sketchbook Vila na Estopa. 91
Figura 55 – Estampas aplicadas em outros suportes. 92

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Esquema de organização do MEID. 53

Tabela 2 – Esquema de uso do MEID na pesquisa. 55

LISTA DE SIGLAS

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

MEID – Modelo Exploratório de Intervenção em Design

M1 - Mapeamento Iconográfico

M2 - Mapeamento dos Fundamentos Da Linguagem Gráfica

M3 - Mapeamento de Ordem Subjetiva

M4 - Mapeamento Social Implícito ao Design

PAB/MDIC - Programa do Artesanato brasileiro do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior

SDA - Surface Design Association

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas

UNESCO - Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 15

1.1 ÁREA DE INTERESSE 16

1.2 TÓPICO AMPLO 16

1.3 OBJETO DE ESTUDO 16

1.4 TÓPICO ESPECÍFICO 17

1.5 PROBLEMA PRÁTICO 17

1.6 PERGUNTA DE PESQUISA 17

1.7 PROBLEMA DE PESQUISA 17

2 OBJETIVOS 18

2.1 OBJETIVO GERAL 18

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 18

3 JUSTIFICATIVA 19

4 CARUARU: PRINCESA DO AGRESTE 20

4.1 O UNIVERSO DA FEIRA DE CARUARU – FAZ GOSTO A GENTE VER 22

4.2 A FEIRA DE ARTESANATO – DE TUDO QUE HÁ NO MUNDO, NELA TEM PRA VENDÊ 28

4.3 DESIGN E PRODUÇÃO ARTESANAL 35

4.4 PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL BRASILEIRO 39

5 DESIGN DE SUPERFÍCIE 42

5.1 APLICAÇÕES DO DESIGN DE SUPERFÍCIE 44

5.2 FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE 45

5.2.1 Módulo 46

5.2.2 Encaixe 46

5.2.3 Rapport 48

5.2.4 Padrões 51

6 METODOLOGIA DE PESQUISA 53

6.1 APRESENTAÇÃO DO MEID 53

7 APLICAÇÃO DO MEID FASE 1 – MAPEAMENTOS 55

7.1 MAPEAMENTO ICONOGRÁFICO – M1 55

7.2 MAPEAMENTO DOS FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM GRÁFICA – M2 63

7.2.1 Cor 63

7.2.2 Forma 64

7.2.3 Textura 65

7.2.4 Tipografia 66

7.3 MAPEAMENTO DE ORDEM SUBJETIVA – M3 67

7.3.1 Discurso – Como a feira se apresenta 67

7.3.2 Imaginário – Inspiração afetiva 68

7.3.3 Materialização - Execução 68

7.3.4 Espirito do tempo – Permanece, porém atrelado a atualidade 69

7.4 MAPEAMENTO SOCIAL IMPLÍCITO AO DESIGN – M4 70

7.4.1 Design que articula valores ao Patrimônio Imaterial 70

8 DESENVOLVIMENTO DAS ESTAMPAS - RAÍZES DO AGRESTE 72

8.1 APLICAÇÃO 84

9 APONTAMENTOS E REFLEXÕES FINAIS 93

REFERÊNCIAS 96

ANEXO A – Outras materialidades 105

ANEXO B – Outras materialidades (continuação) 106

1 INTRODUÇÃO

A cidade de Caruaru situada no Agreste pernambucano possui uma das maiores feiras ao ar livre do mundo, é um lugar de referência viva da história da cultura do estado que foi originada ainda no processo de crescimento do interior do mesmo. A feira se subdividi em 39 feiras de diversos segmentos e no ano de 2009 se tornou Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro.

A Feira de Artesanato é um lugar onde concentram-se todos os tipos de artes manuais produzidas por artistas locais onde utilizam o barro, madeira, metal, pedra, palha, coco, rede, bordado, lã, latas e outros diversos materiais como matéria prima. Os visitantes podem prestigiar as peças já acabadas ou sendo produzidas em tempo real pelas próprias mãos dos artesãos.

Este projeto visa apresentar o desenvolvimento de uma coleção de estampas elaboradas a partir da construção do significado da Feira de Artesanato de Caruaru-PE como processo de intervenção do conhecimento de design para contribuir com a valorização do Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro e disseminação de sua identidade cultural. Tornando-a comercializável como estilo.

A pesquisa está dividida em cinco seções: A primeira apresenta o contexto histórico da cidade e da Feira de Caruaru, citados pelo historiador Ferreira (2001) e pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Ainda nessa seção será visto os principais mestres de artes figurativas, a diversidade de materiais que a feira possui, e a relação do profissional de design com o artesanato, e a concluindo com os conceitos sobre Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro e a categoria no qual a feira de Caruaru se encontra.

A segunda apresenta os fundamentos do design de superfície que possibilita variações na criação de estampas a partir de um único módulo e a disposição dos seus sistemas de repetição levantados por Rüthschilling (2008), Wong (2002) e Schwartz (2008) esses servindo como base teórica/prática para a concepção da coleção de estampas.

A terceira refere-se à metodologia utilizada como base para esta pesquisa, o Modelo Exploratório de Intervenção de Design – MEID desenvolvido por Lopes, M. T. (2014), o qual é dividido em duas fases, sendo a primeira a partir de quatro mapeamentos: Mapeamento Iconográfico, Mapeamento dos Fundamentos da Linguagem Gráfica, Mapeamento de Ordem Subjetiva e Mapeamento Social Implícito ao Design; e a segunda de engajamento com o objeto-problema.

Na quarta seção inicia-se a aplicação dos mapeamentos da fase 1 do MEID, onde buscou-se a interpretação dos discursos visuais e discursivos da feira de Artesanato.

Na quinta e última seção é apresentado o desenvolvimento projetual da coleção de estampas, intitulada de Raízes do Agreste, com representações explicativas da criação de cada módulo e técnicas destinadas à geração das padronagens, sendo estas aplicadas como apresentação prática de uso em dois suportes de propriedades e processo de estamparia distintos

1.1 ÁREA DE INTERESSE

Design de superfície e a significação da Feira de Artesanato de Caruaru no seu sentido de Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro.

1.2 TÓPICO AMPLO

Design de superfície como um conhecimento para entender a significação e a valorização do Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro.

1.3 OBJETO DE ESTUDO

A materialidade da produção artesanal da Feira de Artesanato de Caruaru

1.4 TÓPICO ESPECÍFICO

Estudo das materialidades da Feira de Artesanato da cidade de Caruaru – Pernambuco a partir do olhar do design de superfície como meio de valorização do Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro.

1.5 PROBLEMA PRÁTICO

Representar por meio de um projeto de design de superfície as possibilidades de significação material da Feira de Artesanato de Caruaru – Pernambuco.

1.6 PERGUNTA DE PESQUISA

Como ocorre a significação da Feira de Artesanato por meio do design de superfície?

1.7 PROBLEMA DE PESQUISA

Como o design de superfície pode colaborar com a valorização do Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro, Feira de Artesanato de Caruaru – Pernambuco?

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver uma coleção de estampas, através da aplicação do MEID para a construção da significação da feira de Artesanato de Caruaru - Pernambuco, tendo como ponto de partida os conhecimentos de design de superfície por meio da formação do olhar do designer desenvolvedor do projeto.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Refletir o design como um conhecimento que intervém para a valorização do patrimônio Cultural Imaterial brasileiro;

- Discutir os conhecimentos de design de superfície como alternativa de materialização de significados;

- Mapear e categorizar os elementos e os materiais utilizados na produção artesanal da Feira de Caruaru;

- Utilizar os fundamentos do design de superfície como premissa para o desenvolvimento de um projeto de design.

3 JUSTIFICATIVA

A cidade de Caruaru-PE possui uma das maiores feiras ao ar livre do mundo. Reconhecida como Patrimônio Imaterial Cultural brasileiro, está sendo formada por diversas feiras, e dentre elas a que mais se destaca é a Feira de Artesanato, por ser uma das mais importantes em atrair inúmeros visitantes turísticos com o interesse de conhecer a variedade cultural local/regional que existe nos trabalhos dos artesãos da cidade.

Considera-se que o design de superfície agregado a esse patrimônio, seja capaz de gerar alternativas de aplicações em distintos artefatos como têxteis, cerâmicas, papelaria, sapatos entre outros, apropriando-se de sua diversidade cultural, modo de fazer, saberes e expressões artísticas; e assim, desenvolvendo a fruição imagética e origem dos sentidos, respondendo a potencialidade turística e também designando novas demandas e experiências de mercado.

Deste modo, objetiva-se mapear os elementos de cada materialidade da Feira de Artesanato tornando-os nítidos a um consumo simbólico e afetivo da memória caruaruense diante de tempos globalizados com o consumo híbrido cultural.

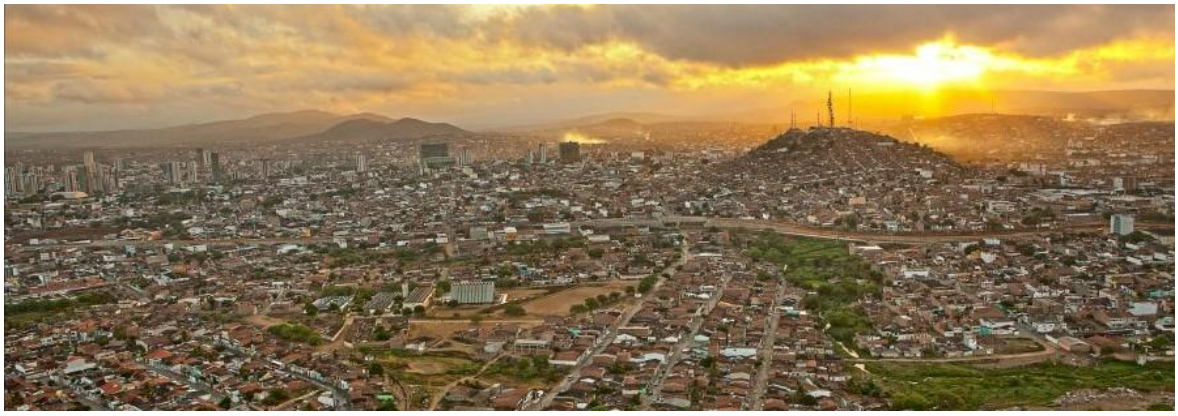
Assim, propomos a ressignificação das expressões artísticas e tradicionais presentes nos artefatos da Feira de Artesanato em uma coleção de estampas de design de superfície de forma a contribuir para sua exploração, difusão e valorização promovendo assim, a continuidade destas expressões artísticas em novos tempos e suportes.

Além disso, objetiva-se também a colaboração para a produção científica na área do design de superfície, especialidade ainda nova no Brasil, e por este motivo tão pouco explorada; por meio da execução do Modelo Exploratório de Intervenção de Design – MEID, mostrando significativa relevância para construção diagnóstica de um problema de design, e de uma metodologia que viabilize a criação em design de superfície, estimulando e testando as possibilidades vindas destas bases teóricas, assim aguçando o desenvolvimento de futuras pesquisas acadêmicas nesta extensão.

4 CARUARU: PRINCESA DO AGRESTE

Trivialmente conhecida como ‘Princesa do Agreste’, ‘Capital do Agreste’ e ‘Capital do Forró’, Caruaru é o município mais populoso do interior de Pernambuco (Figura 1), possuindo uma extensão territorial de 920,610 km^2 e uma população estimada de 356.128 habitantes, segundo dados do IBGE referente ao ano de 2017.

Figura 1 – Paisagem parcial da cidade de Caruaru-PE.



Fonte: Adaptado do site oficial feiradecaruaru.com (2017)

De acordo com o site oficial da Prefeitura da cidade, Caruaru (Figura 1) destaque-se como o mais importante pólo econômico, médico-hospitalar, acadêmico, cultural e turístico do Agreste, além disso também reconhecida por sua tradicional Feira Livre, exaltada nos versos do compositor Onildo Almeida e na voz da eterna majestade do Baião, Luiz Gonzaga.

A cidade acomoda um dos mais relevantes empórios comerciais do Nordeste e tem no Alto do Moura o Maior Centro de Artes Figurativas da América Latina, título este contemplado pela UNESCO[1], como reconhecimento de uma história iniciada ainda na década de 40, através do precursor e renomado filho, Vitalino Pereira dos Santos, o Mestre Vitalino, artesão que fez história por meio da criação de bonecos de barro, arte eternizada entre familiares e aprendizes, representados nas gerações de artesãos, atualmente moradores da ilustre vila.

[1] Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

Caruaru está situada na mesorregião do Agreste Pernambucano e na microrregião do Vale do Ipojuca, a cidade possui um clima semiárido quente, com temperatura média anualmente de 26°C, o período de chuvas na região acontece de março a junho. Caruaru encontra-se numa posição geograficamente privilegiada, a 132 km do Recife, no cruzamento da BR232 e da BR104, e assim facilitando a sua integração e comunicabilidade direta com quase 40 municípios, tornando-se polo econômico de uma localidade que abrange mais de 1.600.000 habitantes (MARQUES, 2012).

A bacia hidrográfica do território caruaruense, é formada pelos rios Ipojuca e Capibaribe. A cidade tem sua delimitação marcada pelos seguintes municípios: ao Norte, com Toritama, Vertentes e Frei Miguelinho; ao Sul com Altinho a Agrestina; ao Leste com Riacho das Almas e Bezerros; a Oeste, com São Caetano e Brejo da Madre de Deus (Figura 2).

Figura 2 – Mapeamento da cidade de Caruaru e seus municípios de limitação.

Fonte: Google Maps (2017)

4.1 O UNIVERSO DA FEIRA DE CARUARU – FAZ GOSTO A GENTE VER

Segundo Ferreira (2001) em 02 de junho de 1681 as terras do vale Médio do Ipojuca, foram doadas à família do comerciante português Cônego Simão Rodrigues de Sá, para a criação de gado e de agricultura de subsistência, e no início do século XVIII fundaram a fazenda Caruru; Em pouco tempo a fazenda torna-se ponto principal de apoio para os viajantes (tangerinos[2], tropeiros[3], mascates[4], etc.) que trafegavam do sertão ao Litoral, então durante esses deslocamentos começaram a pedir refeições e dormitórios aos moradores da Caruru. E assim, começava o desenvolvimento do comércio da Fazenda e da futura Feira de Caruaru.

No ano de 1781 é construída a capela de Nossa Senhora da Conceição na fazenda Caruru, e está é inaugurada no dia 05 de outubro de 1782, e a partir desta inauguração a capela passou a ser o único lugar do vale médio do Ipojuca, além de São José dos Bezerros, em que os habitantes de toda redondeza poderiam acompanhar um ato religioso, celebrado por uma autoridade oficial da igreja, como afirma o historiador Ferreira (2001).

A fazenda tornou-se um ponto de encontro, os domingos eram os dias de maior movimentação. Com a presença do padre muitos iam para a fazenda com o intuito de assistir e realizar suas celebrações (missas, batizados, casamentos, receber a benção do padre, encontrar conhecidos, parentes e compadres) e além disso levavam seus artigos para vender, comprar ou trocar com os demais comerciantes (FERREIRA, 2001).

O autor afirma que ao decorrer do tempo a feira foi aumentando e se fortificando juntamente com a cidade, os encontros tornaram-se semanais, a tradicional presença dos mascates, aos poucos foram substituídas pelas casas comerciais no próprio local.

Rodrigues (1995) destaca que, existia um grande fluxo populacional com visibilidade ao crescimento da feira, objetivando comprar, trocar e vender produtos dos mais

[2] Tangedor, pedestre ou a cavalo, de gado vacum que se localiza na retaguarda da manada.
[3] Condutor de tropas de animais; condutor de bestas de carga.
[4] Indivíduo que percorre as ruas vendendo tecidos, joias etc.

diversos e afastados lugares do Agreste de Pernambuco o processo de urbanização da fazenda inicia-se com a construção de casas em torno da capela de Nossa Senhora da Conceição, formando suas primeiras ruas, e posteriormente o vilarejo.

Ferreira (2001) aponta os três fatores fundamentais para o processo de urbanização de Caruaru: a localização geográfica da fazenda, pelos currais próximos à ribeira do Ipojuca; a passagem das boiadas e a fazenda como posto de apoio e pernoite; e destaca como membro mais forte, a construção de uma capela.

A Feira Livre da fazenda desenvolve-se pouco a pouco em frente à capela, com a comercialização de frutas, cereais, gado bovino, artesanato e utensílios (produzidos a mão), despertando e motivando mais vendedores e compradores, em razão disso, aquele local passou a se chamar de Rua do Comercio (INVENTÁRIO FEIRA DE CARUARU, 2006). A Figura 3 apresenta a feira na década de 1930, em volta da igreja da Conceição.

Figura 3 – 1930, Feira de Caruaru na rua do comércio.

Fonte: Marques (2012)

A feira se particulariza, de seu nascimento até o início do século XX, pela sua admirável agitação e peculiaridade, Condé (1960) narra em seu livro que:

> Vai de um extremo a outro da Rua do Comércio – mais de um quilômetro ocupado pelos toldos coloridos, montes de frutas e legumes, barracas que servem de restaurantes populares (onde se come sarapatel, carne de sol, buxada, miúdos fritos), barracas que vendem celas, alforjes, redes, ervas medicinais e afrodisíacas, chapéus de couro, cestos, passarinhos, cavalos, peles de sucuri. Envoltas em xales vistosos, o cachimbo de barro cozido pendente do lábio, mulheres caboclas, negras e sararás fazem barganha com a freguesia. Ruídos e vozes partem de todos os cantos: dos becos que desembocam na rua, onde pedintes aleijados e cegos entoam cantigas improvisadas, de uma tristeza ancestral; dos propagandistas das lojas de cintas, dos pregoeiros, das sanfonas, violas e pandeiros. Na calçada da Igreja da Conceição, o trovador popular recita para os matutos histórias sertanejas que vêm narradas nos folhetos de capas berrantes e versos primitivos. (CONDÉ, 1960, p. 51).

Em outra passagem ele afirma:

> Mal se pode andar nesta rua atravancada de gente, cavalos, balaios, toldos, barracas, monte de mercadorias. Das portas das lojas as peças de chita de todas as cores são bandeiras em dias de festa. (...) A feira dos cavalos e dos passarinhos é mais adiante, no fim da Rua do Comércio, quase no começo da Baixinha do Capitão Ioiô; o Mercado de Farinha, no outro extremo, subindo-se o beco que vai dar na Rua Duque. (CONDÉ, 1960, pp. 52-3).

Em determinado trecho, ele expõe até como os matutos se comportam na feira:

> O sol começa a esfriar e o movimento na feira já não é o mesmo de pela manhã. Agora é hora de fazerem compras os pobres da Lagoa da Porta, do pé do monte, daqueles que moram em casebres além da ponte, à beira do rio; também hora em que as bodegas estão cheias de matutos – muitos já embriagados bebendo aguardente (...). Os bêbados de fim-de-feira. (CONDÉ, 1960, p. 50).

O autor mostra a caracterização e veracidade da feira, dentro da realidade histórica da fazenda. E como uma fazenda dá sentido para uma feira e uma feira para uma cidade.

De acordo com Marques (2012) o jurista Francisco de Paula Baptista, foi o autor do projeto de lei aprovado como lei provincial nº 416, datada em 18 de maio de 1857, por Joaquim Pires Machado Portela, vice-presidente da província de Pernambuco na época, e consequentemente elevando a vila de Caruaru à condição de cidade, e por ação desta lei, Caruaru foi a primeira vila a se tornar cidade no interior pernambucano.

Agora com a cidade já formada é chegado até as décadas de 20 e 40, onde as vendas dos folhetos de cordel obtiveram o auge, porém entre 1940 e 1950 tiveram um significativo enfraquecimento, correspondente ao aumento do consumo de rádio e televisão pela população. (INVENTÁRIO FEIRA DE CARUARU, 2006).

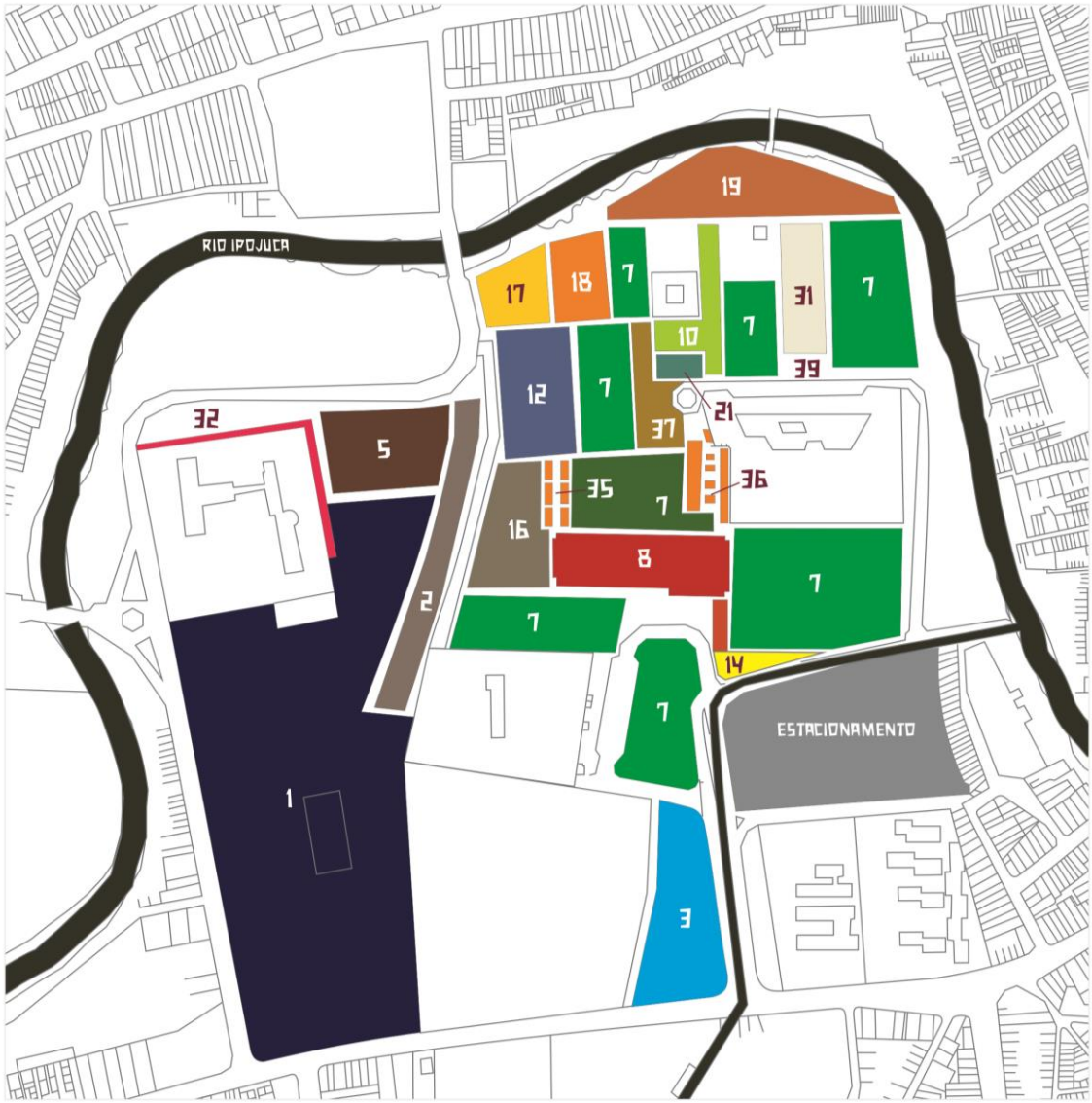
Fazendo assim uma remissiva histórica dos múltiplos sentidos que a cidade de Caruaru possui, podemos descrever o ano de 1955, onde o compositor, músico e poeta brasileiro Onildo Almeida, apresenta no auditório da Rádio Difusora de Caruaru sua nova música “A Feira de Caruaru”, porém ainda incompleta. Segundo o jornal Vanguarda (2002) apenas no início de 1956, o compositor finaliza sua pesquisa sobre os artefatos vendidos na feira terminados com a letra ‘u’, com o intuito de que cada verso de sua composição rimasse com o nome Caruaru, ele buscou 14 tipos diferentes de especiarias, para a finalização da canção que imortalizaria a Feira de Caruaru.

Ainda no ano de 1956, o rei do baião Luiz Gonzaga, chega em Caruaru e escuta a canção “A Feira de Caruaru”, bastante entusiasmado pede permissão ao caruaruense Onildo para gravá-la. A partir deste episódio a Feira de Caruaru e sua particularidade se disseminaria por mais de 34 países, o compositor assegura que a música sempre será o hino da Feira de Caruaru e também da própria cidade. A canção apresenta diversos bens culturais que se encontram em conjuntura de memória, uma memória viva e registrada na canção e nas lembranças dos caruaruenses da geração de Onildo Almeida, o desejo de resgatar, informar as novas gerações sua existência, de manter os diferentes usos e costumes eternizados da feira (INVENTÁRIO FEIRA DE CARUARU, 2006).

Ao passar do tempo, a feira foi crescendo e se desenvolvendo cada vez mais, e de modo consequente vindo a necessitar de uma outra infraestrutura, onde o Governo Municipal decidiu transferi-la e no dia 16 de maio de 1992 é realizada a última feira no centro da cidade, em frente à igreja de Nossa Senhora da Conceição. Atualmente, localizada no Parque 18 de maio (Figura 4) a Feira de Caruaru englobando a **Feira Livre**, a **Feira dos Importados**, a **Feira de Artesanato**, a **Feira da Sulanca**; e a **Feira do Gado** que fica situada no bairro do Cajá. A Feira Livre é composta pelos seguintes setores: *feira das frutas e verduras*; *feira de raízes e ervas medicinais; feira do troca-troca; feira de flores e plantas ornamentais; feira de couro; feira Permanente de*

confecções populares; feira dos Bolos; seção de goma e doces; feira de artigos de cama, mesa e banho; feira de ferragens; feira de Fumo. Juntamente a estas áreas deve-se acrescentar o prédio do Mercado de Carne e o Museu de Cordel, estes dentro do ambiente da Feira de Artesanato.

Figura 4 – Mapa da Feira de Caruaru no Parque 18 de maio.



DIVISÕES DA FEIRA DE CARUARU-PE

1 FEIRA DA SULANCA - **2** FEIRA DE CALÇADOS - **3** FEIRA DO PARAGUAI - **5** FEIRA DE ARTESANATO - **7** FEIRA DE FRUTAS E VERDURAS - **8** MERCADO DE CARNE - **10** FEIRA DE CEREAIS - **12** FEIRA DE CONFECÇÕES - **14** FEIRA DE FLORES - **16** CALÇADOS 10 DE MAIO - **17** FEIRA DE BIJUTERIAS MIUDEZAS - **18** LANCHES 18 DE MAIO - **19** FERRUGENS E UTILIDADES - **21** FEIRA DE ERVAS - **31** MERCADO DE FARINHA - **32** CASA DOS POBRES (EXTERIOR) - **35** LANCHES 18 DE MAIO L2 - **36** LANCHES 18 DE MAIO L3 - **37** FEIRA DE MASSAS - **39** MERCADO DE FARINHA (EXTERIOR)

Obs: Divisão numérica feita pelo Depto. de Feiras e Mercados/ PMC

Fonte: Adaptado do Dossiê Iphan 9 – Feira de Caruaru (2006)

4.2 A FEIRA DE ARTESANATO – DE TUDO QUE HÁ NO MUNDO, NELA TEM PRA VENDÊ

O site oficial da cidade destaca a Feira de Artesanato como a mais relevante, pois encanta e estimula milhares de pessoas todos os anos para conhecer sua diversidade cultural. A Feira de Artesanato reúne uma gigantesca diversidade de materiais e artefatos produzidos pelos artesãos caruaruenses e de regiões vizinhas (Figura 5).

Figura 5 – Portal de entrada, feito à mão da Feira de Artesanato de Caruaru-PE.

Fonte: Autor (2018)

O inventário feira de Caruaru (2006) aponta que o artesanato produzido em barro, possui sumo destaque na procura entre os turistas, compradores e revendedores que visitam a feira, esse magnifico legado foi deixado pelos grandes pioneiros desta arte em Caruaru: o Mestre Vitalino, filhos (Figura 6) e seus alunos esses atualmente transmitindo sua atividade para seus filhos, esposas e aprendizes, retratam na argila inúmeros tipos humanos, homens e mulheres de todas as idades, grávidas com criança de colo ou solteiras; essas representatividades pertencem ao cotidiano do Alto do Moura, da feira ou fazem parte do folclore da cidade; copiam figuras representativas de várias profissões, indo do médico ao varredor de rua; bandas de pífano, de forró pé-de-serra, blocos de frevo, capoeiristas e folguedos populares[5]:

[5] Festa de caráter popular e tradicional que traz os costumes ou hábitos de um povo, de uma região: folguedo do Bumba Meu Boi.

reminiscências do reisado, cavalo marinho, e até mesmo o maracatu que seus escultores dançavam em sua mocidade.

Figura 6 – Severino, filho do Mestre Vitalino na Feira de Caruaru-PE.

Fonte: Site oficial do Iphan (2017)

Marques (2012) destaca que o mestre Vitalino, aprendeu a arte de esculpir em barro ao observar sua mãe produzindo utensílios domésticos como pratos, quartinhas[6], potes, jarras panelas, alguidares[7], canecos etc., para vender na Feira de Caruaru, aos seis anos, o garoto Vitalino fazia com habilidade pequenos animais. Adulto ele confeccionava seu próprio instrumento musical, o pífano.

Em 1948, Vitalino resolveu sair do Sítio Campo e ir para o Alto do Moura com sua família, pois encontrou um lugar favorável e com bastante matéria prima. O artista deu liberdade a sua criatividade e surgiram as suas primeiras obras de grande relevância: “O caçador de Gato Maracajá” e “O boi de Vitalino” peças que o consagraram.

A autora ainda apresenta os primeiros seguidores e companheiros do Mestre Vitalino:

- **Elias Francisco dos Santos**, um dos primeiros seguidos de Vitalino, teve sua habilidade de moldar peças em barro descoberta ainda criança, porém ele só expandiu essa habilidade depois de adulto, o artesão recebeu uma encomenda

[6] Espécie de jarro de barro para guardar a água fresca; moringa; quarta.
[7] Bacias de barro.

da África, onde criou uma estátua de um africano, sendo bastante prestigiado, a partir daí recebeu inúmeras encomendas de obras com o mesmo formato, e nos mais variados tamanhos, “a peça que ele mais gosta é a de São Jorge que por sua complexidade não consegue ser copiada. É única”. (MASQUES, 2012, p. 203).

- **Luiz Antonio da Silva**, desde criança aprendeu com seus pais a produzir seus próprios cavalos e bois de barro, foi um dos pioneiros em seguir os passos do mestre Vitalino, com uma mente extraordinária e bastante criativa, sempre inovando produzindo peças que representassem personagens e assuntos do dia-a-dia como: automóveis, motocicletas, trabalhadores etc, “sua obra mais famosa é a “máquina de fazer telha canal”, com a qual ganhou fama no Brasil e no exterior. ” (MASQUES, 2012, p. 202).

- **Severino Pereira dos Santos**, “um dos filhos que mais se destaca pelos trabalhos desenvolvidos para a preservação da cultura caruaruense e da arte de seu próprio pai” (MASQUES, 2012, p. 200).

- **Manuel Galdino de Freitas**, suas primeiras peças foram quartinhas e máscaras decorativas. Depois de Vitalino, Galdino é o ceramista mais famoso do Alto do Moura. Sua obra mais conhecida é o “Mané Pãozeiro”, sua arte foi evidenciada pela “[...] beleza diferenciada dos padrões convencionais utilizados pelos artesãos do local. Ele foi um artista único, pois ninguém conseguiu copiar sua arte”. (MASQUES, 2012, p. 200).

- **José Antônio da Silva – Zé Caboclo** tornou-se um dos mais conceituados artistas de Caruaru, marcando um estilo na arte dos bonecos de barro, em parceria com seu cunhado Manuel Eudócio “[...] inovou técnicas e formas, adotando o uso do arame na estrutura das esculturas e a feitura do olho em alto relevo, ao invés de fazê-los furadinhos”. (Caderno de Conservação e Restauro de Obras de Arte Popular Brasileira, 2008, p.40).

- **Marliete Rodrigues**, filha de Zé Caboclo e sobrinha de Manoel Eudócio, desde criança desenvolveu suas habilidades de artesã ao observar seus familiares, ela “ tem se destacado graças à habilidade e talento para confeccionar bonecos em miniatura, que chamam a atenção pelos detalhes”. (MASQUES, 2012, p. 201).

- **Manuel Eudócio Rodrigues**, é tio de Marliete Rodrigues e um grande orgulho para todos os caruaruenses, o artesão possui diversas peças espalhadas por museus de todo Brasil, suas obras transportam os costumes e a cultura nordestina, como quadrilhas de São João, maracatus e reisados, o artista tem grande notoriedade graças a seu dom e a “[...] beleza de suas obras, que chegam a medir até meio metro de altura [...]” (MASQUES, 2012, p. 202).

- **José Rodrigues da Silva - Zé Rodrigues**, apreendeu com os pais a arte do barro, e ainda criança confeccionava bois e cavalos que ele mesmo comercializava, aos 36 anos ele representava em suas peças hábitos do porto (local onde trabalhou por anos) como: guindastes, trabalhadores das docas, navios etc. “ com o tempo, o artesão foi assimilando as imagens presentes no dia a dia do seu “habitat” e buscou também inspiração na própria Bíblia, criando imagens de santos em grande porte e profunda expressividade.“ (MASQUES, 2012, p. 202).

Colocamos acima os nomes dos principais mestres do barro, mas destacamos que hoje a feira tem no barro apenas uma das tantas materialidades. Esses artistas se tornaram ilustres pelas peculiaridades de suas características e estilos, tendo seu conhecimento disseminado também com seus familiares. Alguns artesãos criam suas peças em suas próprias barracas, esses encontrados em menor número do que antes do crescimento da importância do Alto do Moura.

A feira produz também outros artefatos interessantes, vendidos em diferentes pontos turísticos; discos de vinil pintados com temas locais e regionais (Figura 7), telhas de tipo colonial com pinturas ou gravuras coladas, porta-retratos de diversos tipos e tamanhos. O inventário feira de Caruaru (2006) destaca também os brinquedos para

crianças e adultos: o mané-gostoso[8], o pião madeira que roda com o auxílio de um barbante, o ratinho que corre, também com um sistema de barbante que se enrola e desenrola, e o rói-rói que é chamado assim por fazer um som característico de algo sendo ruído; é evidenciado também a grande diversidade de bonecas de pano, em diferentes tamanhos, cores e formas.

Figura 7 – Discos de vinil pintados na Feira de Artesanato.

Fonte: Autor (2018)

No artesanato em xilogravura, encontra-se inúmeras capas de poemas de cordel (Figura 8), e também encantadoras pinturas onde são expressadas o cotidiano de homens e mulheres Sertanejos[9] e Agrestinos[10](Figura 9), a geografia destas regiões, as praias litorâneas e folguedos da cultura popular nordestina. Além disso os diferentes tipos de bordados são mencionados, vindos habitualmente do Ceará, Sergipe, Passira-PE, Pesqueira-PE, entre outros; os bordados e crochês produzidos na cidade de Caruaru se resumem mais a artigos destinados a cozinha, como pano de prato com a mensagem: “Lembrança de Caruaru”.

[8] Brinquedo popular tradicional do Nordeste, criado pelo Sr. Otávio José da Silva, Nascido no interior de Camocim de São Félix-PE, feito de madeira, cordão e arame.
[9] Pessoas que vivem no sertão.
[10] Pessoas que vivem na zona do Agreste.

Figura 8 – Capas de codel em xilogravura na Feira de Artesanato.

Fonte: Autor (2018)

Figura 9 – Artesanato em xilogravura aplicada em cerâmica.

Fonte: Autor (2018)

São encontrados também diferentes artefatos de palha e vime[11], como mostra a figura 10; artigos ornamentais feitos de couro cru ou curtido; artefatos em madeira como

[11] Haste ou vara delgada e flexível, de cor amarela, que se tira de uma planta da família das salicáceas, chamada vimeiro ou salgueiro, e que serve para fazer cestos, certos móveis leves e outros objetos.

talhas[12] e brinquedos; roupas feitas de fuxico, renda, camisas com ditos populares, roupas de estilo indiano; bolsas produzidas em couro, corda, tecido, palha, linha, etc.; imagens sacras de madeira, barro, gesso, metal; entre vários outros artigos.

O fornecimento de alguns artefatos são feitos por artesãos de municípios vizinhos, pertencentes de uma relação bastante particular, onde entregam determinada quantidade de obras, dão o preço, se despedem e voltam em alguns dias ou meses para buscar o “apurado”[13]; este comportamento é mantido através da relação de total confiança entre os artesãos e feirantes, o inventário feira de Caruaru (2006) enfatiza graciosamente essa continuidade de determinadas relações sociais, quase extintas na sociedade contemporânea.

Figura 10 – Artefatos de Palha expostos na Feira de Artesanato.

Fonte: Autor (2018)

De acordo com Rodrigues (1995) a Feira de Caruaru é uma das traduções do passado e do presente de seu povo, a tradição viva desta região, sendo a ligação para a continuidade da história do povo do Agreste pernambucano e nordestino.

[12] Trabalho artesanal com cortes na madeira tendo como propósito dar vida a um determinado desenho, transformando-o em alto relevo.
[13] Lucro

4.3 DESIGN E PRODUÇÃO ARTESANAL

Na década de 1980 iniciou-se a aproximação dos designers com o artesanato, sendo que no Brasil o artesanato permanecia-se vivo pela sua própria sorte, apesar de estar presente desde os primórdios da produção de objetos. Então somente na década de 1990 surgem as primeiras instituições que deram suporte e promoveram o artesanato no Brasil, passando a ter espaço entre discussões no campo do poder público, privado e acadêmico.

Design - O International Council of Societies of Industrial Design – ICSID, conselho internacional que protege e promove os interesses do profissional de Desenho Industrial, define design como:

> O Design Industrial é um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, desenvolve o sucesso comercial e conduz a uma melhor qualidade de vida através de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores. O design industrial supera a diferença entre o que é e o que é possível. É uma profissão transdisciplinar que aproveita a criatividade para resolver problemas e co-criar soluções com a intenção de tornar um produto, sistema, serviço, experiência ou negócio melhor. No seu coração, o Design Industrial oferece uma maneira mais otimista de olhar para o futuro ao reformular os problemas como oportunidades. Ele liga inovação, tecnologia, pesquisa, negócios e clientes para fornecer novos valores e vantagem competitiva em todas as esferas econômicas, sociais e ambientais. (ICSID, 2017)

O conceito do ICSID posiciona a condição humana como ponto central de todo processo, retratando o design como um método de solução de problemas que unifica conhecimentos e interliga diversas áreas, tendo a criatividade sempre valorizada e considerando a todo momento a relação do objeto com o usuário e a sociedade, sem apresentar o lado estético como eixo principal ao designer.

Artesanato - A partir do conceito proposto pelo Conselho Mundial do Artesanato, este é definido como: “toda atividade produtiva que resulte em objetos e artefatos acabados, feitos manualmente ou com a utilização de meios tradicionais ou rudimentares, com habilidade, destreza, qualidade e criatividade”. (SEBRAE, 2010, p. 12).

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO, define produtos artesanais como:

> [...] aqueles confeccionados por artesãos, seja totalmente a mão, com uso de ferramentas ou até mesmo por meios mecânicos, desde que a contribuição direta manual do artesão permaneça como o componente mais substancial do produto acabado. Essas peças são produzidas sem restrição em termos de quantidade com o uso de matérias primas de recursos sustentáveis. A natureza especial dos produtos artesanais deriva de suas características distintas, que podem ser utilitárias, estéticas, artísticas, criativas, de caráter cultural e simbólicas e significativas do ponto de vista social. (UNESCO, 1997 apud, BORGES, 2011, p.21).

Além destas definições do que vem a ser artesanato e produtos artesanais, o PAB/MDIC[14] e o SEBRAE[15], juntos, geraram uma classificação para as distintas categorias de artesanato:

- **Arte popular** é "o conjunto de atividades poéticas, musicais, plásticas, dentre outras expressivas que configuram o modo de ser e de viver do povo de um lugar" (BRASIL, 2010, p. 100). São os denominados mestres artesãos que produzem peças únicas, resultados de sua fruição imaginativa, com um absoluto engajamento de originalidade, difundindo a identidade cultural regional.

- **O artesanato tradicional** é o "conjunto de artefatos mais expressivos da cultura de um determinado grupo, representativo de suas tradições, porém incorporados à sua vida cotidiana" (SEBRAE, 2010, p. 14). Geralmente, este acontece em família ou, especificamente, em pequenas comunidades, assim possibilitando e favorecendo a transmissão de conhecimento de geração em geração. Suas peças possuem uma ampla importância por representarem a memória cultural de determinado grupo.

- **O artesanato indígena** é "o resultado do trabalho produzido no seio de comunidades e etnias indígenas, onde se identifica o valor de uso, a relação

[14] Programa do Artesanato brasileiro do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior.
[15] Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas.

social e cultural da comunidade" (BRASIL, 2010, p. 101). As peças são decorrentes do trabalho coletivo e são utilizados no cotidiano da vida tribal.

- **Artesanato de referência cultural** "são produtos cuja característica é a incorporação de elementos culturais tradicionais da região onde são produzidos" (SEBRAE, 2010, p. 14). Os artefatos sofrem alguma intervenção, seja de designers, artistas ou arquitetos, tendo em vista diferenciar e valorizar os produtos, impulsionar a produção, e os adequar às requisições atuais de mercado.

- **Artesanato conceitual** "são objetos produzidos a partir de um projeto deliberado de afirmação de um estilo de vida ou afinidade cultural. A inovação é o elemento principal que distingue este artesanato das demais categorias" (SEBRAE, 2010, p.14). Diferencialmente do artesanato de referência cultural, onde há a interferência do artista na produção, neste caso, ele é o criador, e emprega o produto como uma afirmativa de valores e estilo de vida.

- **O trabalho manual** "Apesar de exigir destreza e habilidade, a matéria-prima não passa por transformação. Em geral são utilizados moldes pré-definidos e materiais industrializados. As técnicas são aprendidas em cursos rápidos [...]" (BRASIL, 2010, p. 100). Normalmente trata-se de uma tarefa secundária, na maioria das vezes, uma terapia ocupacional. As peças produzidas não possuem identidade cultural e não há uma produção contínua.

Essas classificações definem os tipos de artesanato a partir de sua origem, natureza de criação, de produção, e de valores históricos/culturais. Além destas categorias, o Programa do Artesanato Brasileiro (BRASIL, 2010) reconhece o artesanato de reciclagem, e o SEBRAE juntamente com o Programa do Artesanato Brasileiro debatem sobre produtos típicos e "industrianato"[16].

As classificações apresentadas possuem pontos semelhantes, todos os artefatos passam por transformações da matéria-prima, têm prevalência da produção manual

[16] Artefatos semi industriais, em larga escala, com pouca ou quase nenhuma diferença nas peças finais.

e possuem identidade cultural e local. Em meio as funções expostas, a função simbólica do produto artesanal é a mais relevante, já que vai além da sua forma, de sua funcionalidade e da sua matéria-prima. Esse artesanato propaga uma narrativa, seja de uma região, de uma família, do cotidiano ou até mesmo do próprio artesão. "Quem compra artesanato, está comprando também um pouco de história. Nem que seja a sua própria história de viagens e descobertas". (BARROSO, 2002, p. 10).

Cada artefato recebe uma atenção e um cuidado específico ao ser fabricado, o que não pode ser proferido de qualquer produto industrial, por mais que tentem anunciá-lo como único. Esta é a forte peculiaridade do artesanato.

"Quando a arte se reproduz dentro da família, é muito comum que seus membros não se preocupem com outras formas de aprendizado, outros padrões, estilos e modelos, carregando assim, por gerações o mesmo estilo". (PORTO ALEGRE, 1994, p. 63). O trabalho empírico é algo super valioso, e este deve ser organizado com uma metodologia, facilitando o fazer de novas possibilidades de criação.

De acordo com Adélia Borges (2011), o conceito fundamental da aproximação entre designer e artesão deve ser o respeito, que é obtido pela transferência de conhecimento. É essencial que o designer perceba os valores do objeto, o investigue com atenção, buscando entende-lo, notando sua virtude e criatividade 'embutidas' na obra que foi produzida. Do mesmo modo, o artesão necessita se abrir para explorar e aprender sobre as propriedades de um objeto e do usuário e como fazer para que isso mude sua realidade.

Por se tratar de uma prática criativa, o artesão não é capaz de apossar-se facilmente da ideia de terceiros, conservando assim a relação dele com o produto. É necessário tirar a produção artesanal da lógica de mercado de consumo. Adélia Borges (2011, p.145) aponta, sabiamente, que "a intervenção adequada consiste, muitas vezes, em apenas ajudá-lo [o artesão] a ver, a aperfeiçoar aquilo que faz, mas sempre respeitando a sua essência". Assim, podemos ponderar que o designer diante de uma dinâmica de intervenção não deve se apresentar como - o conhecimento -, portando a capacidade de transformar, mas, como um agente trazendo uma visão mais ampla

e externa, juntamente com uma equipe interdisciplinar, que irá aprender e apoiar cada proposta no que for fundamental.

No caso deste projeto devemos analisar que não se trata de uma intervenção junto ao artesão, mas sim de valorização ao seu trabalho, quando tomamos como ponto de partida e inspiração para novas leituras.

4.4 PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL BRASILEIRO

De acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN, o Patrimônio Cultural de um povo é formado pelo conjunto dos saberes, fazeres, expressões, práticas e seus produtos que remetem à história, à memória e à identidade desse povo. A Constituição Federal de 1988 em seus artigos 215 e 216, expandiu a noção de Patrimônio Cultural ao reconhecer a existência de bens culturais de natureza **Material** e **Imaterial.**

Os bens culturais pertencentes a classe material (também chamados de tangíveis) são categorizados em: paisagens naturais, objetos, edifícios, monumentos e documentos. (IPHAN, 2014). O decreto-Lei nº 25 (BRASIL,1937), define Patrimônio Material como: “conjunto de bens culturais móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico”. O grupo dos bens **Móveis** são definidos em**:** Coleções arqueológicas; Acervos museológicos, Documentais, Bibliográficos, Arquivísticos, Videográficos, Fotográficos e Cinematográficos. E os **Bens Imóveis** em**:** Núcleos urbanos; Sítios arqueológicos e paisagísticos; Bens individuais.

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) define Patrimônio Imaterial como:

> As práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos os indivíduos, reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural [...]" (UNESCO, 2003, p.4).

O Patrimônio Imaterial é passado de geração em geração, provocando um sentimento de identidade e continuidade, ajudando a promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. O universo desta natureza foi organizado para efeitos operacionais, em quatro categorias:

- **Registro dos Saberes:** conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades;
- **Registro das Celebrações:** rituais e festas que marcam a vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social;
- **Registro das Formas de Expressão:** manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas;
- **Registro dos Lugares:** mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e reproduzem práticas culturais coletivas.

Esses recintos possuem um sentido cultural particular, valores específicos aos que vivenciam ou utilizam destes lugares. A Feira de Caruaru é um desses lugares, sendo referência viva da história e da cultura nordestina para classes cada vez mais extensas da população local, do estado de Pernambuco, Nordeste e Brasil.

O PARECER Nº 005/06 – DPI do Iphan (2006), descreve o lugar da Feira de Caruaru como:

> Um lugar de memória e de viabilização da continuidade de saberes, fazeres, produtos e expressões tradicionais que, sem sua dinâmica e sem o mercado que proporciona, certamente, já teriam desaparecido. É, por fim, um lugar de socialização e de permanente construção de identidades. Em suma, um lugar de vida que, há mais de dois séculos, instrui, cativa e encanta os que nela circulam lugar que está no mundo e, com um pé no passado e os olhos no presente, cria, re-cria e se inventa todo dia. (PARECER Nº 005/06 – DPI – IPHAN, 2006, p. 17)

Portanto, os valores históricos, memoriais, culturais e econômicos atribuídos à Feira de Caruaru provocaram sua inscrição no Livro de Registro dos Lugares do IPHAN em 2006, criado pelo Decreto n° 3.551, de 4 de agosto de 2000.

Esta seção possibilitou o entendimento histórico da cidade de Caruaru, juntamente com a conformação de sua conhecida feira, mostrando sua importância no imaginário da cidade, peculiaridades e diversidades de materiais, levantando também as diretrizes sobre a relação entre o designer e o artesão. Finalizando esta seção com os conceitos sobre Patrimônio Cultural Imaterial brasileiro, apresentando o porquê e a importância da feira se encontrar no registro de lugar no IPHAN. Na próxima seção será abordado os fundamentos e aplicações do design de superfície.

5 DESIGN DE SUPERFÍCIE

O Design de superfície surgiu no Brasil a partir da expressão *Surface Design* traduzido pela Designer Renata Rubim no final da década de 80, este sendo um termo criado nos EUA pela *Surface Design Association.* A autora afirma que o termo que é vastamente utilizado nos estados unidos, porém a *SDA* compreende o termo apenas como área de finalidade têxtil, já no Brasil o termo se expande a qualquer tipo de superfície, de diferentes materiais, seja ele material ou virtual.

O design de superfície vem ganhando cada vez mais destaque no meio criativo do Brasil, mesmo ele sendo uma propriedade recente ele “vive um momento de expansão no país, ao mesmo tempo que se consolida como um campo de conhecimento e atuação profissional” (RÜTHSCHILLING,2008, p.7). A autora descreve design de superfície como:

> [...] uma atividade criativa e técnica que se ocupa como a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.23).

Concordando com a ideia anterior, Schwartz (2008) expande a área do design de superfície ao fazer sua associação com os três aspectos funcionais[17] apontados por Löbach (2011) no desenvolvimento do projeto de produto:

> [...] uma atividade projetual que atribui características perceptivas expressivas à Superfície dos objetos, concretas ou virtuais, pela configuração de sua aparência, principalmente por meio de texturas visuais, táteis e relevos, com o objetivo de reforçar ou minimizar as interações sensório-cognitivas entre o objeto e o sujeito. Tais características devem estar relacionadas às estéticas, simbólicas e práticas (funcionais e estruturais) dos artefatos das quais fazem parte, podendo ser resultantes tanto da configuração de objetos pré-existentes em sua camada superficial quanto do

[17] Bernd Löbach aponta que um bom produto de design deve atender a três funções básicas: **função pratica** onde o produto deve servir para o que lhe foi destinado; **função estética** que relaciona as percepções sensoriais abordando de forma harmoniosa os elementos de forma, cor, textura entre outros; e a **função simbólica** que estimula a espiritualidade do homem através do objeto, estabelecendo ligações com suas sensações e experiências anteriores.

> desenvolvimento de novos objetos a partir da estruturação de sua superfície. (SCHWARTZ, 2008, p. 146).

Desde modo certificando-se o feito de projetar que é intrínseco do Design, já Rüthschilling, (2008) considera somente as funções estéticas e práticas.

Para Minuzzi (2008) o segmento de superfície assemelha-se ao design gráfico por fazer uso da bidimensionalidade e também pelo foco de desempenhar estampas para bases em tecidos, meios digitais, papeis entre outros. Apesar desta similaridade com o design gráfico, o design de superfície não é uma extensão do design gráfico e sim um novo segmento do design, sendo um procedimento que se aplica a qualquer superfície (objeto ou parte dele).

De acordo com Freitas (2011) essa associação ocorre também pelo fato do design de superfície ter seu objeto de trabalho, a superfície, transitando em diversas áreas e objetos:

> O objeto de estudo e de desenvolvimento do design de superfícies ultrapassa esses elementos e essas áreas, constituindo hoje um escopo muito mais amplo, que envolve a arquitetura, a moda o design de produto, o design gráfico, o design de ambiente construído e até mesmo o design digital. (FREITAS, 2011, p.5)

Assim, percebe-se que o design de superfície ocupa uma posição dentro da ampla área do design, cometendo uma relação com diversas outras áreas e mesmo assim mantendo suas peculiaridades de atuação. A superfície possui mecanismos que se “relacionam com o homem e seu ambiente de forma ativa, permitindo a interação em todos os sentidos, com seu público, com o local que se encontra e seu próprio volume” (FREITAS, 2001, p.17).

O Design de superfície configura-se como um item comunicativo do objeto, onde ele transmite informações através das cores, grafismos e texturas (FREITAS, 2011).

Para Schwartz (2008) o design de superfície cumpre uma colocação social, onde ele procura criar ou afunilar uma relação sensorial entre o homem e o objeto, apoderando-se do contexto sociocultural para expandir e sustentar uma comunicação distinta de

identificação com o usuário, possibilitando um consumo fundamentado na experiência simbólica.

5.1 APLICAÇÕES DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

A estruturação do design de superfície no Brasil, envolve diversos tipos de projetos para superfícies e sem o menor elo com determinado material. A seleção de materiais e técnicas são fundamentais, já que esses fatores são responsáveis pela sua materialização (RÜTHSCHILLING, 2008).

Ao explorar as especificações do design de Superfície, consegue-se entender suas capacidades projetivas e aplicações, como outras experiências multissensoriais. As possibilidades de aplicações são incontáveis, envolvendo o design **Têxtil** (em todas suas especialidades), os **cerâmicos**, os **papéis**, os de **plásticos**, o de **emborrachados**, cores e/ ou desenhos nos utilitários do tipo louça por exemplo, como descreve Rüthschilling (2008) e Rubim (2005). A figura 11 mostra algumas possibilidades distintas de superfícies:

Figura 11 – Embalagem em tecido (A); Papel de parede (B); Louça (C).

Fonte: Pinterest (2016)

As possibilidades para trabalhar com design de superfície são bem abrangentes onde se norteiam por diversões materiais e suportes e também entre às diferentes áreas do

design. A tecnologia permite uma ampliação na interação entre o usuário e o ambiente, sendo assim uma grande aliada para se trabalhar.

5.2 FUNDAMENTOS DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

Segundo Rüthschilling (2008) conhecimentos básicos sobre módulo e repetição são fundamentais em um projeto de design de superfície, embora esses saberes se tornem relevantes, o domínio da linguagem visual se faz proveniente para um satisfatório resultado na composição dos elementos, como também na criação e disposição dada sobre o plano de fundo da superfície a ser desenvolvida.

A autora ainda afirma que não existe uma fórmula para o design de superfície, já que ele é um herdeiro da arte. Então, se tem uma ampliação na liberdade criativa projetual a partir da manipulação da sintaxe visual e de lógicas criativas.

Para Rubim (2005) a criação e projeção de um desenho é uma das coisas mais significativas na área de superfície, visto que uma simples imagem apresentada em repetição pode ser transformada em uma padronagem e originar uma composição satisfatória.

Rüthschilling (2008) afirma que a harmonia da composição se dá pela conexão de linhas, formas e cores em todas as vertentes do plano bidimensional, ainda quando o plano envolva um objeto tridimensional.

Tendo em vista o conhecimento necessário no campo de superfície para chegar a meta de uma padronagem bem-sucedida, a seguir será apresentado cada componente e suas articulações.

5.2.1 Módulo

O módulo (Figura 12) é a unidade mínima da padronagem, ou seja, a menor área que inclui todos os elementos visuais que compõem o desenho final (RÜTHSCHILLING, 2008).

Figura 12 – Exemplo de módulo.

Fonte: Rüthschilling (2008)

5.2.2 Encaixe

Os encaixes são feitos prevendo o encontro dos elementos representativos do módulo, de modo que quando justapostos formem o desenho, a partir do sistema de repetição escolhido (RÜTHSCHILLING, 2008). Para que se chegue a uma composição harmoniosa é importante observar as extremidades dos encaixes dos módulos, assim obtendo-se um módulo bem construído como mostra a Figura 13:

Figura 13 – Estudo do encaixe do módulo.

Fonte: Adaptado de Rüthschilling (2008)

Rüthschilling (2008) aponta que dois princípios regem a noção de encaixe (Figura 14):

Figura 14 – Módulo em encaixe.

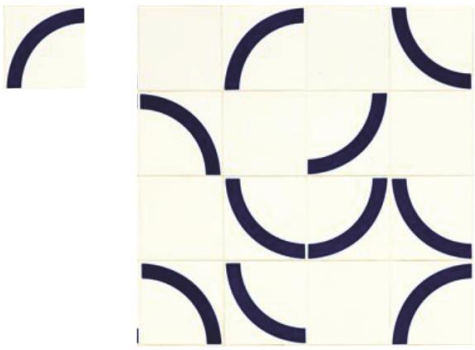
Fonte: Rüthschilling (2008)

Continuidade: sequência contínua dos elementos configurativos do módulo sem cortes entre seus encaixes.

Contiguidade: o módulo se torna invisível, criando uma harmonia visual por todos os limites da padronagem constituída. As linhas que demarcam o módulo desaparecem, dando lugar a uma imagem continua com novos ritmos e significados visuais.

Existe ainda a possibilidade de executar um padrão sem um sistema de repetição definido, A **composição sem encaixe** onde os módulos não precisam encaixar entre si, entretanto permanece com um ritmo visual (RÜTHSCHILLING, 2008). A figura 15 mostra o uso deste método de criação no trabalho do artista visual brasileiro Athos Bulção:

Figura 15 – Módulo e painel de azulejos, Centro de Formação e Aperfeiçoamento da Câmara dos Deputados - CEFOR, 2003.



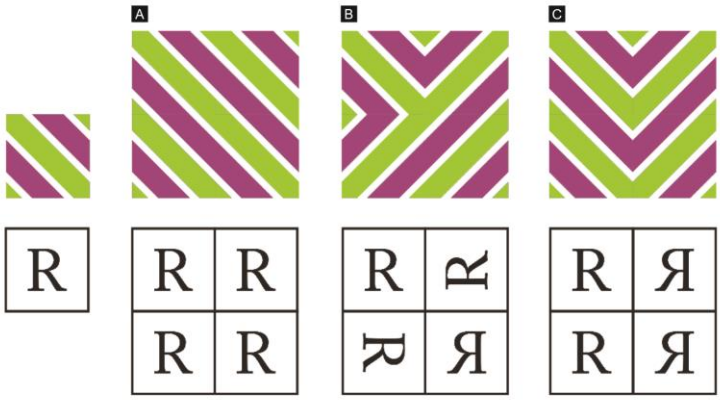
Fonte: Adaptado de Fundathos (2015)

5.2.3 Rapport

Do francês, *rapport*, significa repetição é a ordenação dos módulos nos sentidos: verticais e horizontais com encaixes perfeitos, configurando o padrão (RÜTHSCHILLING, 2008).

Sistemas de repetição: é o método de como o módulo vai se repetir para compor a padronagem (RÜTHSCHILLING, 2008). O designer é o encarregado para executar o melhor tipo sistema conforme as especificidades do projeto. A figura 16 mostra um módulo de três tipos de sistemas de repetição:

Figura 16 – Sistemas alinhados de Translação (A); Rotação (B); Reflexão (C).



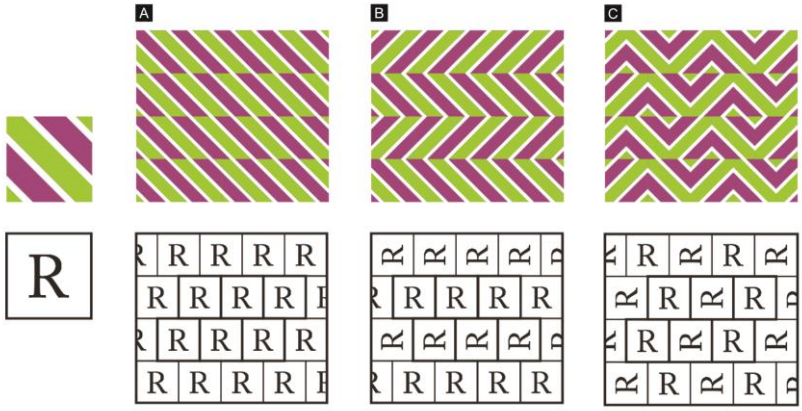
Fonte: Rüthschilling (2008)

Variações simétricas entre as posições dos módulos podem ser utilizadas no sistema de repetição por meio das operações de **translação**, quando o módulo preserva sua posição original sendo conduzido sobre um eixo; **rotação**, em volta de um ponto específico o módulo é deslocado radialmente; e **reflexão**, acontece um espelhamento em relação a um eixo ou a ambos. Os sistemas de repetição podem ser classificados em três categorias:

Sistema alinhados: são estruturas que mantêm o alinhamento das células, ou seja, sem deslocamento de origem. Compreende-se como origem o ponto inicial correspondente com a zona de encaixe entre um módulo e outro.

Sistemas não alinhados: são caracterizados pelo deslocamento dos módulos em linhas. Essa locomoção pode ser definida utilizando medidas ou porcentagens, o mais comum é o deslocamento de 50% quando se tem o efeito “tijolinho” (Figura 17), seja ele na horizontal ou vertical, em uma singularidade com a colocação de tijolos em uma construção.

Figura 17 – Sistemas não alinhados com efeito "tijolo" (A,B,C); Não alinhados com rotação dos módulos (B, C).



Fonte: Adaptado de Rüthschilling (2008)

Sistemas progressivos: Apresentam mudança gradual, aumentando e diminuindo a dimensão dos módulos, obedecendo a logicas de expansão predeterminadas. Esse tipo de sistema é utilizado na estruturação dos trabalhos de Escher[18], como mostra a Figura 18:

Figura 18 - Smaller and Smaller, 1956; Circle Limit III, 1959 de M. C. Escher.

Fonte: M. C. Escher (2018)

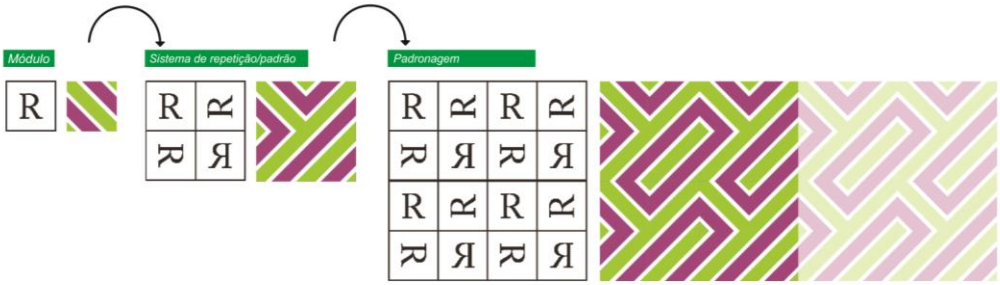
[18] Artista gráfico holandês, Maurits Cornelis Escher (1898- 1972), especialista em xilogravuras e litografias. Conhecido por criar imagens com ilusões de ótica, padrões geométricos e explorações do infinito passando por metamorfoses e se transformam em formas absolutamente diferentes das iniciais (CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL, 2010).

Compreendendo desses tipos de sistemas pode-se obter resultados completamente diferentes para cada composição, pois a cada sistema aplicado em um mesmo módulo desenhos distintos podem ser criados.

Outra forma para gerar distintas possibilidades de módulos é a partir de um já existente, proporcionando assim a criação de um multimódulo, como aponta Rüthschilling (2008):

Multimódulo: Se constitui de um sistema menor que atua como módulo, constituindo outro sistema, ou seja, a repetição de um módulo gera outro maior ou multimódulo, aumentando assim as possibilidades combinatórias.
A figura 19 explica a formação de uma padronagem a partir de um módulo que agrupado de acordo com o sistema de repetição preestabelecido, gera um padrão e deste a padronagem.

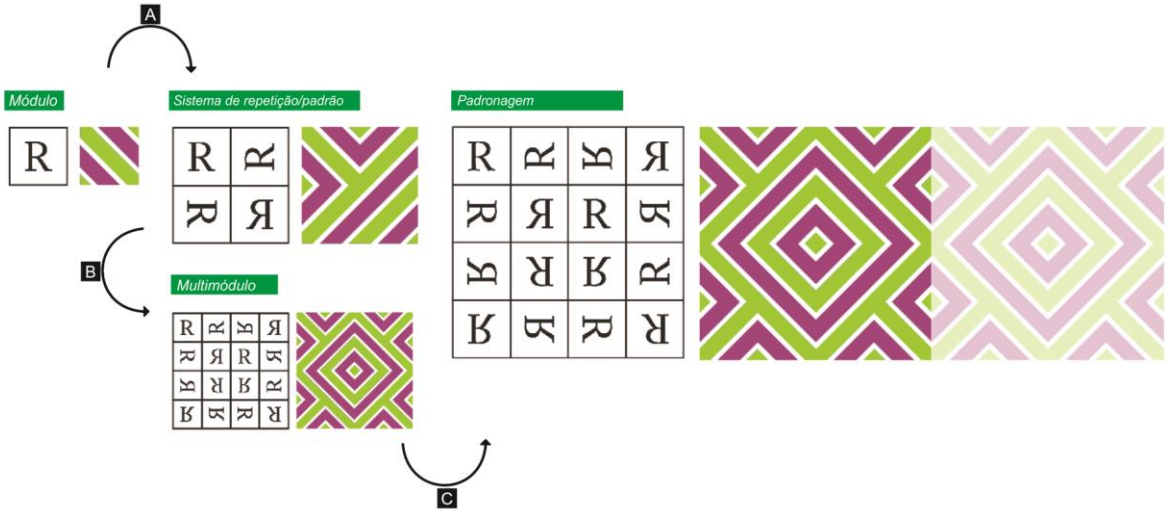
Figura 19 – Criação de uma padronagem por um módulo.



Fonte: Adaptado de Rüthschilling (2008)

No entanto a figura 20 apresenta a formação de uma padronagem usando o mesmo módulo da figura 15, porém utiliza-se o sistema de multimódulo, onde o sistema de repetição que cria o padrão pode ser ajustado, gerando um novo padrão e assim caracterizando o multimódulo.

Figura 20 – Criação de um multimódulo.



Fonte: Adaptado de Rüthschilling (2008)

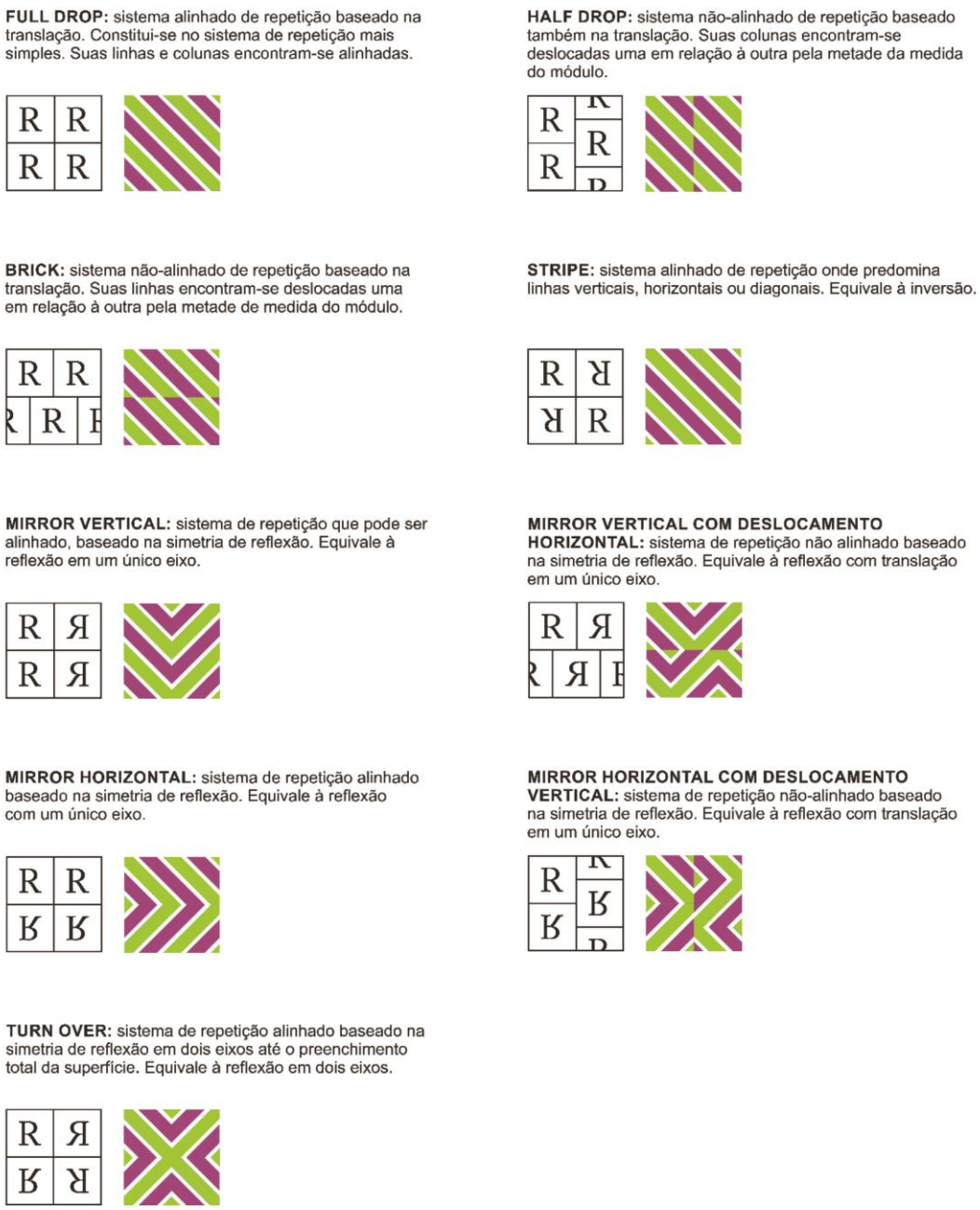
A partir do multimódulo outros padrões podem ser criados, ampliando as possibilidades para a geração de um novo módulo ou da padronagem final.

5.2.4 Padrões

A utilização dos sistemas de repetição e os procedimentos de simetria de um módulo na formação de um padrão torna seu desenvolvimento mais complexo, porém, podem criar múltiplos padrões gráficos.

Outras criações podem ser elaboradas a partir de novas combinações (SCHWARTZ, 2008) dependendo da desenvoltura criativa do designer. A figura 21 apresenta algumas possibilidades combinatórias de rapport.

Figura 21 – Sistemas combinados para a criação de rapport.



Fonte: Adaptado de Schwartz (2008)

Essa seção proporcionou o entendimento sobre os conceitos do design de superfície apresentados por Rüthschilling (2008), Wong (2002) e Schwartz (2008) e seus principais fundamentos, que servirá de base teórica/prática para o desenvolvimento da coleção de estampas. Na próxima seção o Modelo Exploratório de Intervenção de Design – MEID será apresentado e aplicado.

6 METODOLOGIA DE PESQUISA

6.1 APRESENTAÇÃO DO MEID

A natureza desta pesquisa se caracteriza como aplicada, objetivando assim, a geração de dados de conhecimentos para a resposta do problema e do seu desenvolvimento prático.

Os objetivos são de base exploratória, que segundo Lakatos; Marconi (1996, p. 77) “tem como objetivos, desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, [...] modificar e clarificar conceitos”, proporcionando uma visão abrangente do problema de pesquisa, aprofundando-se no entendimento do objeto de estudo com geração de dados qualitativos.

O Modelo Exploratório de Intervenção de Design – MEID proposto por Lopes, M. (2014), foi utilizado para os procedimentos de coletas de dados, este sendo estruturado em duas fases onde se permite um diálogo e compreensão entre pesquisador e objeto de estudo, em forma de mapeamentos que geram dados visuais e discursivos dos elementos que os compõe. O Modelo baseia-se na interpretação dos acontecimentos para “construção das ferramentas teóricos- metodológicas de coletas e análise de dados” como apresenta Lopes, M. (2014, p. 3)

A Tabela 1 apresenta a conformação do MEID em atividades e objetivos pretendidos no término de cada etapa:

Tabela 1 – Esquema de organização do MEID.

Fase 1 – Mapeamentos	
Atividades	**Objetivos**
1. Mapeamento Iconográfico;	Visita estruturada por entrevista com registro fotográfico ou audiovisual.
	Levantamentos de dados, a partir das imagens selecionadas para registro dos discursos visuais, quais sejam, os elementos que são fundamentos

2. Mapeamento dos Fundamentos da Linguagem Gráfica;	da linguagem Gráfica: cores, textura, imagens, esquema e tipografia; e os elementos textuais, que são característicos do grupo.
3. Mapeamento da ordem Subjetiva;	Elaboração da relação com a base bibliográfica e os seguintes conceito: o discurso, o imaginário, a materialização e o espirito do tempo.
4. Mapeamento Implícito ao Design;	Elaboração da relação com a base bibliográfica e os seguintes conceitos: as especialidades do design, a cultura, a economia, a tecnologia e o meio ambiente.
FASE 2 – ENGAJAMENTO COM O OBJETO - PROBLEMA	
ATIVIDADES	OBJETIVO
1. Realização do Briefing;	Conhecimento de realidade do grupo social sob ordem metodológica do design de moda.
2. Criação do mapa de inovações possíveis.	Entendimento do problema a partir da sua contextualização e observação da sua abrangência.

Fonte: Lopes, M. (2014)

De forma a gerar um banco de dados visuais e discursivos da Feira de Artesanato de Caruaru-PE, no que refere-se as suas materialidades, o MEID foi aplicado por meio de registros fotográficos e de audiovisual do Mapeamento Iconográfico que levou à seleção e análise dos dados pertencentes ao mapeamento da linguagem gráfica e partindo para a pesquisa e compreensão do Mapeamento de Ordem Subjetiva e Mapeamento Social Implícito ao Design, este último mostrando as atividades e objetivos desenvolvidos de acordo com as necessidades da pesquisa, como mostra a Tabela 2.

7 APLICAÇÃO DO MEID FASE 1 – MAPEAMENTOS

Tabela 2 – Esquema de uso do MEID na pesquisa.

Fase 1 – Mapeamentos	
Atividades	**Objetivos**
1. Mapeamento Iconográfico;	Visitas na Feira Artesanato de Caruaru-PE com registros audiovisuais, fotográficos, e entrevistas com os feirantes.
2. Mapeamento dos Fundamentos da Linguagem Gráfica;	Seleção das imagens registradas anteriormente por materialidade para desenvolver o discurso visual a partir dos fundamentos da linguagem gráfica (imagens, cor/forma/texturas e tipografias).
3. Mapeamento da ordem Subjetiva;	Interpretação dos conceitos, discurso, imaginário, materialização e espírito do tempo da Feira de Artesanato baseado em pesquisa bibliográfica, significação e entrevista.
4. Mapeamento social Implícito ao Design;	Design que articula e evidencia valores ao Patrimônio Imaterial Cultural brasileiro.

Fonte: Adaptado de Lopes, M. (2014)

Para o desenvolvimento da coleção de estampas propostos nesta pesquisa, foi executado apenas a fase 1 dos mapeamentos do MEID, juntamente com os fundamentos do design de superfície aqui postos por Rüthschilling (2008), Wong (2002) e Schwartz (2008).

7.1 MAPEAMENTO ICONOGRÁFICO – M1

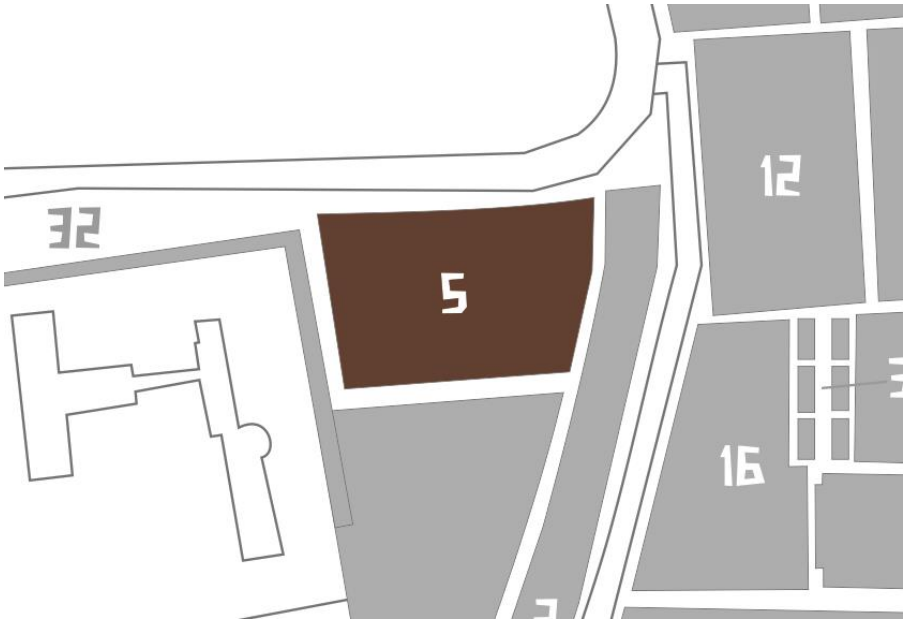
O **M1** teve como procedimento utilizado uma entrevista aberta com os feirantes[19], onde pretendeu-se coletar o máximo de informações possíveis sobre o universo da

[19] Classificam-se em: apenas revendedores, revendedores familiares dos artesãos e os próprios artesãos.

Feira de Artesanato como: suas materialidades, fontes de matéria prima e peças, principais fornecedores, e o local de confecção dos artefatos.

Logo após deu-se início ao registro audiovisual onde os feirantes falaram um pouco mais sobre o seu cotidiano na feira, sua família, acontecimentos marcantes e algumas práticas sobre as materialidades lá existentes. Em seguida foi executado o levantamento fotográfico em toda extensão da Feira de Artesanato (Figura 22) localizada no Parque 18 de Maio, possibilitando a catalogação das suas diferentes materialidades.

Figura 22 – Área da Feira de Artesanato de Caruaru-PE.



Fonte: Adaptado do Dossiê Iphan 9 – Feira de Caruaru (2006)

Mais de 30 barracas foram visitadas gerando um acervo de mais de 300 fotos das diversas materialidades, onde foram classificadas em quinze categorias diferentes: **barro; madeira; palha; metal; papel; gesso; couro; cerâmica; tecido; vidro; biscuit; fibra sintética; pvc; concha e plástico.** Essa classificação levou em conta a predominância material em cada artefato, e partindo dessa categorização optou-se por trabalhar com um grupo de cinco materialidades, assim, condizendo com o cronograma previsto para conclusão deste projeto.

As cinco materialidades foram selecionadas por estarem presentes na maior parte dos artefatos da feira e tendo em si uma maior identificação com a cidade de Caruaru-PE, partindo do ponto de vista do pesquisador. Dentre elas o **barro**, principal matéria-prima do Alto do Moura conferido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) como o “Maior Centro de Arte Figurativa das Américas”; a **madeira**, material utilizado em diversos brinquedos populares e artefatos regionais encontrados na feira, como: pião, abridor de garrafa, mané teimoso entre outros; o **couro**, pelo seu ligamento histórico com a cidade que segundo o inventário feira de Caruaru (2006) foi reconhecida no Nordeste como a potência do couro entre as décadas de 30 e 60.

Atualmente esta materialidade continua sendo uma das principais na construção de artefatos da feira, como: bolsa, sandálias, cintos, sapatilhas, chapéus, gibões entre outros; a **palha,** elemento utilizado na construção das antigas palhoças de ruas em épocas juninas, principal período festivo pela qual a cidade também tem seu reconhecimento, sendo utilizada em grande parte dos artefatos encontrados na feira, como: chapéus, abanadores, bolsas, tapetes, entre outros; e o **tecido**, por Caruaru ser uma das cidades que formam o polo de confecção do Agreste Pernambucano, sendo o segundo maior polo têxtil do País.

Foi utilizado um aparelho celular (iphone 8 plus) para os registros destas materialidades (Figura 23 a 27) utilizando as seguintes técnicas de captura: plano aberto; close; e plano detalhe, para favorecer as minúcias de cada materialização. Essas imagens foram capturadas em quatro dias, durante o mês de janeiro de 2018, com 2 horas de registro e em dias alternados, no mesmo horário e clima para que não houvesse variação de luz, evitando a distorção das cores nas fotografias. Esse mapeamento possibilitou também a identificação de três categorias de artesanato na feira: arte popular; artesanato tradicional e o artesanato de referência cultural.

Figura 23 – Materialidade Barro.

Fonte: Autor (2018)

Figura 24 – Materialidade Madeira.

Fonte: Autor (2018)

Figura 25 – Materialidade Palha.

Fonte: Autor (2018)

Figura 26 – Materialidade Couro.

Fonte: Autor (2018)

Figura 27 – Materialidade Tecido.

Fonte: Autor (2018)

7.2 MAPEAMENTO DOS FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM GRÁFICA – M2

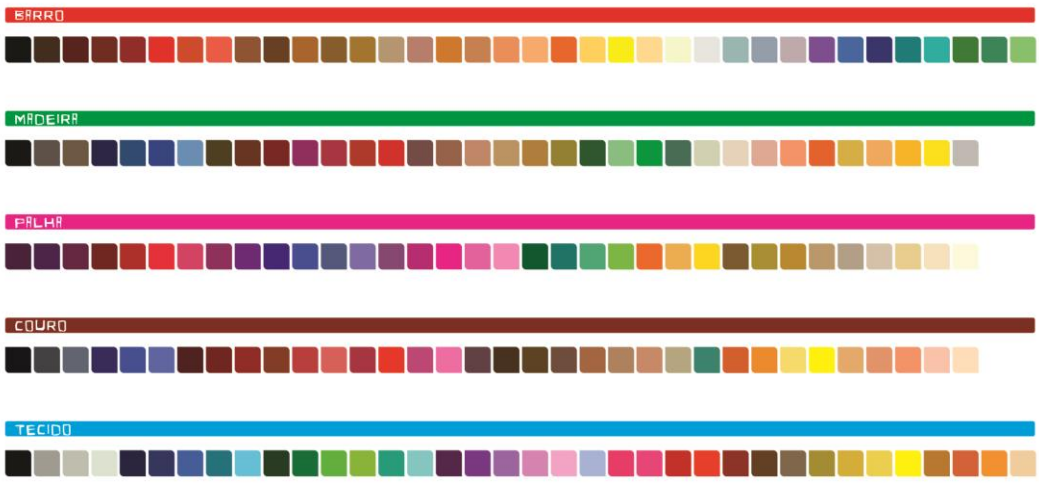
O **M2** ocorreu através da seleção e análise das imagens capturadas no M1, objetivando a extração dos dados visuais das imagens para a sintetização dos fundamentos de cor, forma, textura e tipografia. O software *CorelDRAW X8* e o aplicativo *Adobe Color CC* foram utilizados para auxiliar a classificação desses princípios como mostra as próximas etapas.

7.2.1 Cor

As cores das materialidades foram captadas com a utilização do aplicativo *Adobe Color CC* que cria uma paleta automática em 5 cores para cada imagem carregada. Permitindo ainda uma identificação manual de cada cor ao arrastar a flecha do mouse sobre a imagem, logo, tendo um maior índice de aproximação da sua tonalidade original. Essas paletas foram abertas no programa *CorelDRAW X8 e* com o auxílio da ferramenta “conta-gotas” reestruturadas em uma paleta de cores para cada materialidade, como mostra a Figura 28.

As tonalidades dos artefatos são compostas de suas cores naturais a diferentes tons e tipos de acabamentos, livremente executados pela sensibilidade de cada artesão, tendo suas vivências e imaginação como base criativa para a composição de cada peça.

Figura 28 – Paleta de cores extraída por materialidades.



Fonte: Autor (2018)

7.2.2 Forma

De acordo com Dondis (2003, p. 51), a forma está entre os elementos básicos da comunicação visual, visto que, “os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos (...)”, são eles: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento.

As imagens das materialidades foram organizadas e analisadas apresentando formas **geométricas** (construídos matematicamente), **orgânicas** (bordas livres, sugerindo fluidez e crescimento), **irregulares** (linhas retas e curvas) e **feitas à mão** (sem auxílio de instrumentos) (WONG, 2001, p. 47) como mostra a Figura 29:

Figura 29 – Painel de forma.

Fonte: Autor (2018)

7.2.3 Textura

De acordo com Wong (2001, p. 119) “A **textura visual** é estritamente bidimensional. Como o termo implica, é o tipo de textura que é percebida pelo olhar, embora possa também evocar sensações táteis” onde caracteriza três tipos: *textura decorativa* (possui caráter uniforme, feita à mão ou com instrumentos) *textura espontânea* (a textura cria a forma, podendo ser feita à mão ou acidentalmente) *e textura mecânica* (a textura é subordinada ao procedimento mecânico, químico ou digital). Já a **textura tátil** estabelece relação com a experiência do toque, essa percepção pode acontecer através de *texturas artificiais* (metais escovados, grades, tecidos, plásticos, papeis, azulejos entre outros) ou *texturas naturais* (pedra, palha, tronco de arvore, cascas, pele, conchas entre outros).

As materialidades estudadas possuem texturas visuais (decorativas e espontâneas) e táteis (artificiais e naturais) como apresenta a Figura 30:

Figura 30 – Painel de textura.

Fonte: Autor (2018)

7.2.4 Tipografia

Foram encontradas tipografias (figura 31) nas materialidades em madeira, couro, tecido e barro que, em sua maioria, são identificadas como tipografias vernaculares que de acordo Dones (2004, p.02) são “[...] a existência de linguagens visuais e idiomas locais que remetem a diferentes culturas. Na comunicação gráfica, corresponde às soluções gráficas, publicações e sinalizações ligadas aos costumes locais produzidos fora do discurso oficial”. Esses tipos se enquadram na categoria de tipografia artística[20] apresentada na classificação das paisagens tipográficas de Anna Gouveia e Priscila Farias (2007).

Figura 31 – Painel de tipografia.

Fonte: Autor (2018)

[20] Manifestações artísticas realizadas sob encomenda, que fazem uso da tipografia, tais como pinturas e esculturas em formato de letras, presentes em algumas cidades.

7.3 MAPEAMENTO DE ORDEM SUBJETIVA – M3

O **M3** é a intersecção interpretativa de quatro metáforas teóricas: Discurso, imaginário, materialização e espirito do tempo. Desta forma, utilizou-se como base as entrevistas realizadas com os artesãos no M1, juntamente aos levantamentos bibliográficos para a interpretação destes conceitos. Deste modo compreendendo como discurso visual o M2 através do M3.

7.3.1 Discurso – Como a feira se apresenta

A Feira de Artesanato de Caruaru apresenta um discurso de lugar de preservação, permanência e reprodução de saberes, ofícios, modos de fazer, viver, vender, comprar, expressões artísticas, exposição da criatividade popular, valores históricos, memoriais, culturais e econômicos. Estes valores estão presentes no vínculo espacial e funcional da feira como área central da cidade; nos produtos artesanais que ali são comercializados e confeccionados; e nos saberes e conhecimentos tradicionais que esses artefatos acarretam, como afirma o Dossiê Iphan 9 – Feira de Caruaru (2009).

O Presidente do Instituto Histórico de Caruaru Walmiré Dimerón afirma que todo caruaruense nasce sabendo que a feira é sua principal referência cultural, sendo ela a responsável por conferir identidade ao município (IPHAN 2007). Porém com a iniciativa de preservação desse espaço referendado pelo IPHAN (entidade máxima do Brasil na gestão de patrimônio) foi lançado um novo olhar sobre ela.

A feira foi o motor da criação de uma cidade, sendo um lugar de memória de fatos, objetos e produtos do passado como a arte popular deixada pelo Mestre Vitalino, e os artefatos de artesanato tradicional vendidos ao redor da antiga capela de Nossa Senhora da Conceição.

De acordo com Ortiz (1994) cultura popular são expressões da memória coletiva de um grupo social, que tem origem em sucessivas celebrações firmando tradições, e que através desses rituais se realimentam e se renovam a cada dia. Podemos identificar essas expressões nos artefatos do artesanato tradicional figurativo de barro, no cordel, nas bandas de pífanos, na poesia, na música, no canto dos

emboladores e repentistas, onde estes encontram na feira o importante espaço para continuarem existindo e se reproduzindo. O IPHAN (2007) defende que sem a dinâmica e o mercado da feira esses saberes e fazeres teriam desaparecido.

A feira ajuda a manter vivos esses bens culturais, que por sua vez atribuem valor cultural aos artefatos que ali são expostos e comercializados. O valor cultural que a feira possui para a cidade é inquestionável, como também sua importância econômica. Uma alimenta a outra, sendo esta o centro motor da economia local, que se mantém há mais de dois séculos, sendo um empreendimento econômico de êxito, ancorado na cultura e na tradição nordestina que possui a capacidade de adaptação a novos tempos.

7.3.2 Imaginário – Inspiração afetiva

Esta tem seu imaginário construído na preservação da cultura local como as festas, crenças, práticas e costumes populares; nos costumes da cidade enquanto fazenda, nas passagens das boiadas, no descanso dos vaqueiros, tropeiros e mascates, nos artistas locais, na vida sertaneja, no cotidiano e na cultura nordestina; na preservação da identidade local com personagens que pertencem ao folclore da cidade e região como os folguedos populares, festas juninas, bandas de forró pé de serra, reminiscências do reisado, cavalo marinho ou do maracatu.

As inspirações desse imaginário partem também da criatividade popular e diversas profissões, que vão desde o médico ao varredor de rua ou eletricista, agricultores voltando do trabalho, marcas de veículos, meios de transporte e comunicação, bandas marciais, bandas de forró pé de serra, blocos de frevo entre outros como afirmam os feirantes entrevistados.

7.3.3 Materialização - Execução

As materializações do seu discurso e imaginário se manifestam por meio dos artefatos que são produzidos e comercializados na Feira de Artesanato como foi apresentado no M1, tornando palpável, os costumes, dia-a-dia..., algo antes intangível, assim concretizando essas expressões e significados.

Na materialidade do barro essas expressões e significados são preservados através das artes figurativas; na madeira com brinquedos para crianças e adultos, placas de sinalização, utensílios de cozinha entre outros; na palha em chapéus, cestas, bolsas entre outros; no couro em sandálias, chaveiros entre outros; no tecido em vestuários, panos de prato, estopas decorativas entre outros.

7.3.4 Espirito do tempo – Permanece, porém atrelado a atualidade

O espírito do tempo observa as linguagens e significados de maneira semelhante, compreendendo a relação que se dá entre o local e o global, do que permanece da sua origem, porém, atrelado a atualidade.

A Feira de Artesanato continua sendo o meio de subsistência de muitos moradores e artesãos da região, através da venda de suas obras de arte popular e artesanato tradicional, a forma de pagamento anteriormente para a aquisição dessas peças eram feitas por escambo ou dinheiro como afirma o INVENTÁRIO FEIRA DE CARUARU (2006) já atualmente utiliza-se apenas o pagamento com dinheiro e cartão de crédito.

Os feirantes afirmam que ao ser transferida para o parque 18 de maio a feira possuía barracas de madeira que atualmente foram substituídas pelas de barracas de alvenaria pela questão da segurança e comodidade. A pratica do fazer manual e da produção em pequena escala dos artefatos se mantém, o espírito do tempo se faz presente nos artefatos da feira que transitam entre a relação local (quadrilha junina entre outros) e global (profissões como médico, advogado entre outros).

Atualmente a Feira de Artesanato funciona como convite para visitar o Alto do Moura, havendo uma reversão da situação antiga, quando Vitalino, e outros criadores percorriam a pé os 71km entre o Alto e a feira, para vender suas peças. Hoje a artesã Marliete *(filha caçula de um dos nomes mais importantes da arte figurativa popular do Brasil, o mestre Zé Caboclo)* tem carro e vende suas obras para todo o Brasil e até para o exterior sem sair do seu ateliê. Sendo assim, a tradição da reprodução da atividade artística se mantém, onde os costumes e saberes são passados de pai para filho e até netos, porém, agora conseguem alcançar o mercado global sem a necessidade do deslocamento do artesão ou comprador.

De acordo com Arantes (2004) “o mercado global se alimentaria das diferenças culturais, estimulando a geração e a circulação desses recursos”, gerando “sentidos globais de lugar” em virtude do reconhecimento da identidade local, fortalecendo e proporcionando o conhecimento nas sociedades na procura de novos pensamentos de valores em um mercado voltado a proporcionar experiências de espírito emocional.

7.4 MAPEAMENTO SOCIAL IMPLÍCITO AO DESIGN – M4

Com o entendimento do discurso visual e simbólico visto nos mapeamentos anteriores, o **M4** organiza a ordem social sob conhecimentos Implícitos do design que será abordado como um agente de conservação do Patrimônio Imaterial Cultural brasileiro.

7.4.1 Design que articula valores ao Patrimônio Imaterial

É importante identificar e tornar reconhecíveis os valores e saberes locais, incentivando a valorização do patrimônio e região. Deste modo a colaboração do design para a valorização patrimonial é possibilitar e desenvolver condições que se transformem em benefícios para este território, contribuindo na mediação entre tradição e inovação e qualidades locais e globais como apresenta Krucken (2009). Tendo no design uma ação cultural que concretiza valores inerentes à sociedade em artefatos.

Essa aproximação pretende dinamizar o potencial local contextualizando-o, por meio do design de superfície e de valores estéticos e simbólicos que possuem os artefatos e materialidades da Feira de Artesanato, para a formação de um consumo simbólico/afetivo que valorize a cidade e a feira ao mesmo tempo que se globalizam ao serem identificados dentro e fora da região, ao transformar-se em base para criação de novos produtos de mercado.

Segundo Fagianni (2006, p.23) “a cultura tem efeito enorme no poder de compra, pois afeta os objetos assim como a estrutura de consumo, a tomada de decisão de cada indivíduo e a comunicação numa sociedade”, desenvolvendo-se deste modo um sistema simbólico de consumo.

Além de uma aproximação natural que supre necessidades na área da comunicação, investigar os caminhos que a potencialidade humana pode oferecer é também um fator estratégico. O âmbito Imaterial é um dos fundamentais fatores que divergem no real valor de um produto, sendo assim o designer necessita constantemente alcança-lo, não permitindo que sua funcionalidade fique em segundo plano como afirma Freitas (2011).

Tudo isso proporciona ao consumidor procurar e avaliar o produto a partir de seus valores e saberes locais, apresentando seus fundamentos socioculturais, que se transformam em um diferencial, ao ser produzido pelo design.

Nessa seção a metodologia escolhida para o desenvolvimento desta pesquisa foi apresentada e teve sua fase 1 aplicada. Na próxima será apresentada o desenvolvimento da coleção de estampas que foi intitulada de **Raízes do Agreste.** (Figura 32)

Figura 32 – Logotipo Raízes do Agreste.

Fonte: Autor (2018)

O logotipo traz as características da xilogravura nordestina encontradas nas materialidades catalogadas do M1, reafirmando a significação das expressões artísticas presentes na feira em diálogo com as estampas do projeto.

8 DESENVOLVIMENTO DAS ESTAMPAS - RAÍZES DO AGRESTE

A aplicação do M1 e M2 propiciou a catalogação das imagens e extração dos elementos expressivos nas materialidades presentes da Feira de Artesanato de Caruaru-PE- Patrimônio Imaterial Cultural brasileiro a serem utilizados como arquétipos para a construção dos módulos da coleção de estampas.

A geração de alternativas foi definida por 2 estampas a cada materialidade, finalizando a coleção em 10 estampas. Essas apresentando como argumento de inovação, a apropriação dos elementos presentes nas materialidades pesquisadas, porém atribuindo uma nova significação, e assim permitindo que estes elementos sejam ressignificados em novos suportes. De modo a preservar, valorizar e divulgar a cultura presente no Patrimônio Imaterial da Cultura Brasileira - Feira de Caruaru.

Desta forma o conjunto de estampas apresenta uma relação global de identificação, onde seus elementos se organizam de modo aleatório, vistos fora do contexto da Feira de Artesanato, estimulando assim um consumo local/global de associação à feira e a cidade de Caruaru a partir destes elementos muitas vezes nem percebidos. As cores e texturas foram empregadas de acordo com a tabela extraída de cada materialidade, permanecendo o contraste visual e cores naturais dos elementos escolhidos.

Para a criação das estampas, optou-se em uma seleção aleatória dos elementos de cada materialidade a comporem os módulos, notando que o M1 e o M2 geraram um acervo de diversos dados visuais possibilitando essa liberdade na escolha desses elementos.

Para a aplicação das técnicas e desenvolvimento das estampas, utilizou-se os softwares Photoshop executando a edição e extração unitária dos elementos, o CorelDraw X8 para a montagem e vetorização dos módulos e o Illustrator para a execução do sistema de repetição.

Para a construção dos módulos o princípio de encaixe de **contiguidade** foi utilizado, tornando o módulo invisível e resultando em uma padronagem contínua e dinâmica.

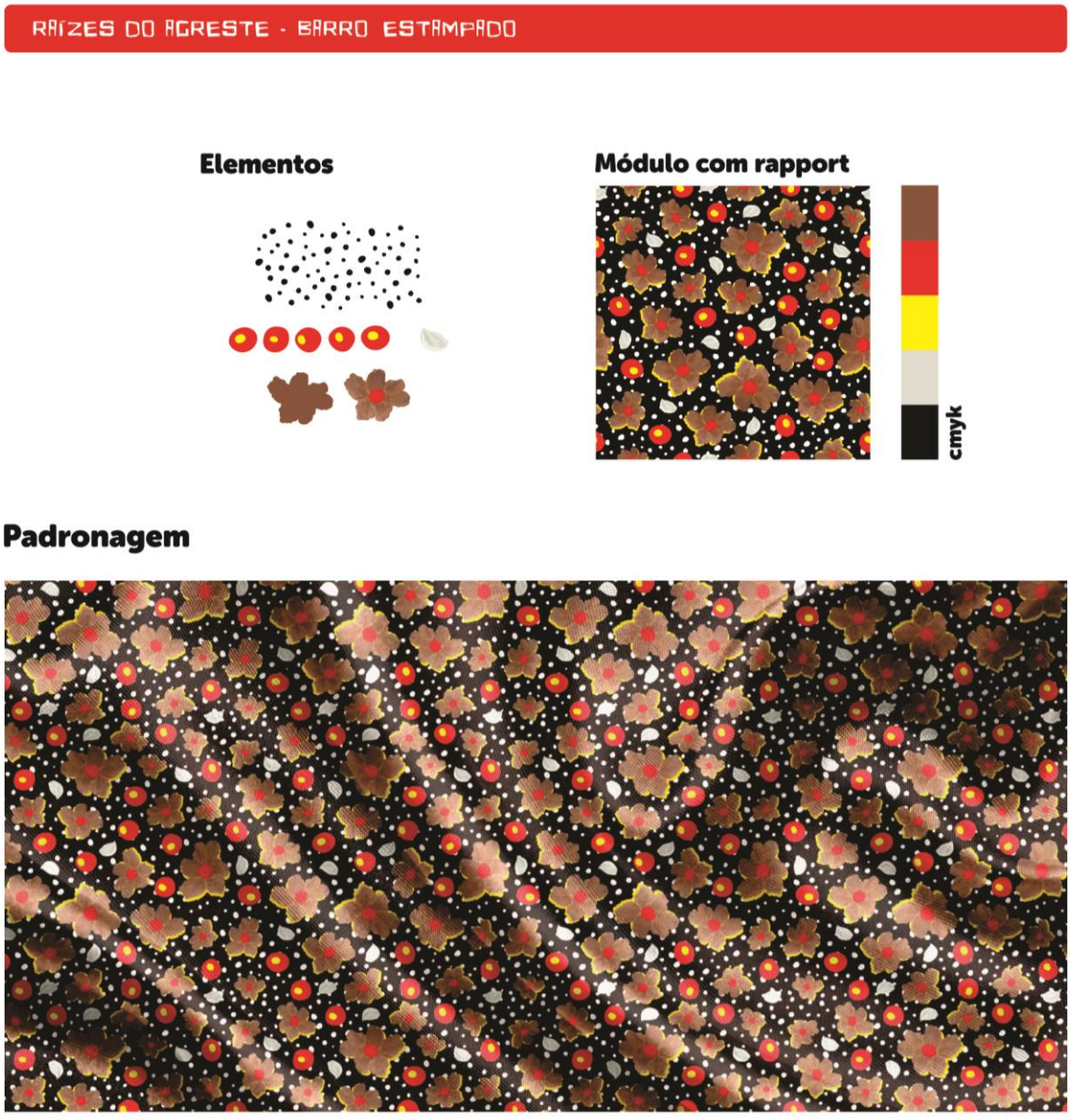
O sistema simples de repetição “full drop” (Figura 21) foi utilizado para a execução de todas as padronagens do projeto, onde o módulo é deslocado na horizontal e vertical, **sem qualquer rotação** entre si, isto é, suas linhas e colunas mantem-se alinhadas e dessa forma estabelecendo a padronagem final.

Percebe-se que alguns elementos foram repetidos em mais de uma composição nas estampas (Figuras 35 e 36), no entanto tiveram suas configurações modificadas, o que afirma a variedade de possibilidades que um mesmo elemento pode proporcionar.

A coleção é intitulada de Raízes do Agreste, devido ao Patrimônio Imaterial Cultural brasileiro - Feira de Caruaru ser a raiz responsável por fixar, absorver e preservar costumes e saberes da região Agreste por mais de dois séculos, sendo uma grande fonte de alimento para o desenvolvimento criativo, apresentando uma série de elementos visuais que carregam histórias e memorias. Então cada padronagem recebeu uma denominação de acordo com sua materialidade e composição, porém em uma linguagem regional ainda viva entre o povo do Agreste.

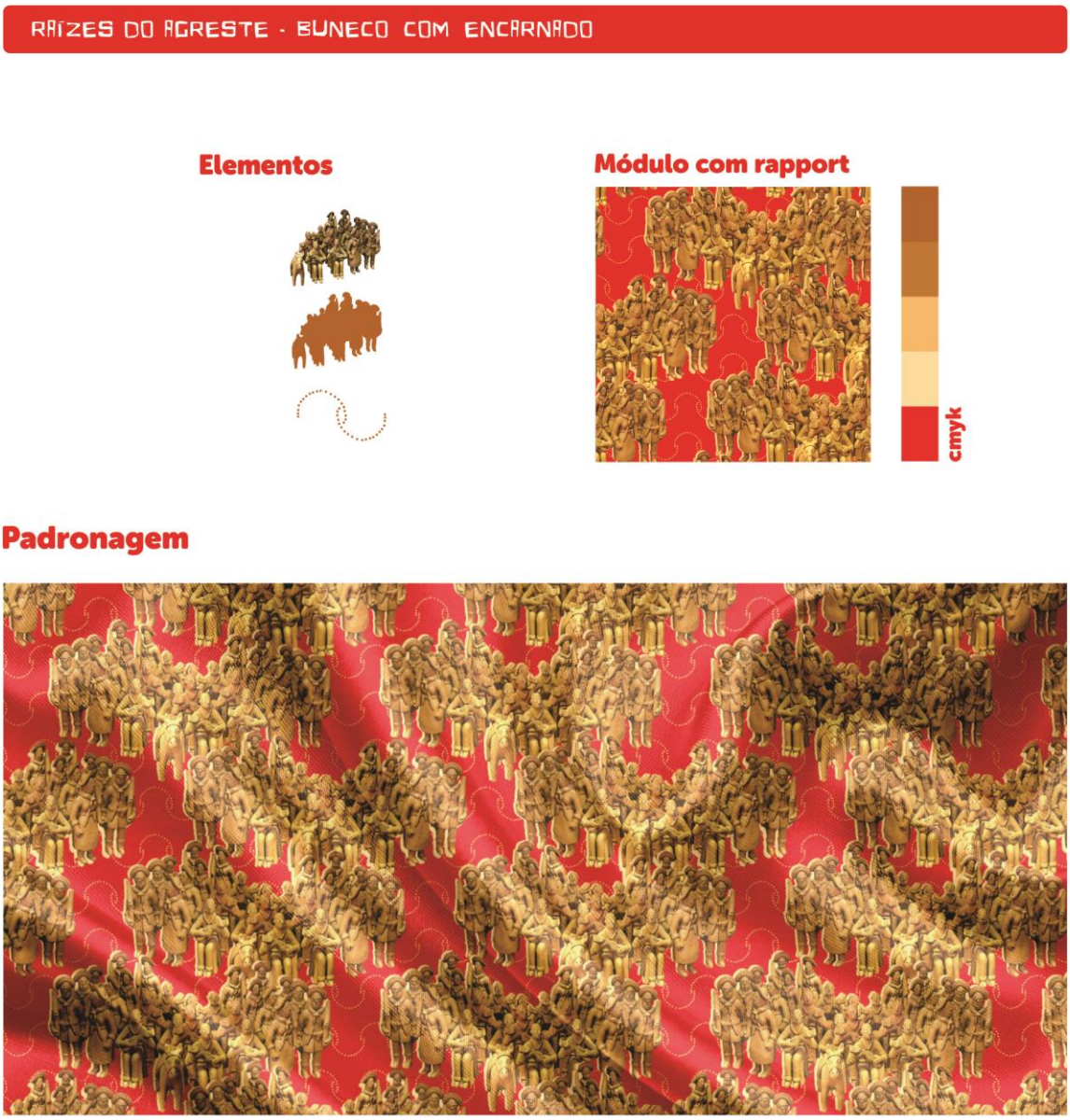
As estampas serão apresentadas em quadros que mostram os elementos utilizados na construção de cada módulo, o módulo configurado para repetição com rapport, a paleta das 5 cores principais e sua composição de padronagem final. (Figura 33 a 42).

Figura 33 – Estampa 01 / Materialidade Barro.



A estampa **Barro estampado** foi desenvolvida preservando a textura visual que é feita à mão em diversos bonecos de barro. Apresentando configuração aleatória de tamanhos entre os elementos utilizados para a construção do módulo, expressado continuidade à sua repetição, aparentemente sem término lógico em seu ordenamento, utilizando cores que contrastam entre objeto e fundo.

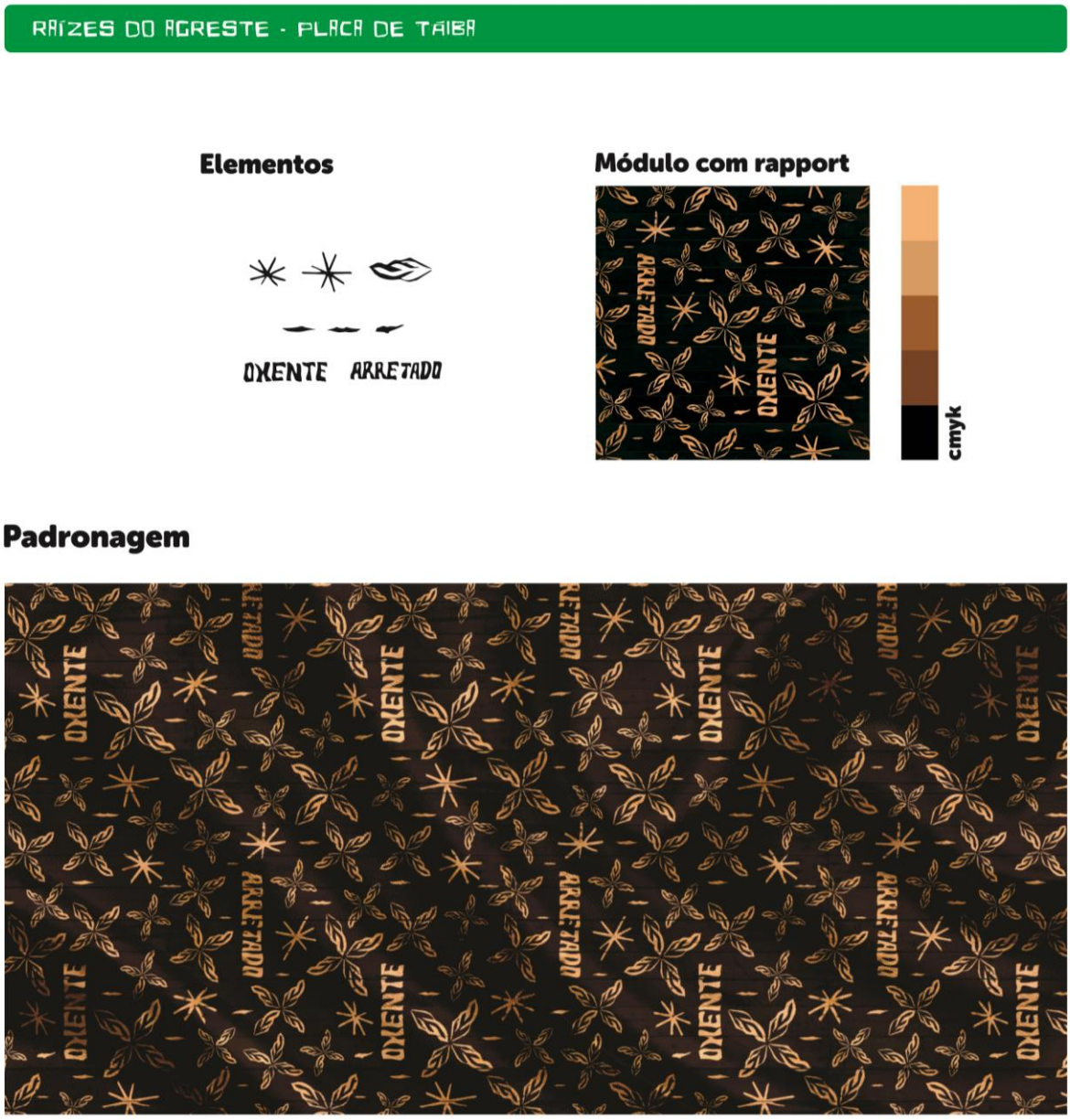
Figura 34 – Estampa 02 / Materialidade Barro.



A estampa **Buneco de barro** foi elaborada a partir do “amontoado” de bonecos de barro sem pintura[21] da família Vitalino. Refletidos horizontalmente e aplicados de maneira não alinhada sobre uma sombra chapada dos bonecos, visando uma melhor aplicação dos elementos. A forma orgânica extraída dos chapéus dos bonecos foi refletida horizontalmente, repetida e aplicada ao fundo, apresentando assim, uma continuidade em sua repetição tanto na horizontal como na vertical com os elementos dos bonecos. A cor quente extraída no M2 foi aplicada ao fundo e contrasta com todos os elementos desta composição.

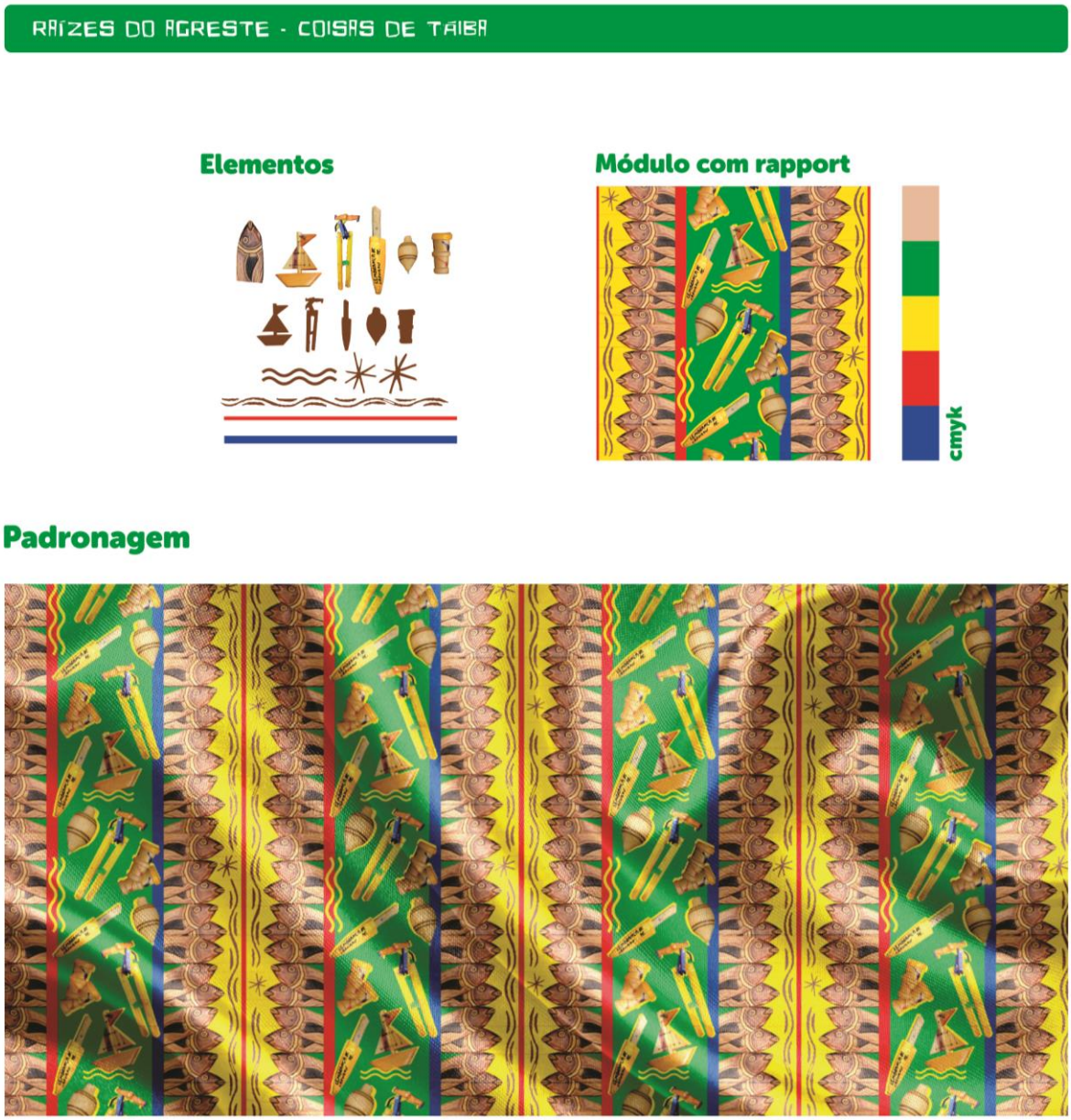
[21] Característica das obras da família Vitalino

Figura 35 – Estampa 03 / Materialidade Madeira.



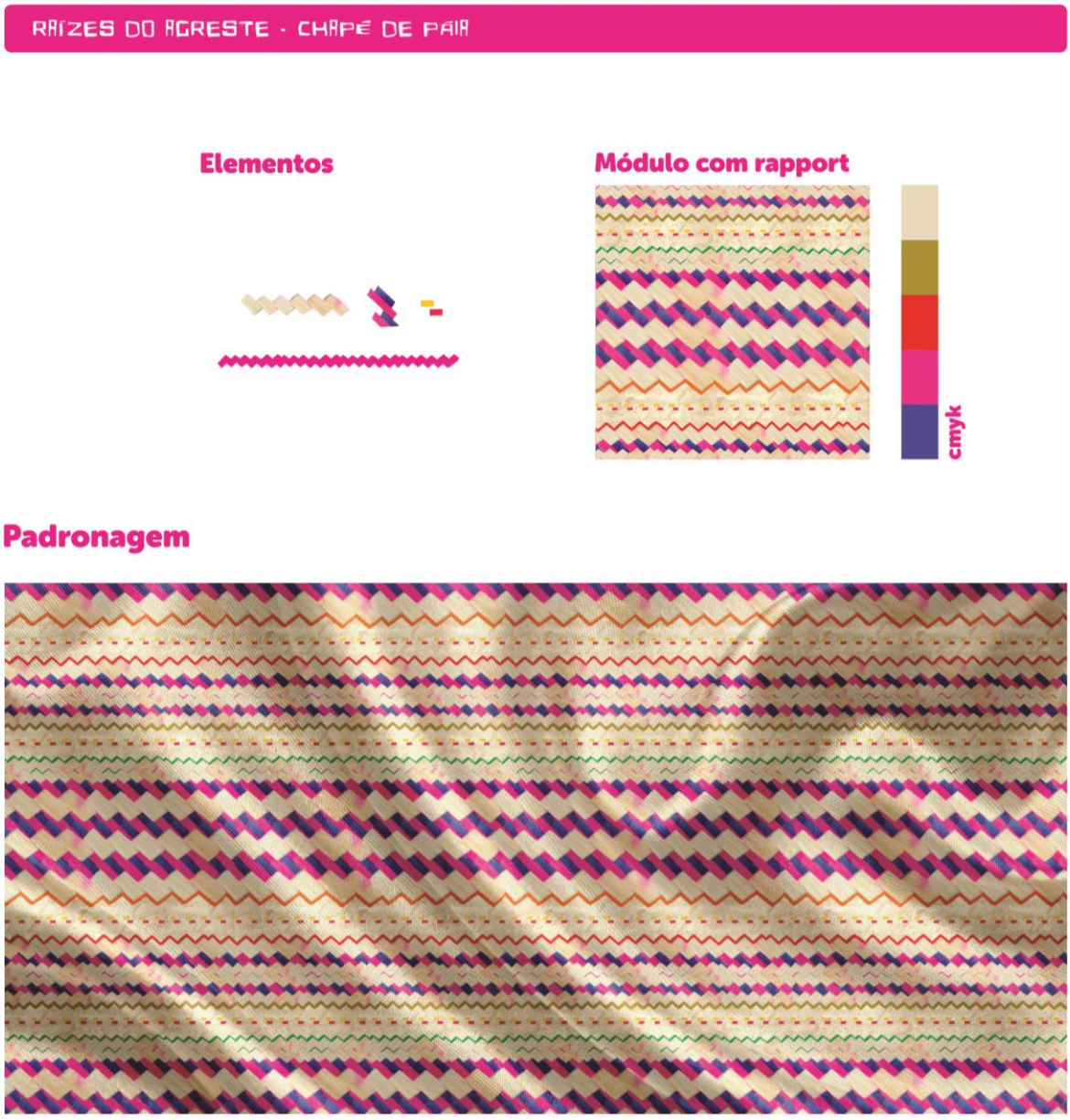
A estampa **Placa de táiba** foi elaborada com os elementos pertencentes na maioria das placas encontradas na feira, um desses elementos teve sua rotação duplicada em 90°,180°,270° e assim sendo possível a construção de um novo elemento, mostrando assim as possibilidades criativas através de um só elemento. A textura visual apresentada no M2 foi aplicada nos elementos que foram dispostos de forma aleatória no módulo, trazendo continuidade e dinamicidade na construção da padronagem.

Figura 36 – Estampa 04 / Materialidade Madeira.



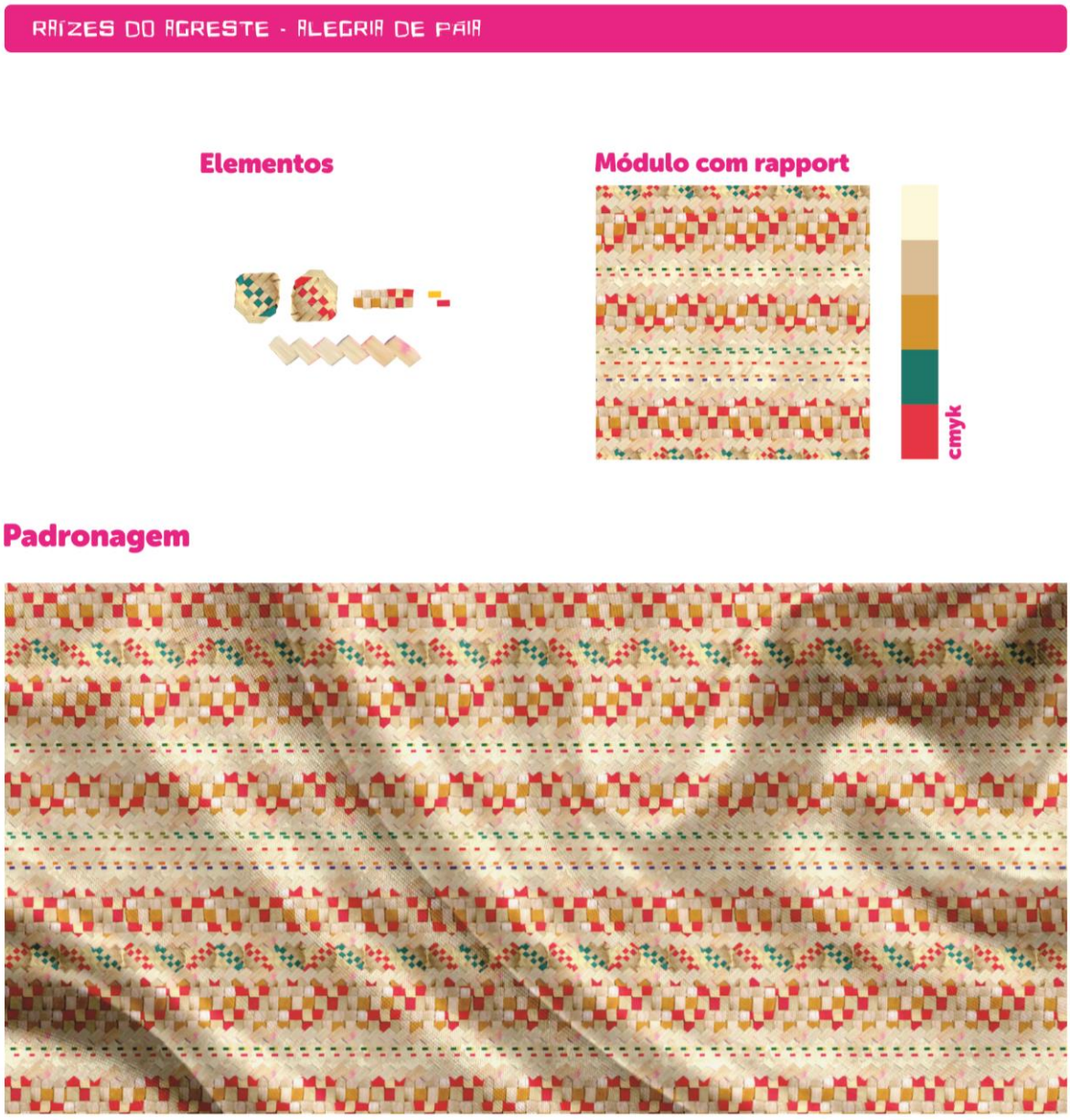
A estampa **Coisas de táiba** foi construída por elementos geométricos, orgânicos e irregulares presentes na madeira e identificados no M2, dispostos verticalmente dentro do módulo, apresentando uma configuração aleatória e contínua. Abaixo desses elementos foram adicionadas formas chapadas almejando uma melhor apresentação. As cores aplicadas contrastam com os detalhes e cores naturais dos elementos, promovendo assim uma maior dinamicidade à toda composição.

Figura 37 – Estampa 05 / Materialidade Palha.



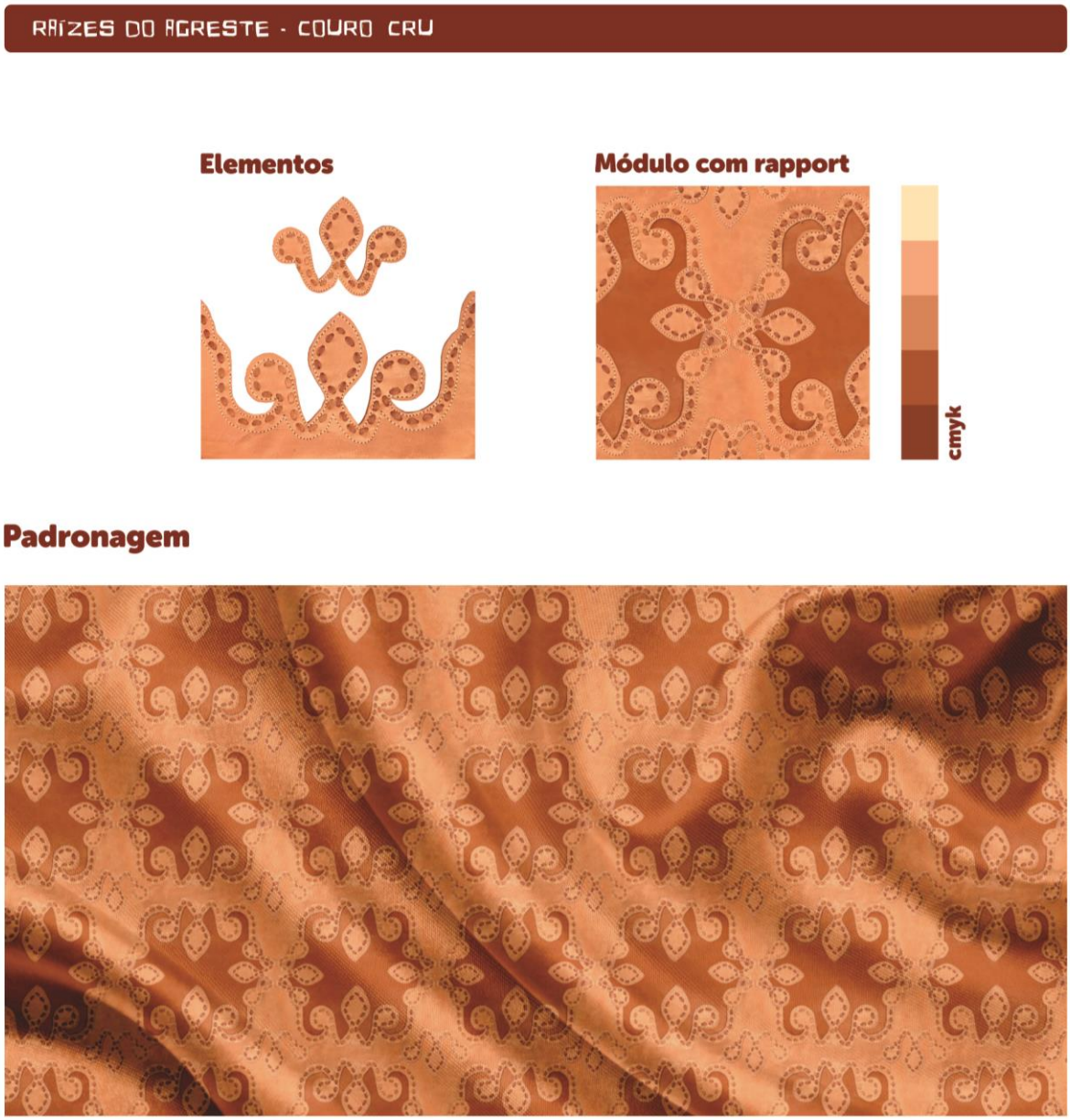
A estampa **Chapé de páia** foi criada a partir das formas geométricas e irregulares extraídas nos mapeamentos dos chapéus de palha existentes na feira, dispostos no módulo de modo horizontal em tamanhos distintos, a composição possui uma continuidade em sua repetição, as cores aplicadas manifestam uma dinamicidade e formam outras diversas formas na padronagem.

Figura 38 – Estampa 06 / Materialidade Palha.



A estampa **Alegria de páia** recebeu alguns elementos configurativos da estampa 05, porém na construção de seu módulo foi adicionada outra textura constituída pela trama e urdume identificada e extraída no M2 dos minis chapéus e leques de palha, esses foram dispostos de forma espelhada na horizontal em repetição simples, criando assim uma padronagem dinâmica com formas e cores contínuas que contrastam entre si.

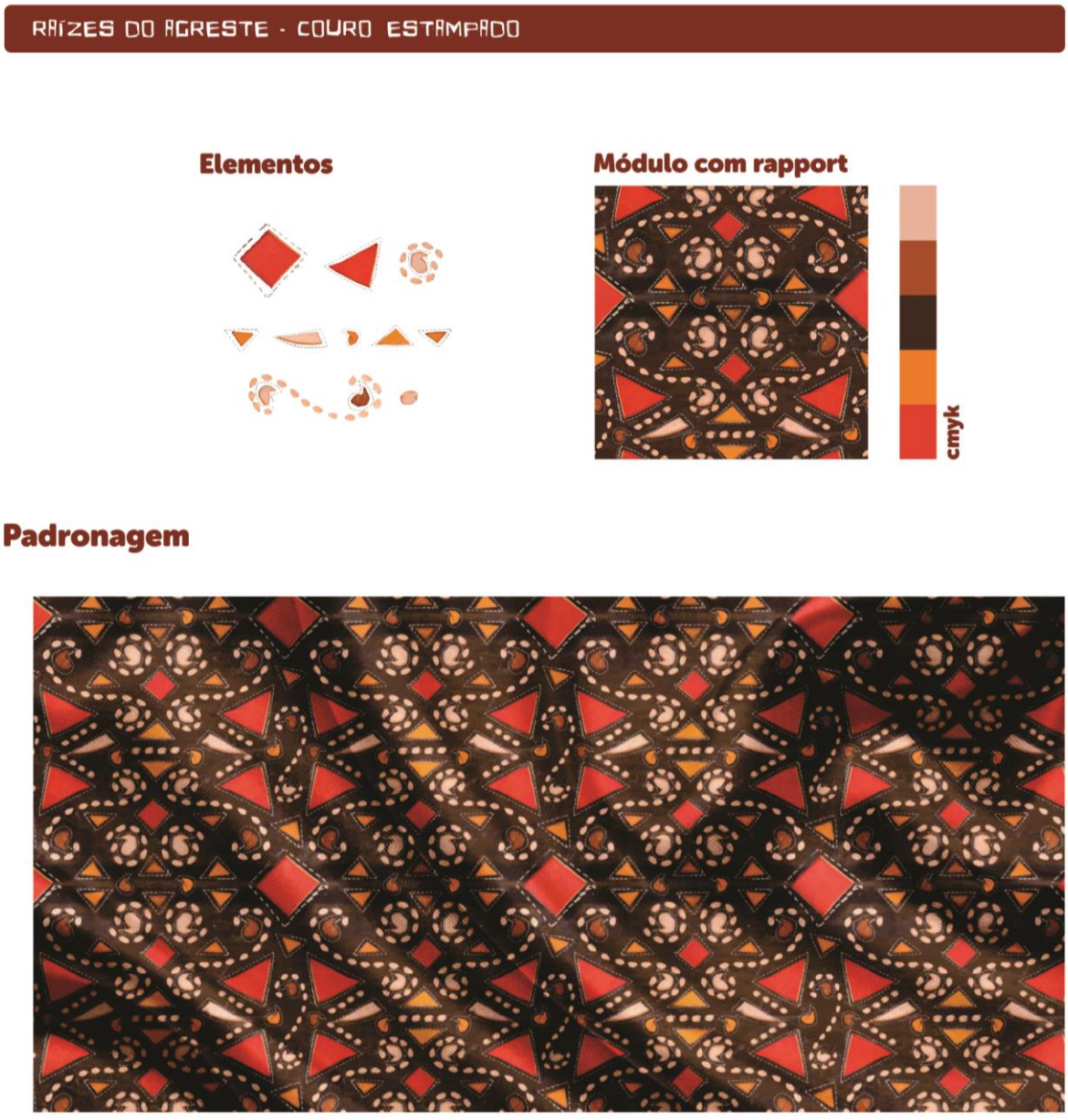
Figura 39 – Estampa 08 / Materialidade Couro.



A Estampa **Couro cru** foi elaborada através dos elementos orgânicos e irregulares encontrados em uma bolsa de couro cru[22], esses elementos foram dispostos no módulo de forma refletida formando uma nova forma sobre a textura mais escura do couro identificada no M2, assim resultando em uma padronagem harmônica, leve e equilibrada.

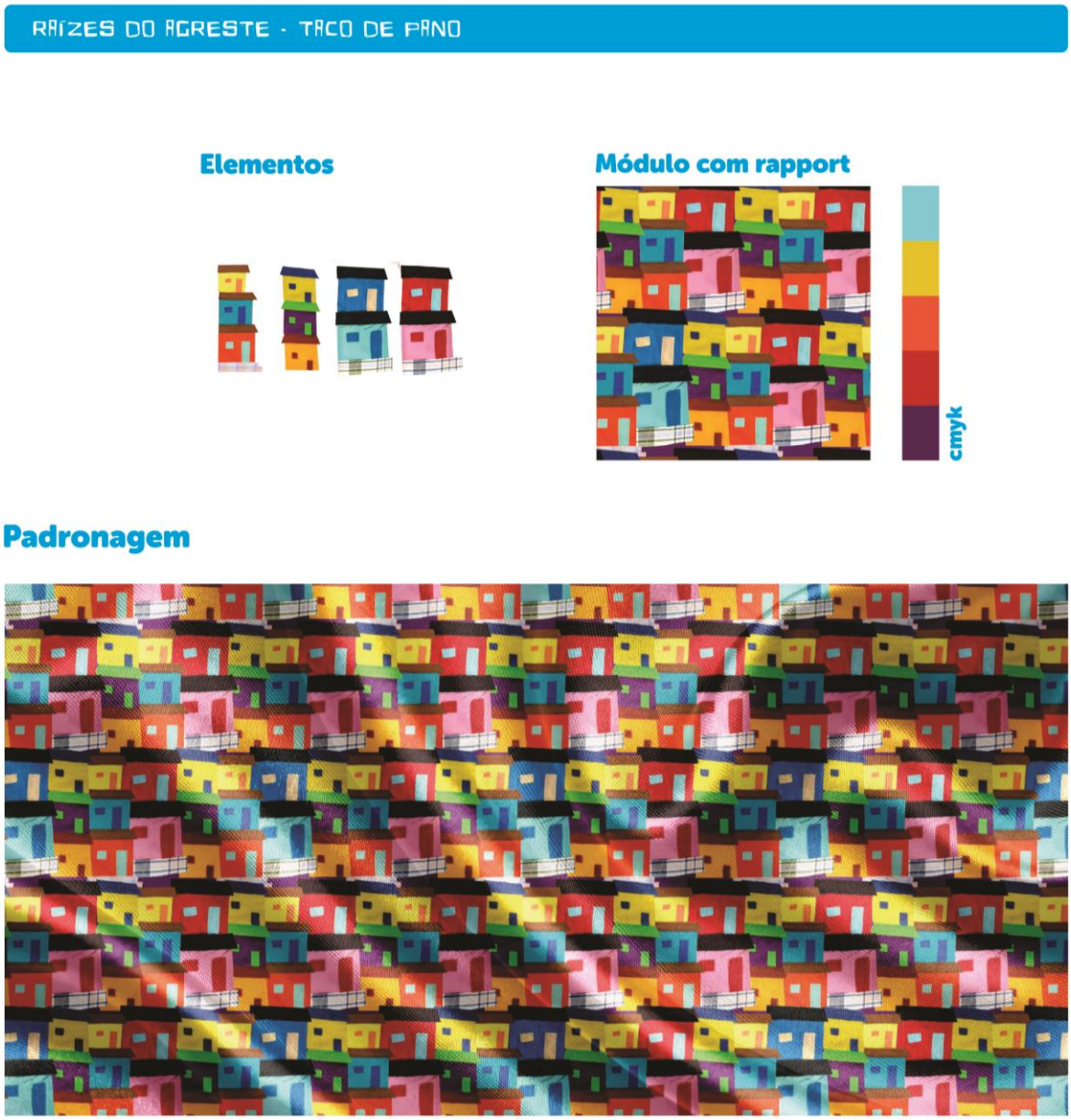
[22] Cor natural do couro

Figura 40 – Estampa 07 / Materialidade Couro.



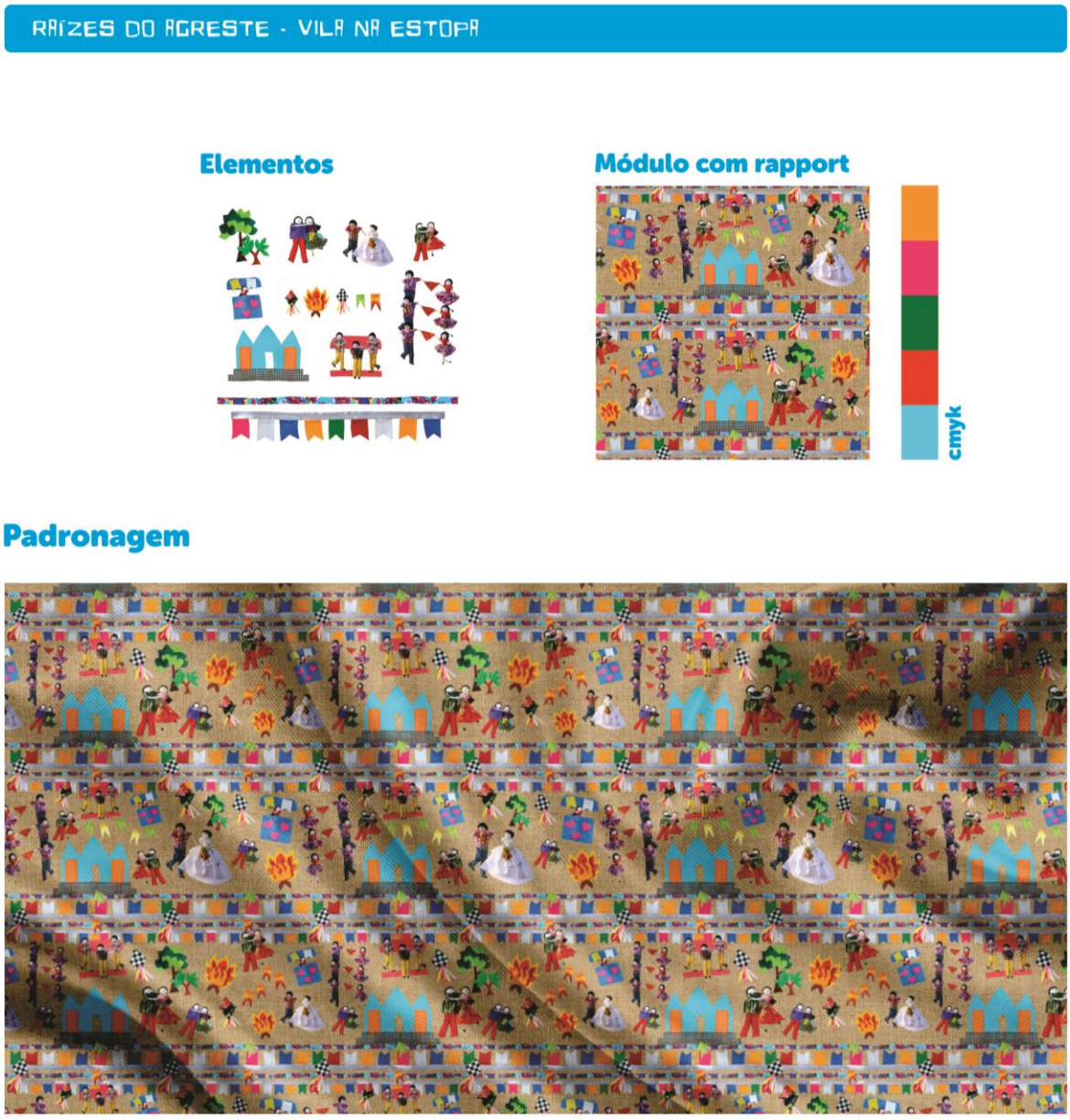
A Estampa **Couro estampado** foi desenvolvida através dos elementos orgânicos e irregulares encontrados em uma bolsa de couro, esses foram refletidos e organizados aleatoriamente no módulo, a textura visual identificada no M2 foi preservada ao fundo, resultando em uma padronagem contínua, dinâmica e com bastante movimento.

Figura 41 – Estampa 09 / Materialidade Tecido.



A estampa **Taco de pano** foi criada a partir de casebres identificados e extraídos das estopas decorativas que são produzidas com sobra de tecido. Estes elementos foram dispostos no módulo em uma sequência verticalmente irregular preservando sua textura visual com cores diferentes e combinações que contrastam entre si e sua composição geral, trazendo assim continuidade e dinamicidade a padronagem.

Figura 42 – Estampa 10 / Materialidade Tecido.



A estampa **Vila na estopa** foi desenvolvida com os elementos representativos do período junino e da antiga vila nas terras do vale Médio do Ipojuca identificados e extraídos das estopas decorativas. Estes elementos foram dispostos no módulo de forma espelhada e aleatória, as cores dos elementos contrastam entre si e com toda composição, a textura identificada no M2 foi preservada e aplicada ao fundo, assim resultando em uma padronagem dinâmica e contínua.

8.1 APLICAÇÃO

Após o desenvolvimento do grupo de estampas, estas foram aplicadas em dois suportes diferentes, sendo uma coleção de shorts (tecido) por ser uma peça leve, confortável e popular, tendo baixo custo de produção e possui alta comercialização, acompanhados de uma coleção de sketchbooks (papel), estes foram pensados por serem artefatos que despertam novas ideias, dispõem um espaço que resume diversas informações e registros de maneira livre e abrangente. No entanto, vale salientar que a coleção de estampas pode ser aplicada em inúmeras outras superfícies como mostra a figura 55.

A transferência das estampas para os shorts foi possível através da técnica de sublimação executada pelo próprio pesquisador nos dias 04 e 05 de julho de 2018 com o apoio do Armazém da Criatividade[23] da cidade de Caruaru-PE. Esse tipo de estamparia foi desenvolvida durante a década de 1960 e ocorre por termotransferência, sendo um processo razoavelmente econômico e visto como o menos nocivo à natureza, por não gerar resíduos além do papel e por não necessitar de lavagens químicas.

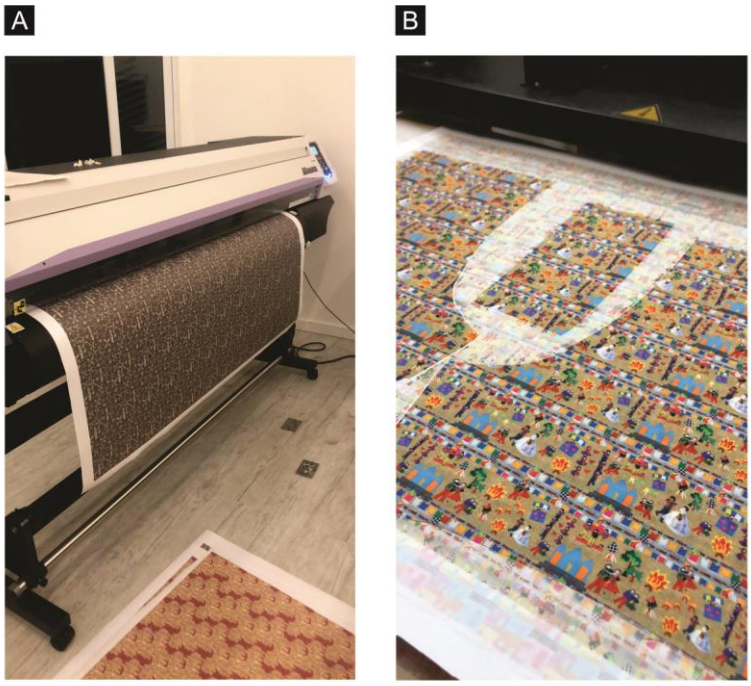
A impressão do padrão ocorre de modo indireto ao suporte, sendo preciso que o padrão seja primeiro impresso em papel sublimático, para depois ser transferido para o suporte através de tempo, pressão e alta temperatura. “A técnica de sublimação transforma a tinta do papel, que é sólida, em gás e depois em sólido novamente ao ser transferida para o tecido.” (BRIGGS-GOODE, 2014, p. 27). Como mostra a figura 43.

Essa técnica possui certa restrição pois, só pode ser aplicada em tecidos sintéticos que contenham geralmente o poliéster. O tecido escolhido para o processo de sublimação foi o oxford light liso, por possuir um caimento leve e que tem sua composição construída em 100% de poliéster, pois quanto menor a porcentagem de poliéster (ou similar), menos intensas ficarão as cores quando transferidas (BRIGGS-

[23] Os Armazéns da Criatividade são estruturas especiais de suporte à inovação e ao empreendedorismo que atuam de forma integrada com as instâncias de ensino, ciência e tecnologia, em estreita articulação com o setor produtivo e com as políticas públicas da região onde se localiza.

GOODE, 2014). Assim como outras técnicas de impressões por transferência, os padrões têm a obrigação de serem impressos de modo invertido.

Figura 43 – Papel sublimatico sendo impresso (A); Estampa já transferida pro tecido (B).



Fonte: Autor (2018)

Já as capas dos sketchbooks foram impressas a laser, em escala cmyk com papel couchê de 300g e estruturados com folhas de papel color plus 180g, feito de forma artesanal pelo próprio pesquisador.

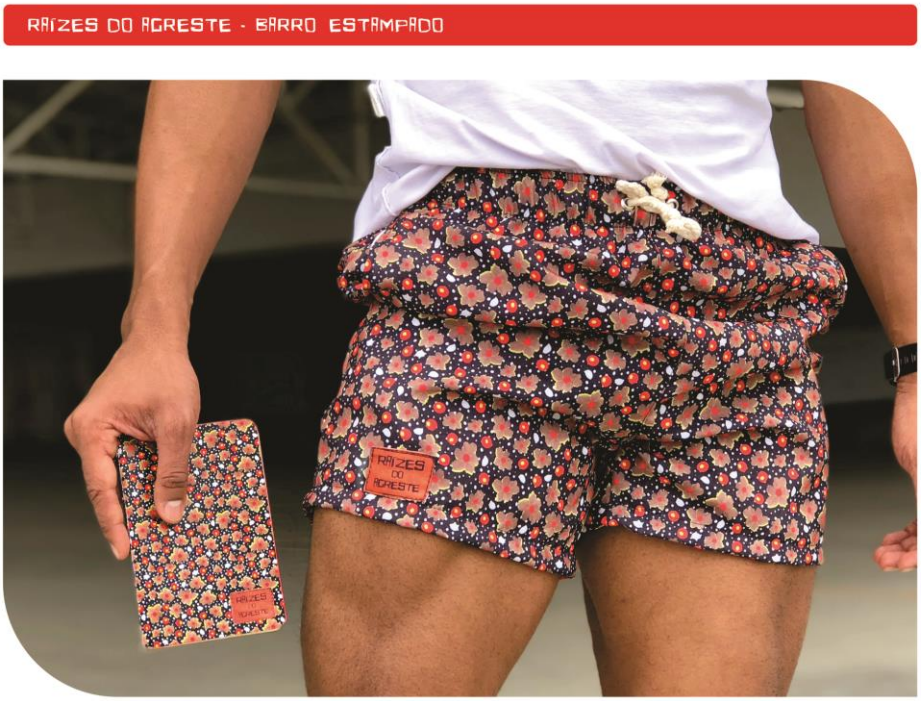
Rüthschilling (2008) descreve que as superfícies sempre suportaram a necessidade do homem de se reconhecer simbolicamente. E é através do processo de estamparia que o homem explora esse desejo de comunicação simbólica. Sendo assim Chataignier (2006) articula que o verdadeiro propósito da estamparia é a de tornar a superfície mais atraente para o usuário, sendo a influência sociocultural um fator definitivo para a criação dos motivos estampados. Em outras palavras sensibilizar o olhar desse consumidor, tornando-se um espaço de projeção dos seus desejos.

Assim, estes artefatos apresentados a seguir (Figuras 44 a 54) contribuem diretamente para a valorização e divulgação do Patrimônio Imaterial brasileiro - Feira de Caruaru, em uma nova significação que contextualiza visualmente a feira e a história da cidade, apropriando-se de suas materialidades, costumes e saberes, atingindo cada pessoa de modo diferente e despertando uma liberação do imaginário a partir dos elementos contidos nas peças, apresentando assim um diálogo local/global proporcionado pelo design.

Figura 44 – Shorts e sketchbooks raízes do Agreste.

Fonte: Autor (2018)

Figura 45 – Short e Sketchbook Barro Estampado.

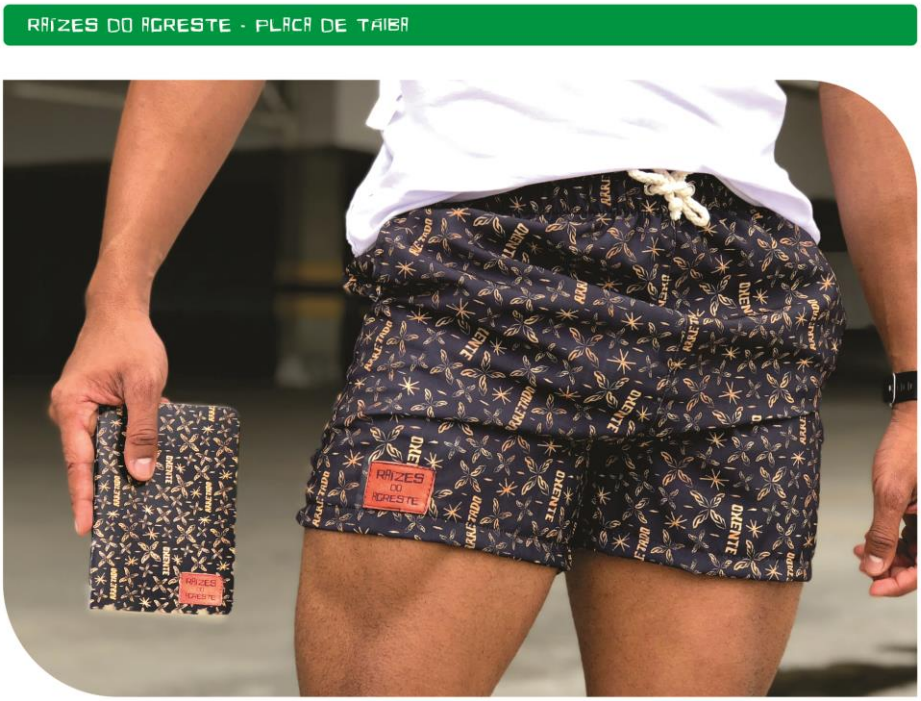


Fonte: Autor (2018)

Figura 46 - Short e Sketchbook Buneco Encarnado.

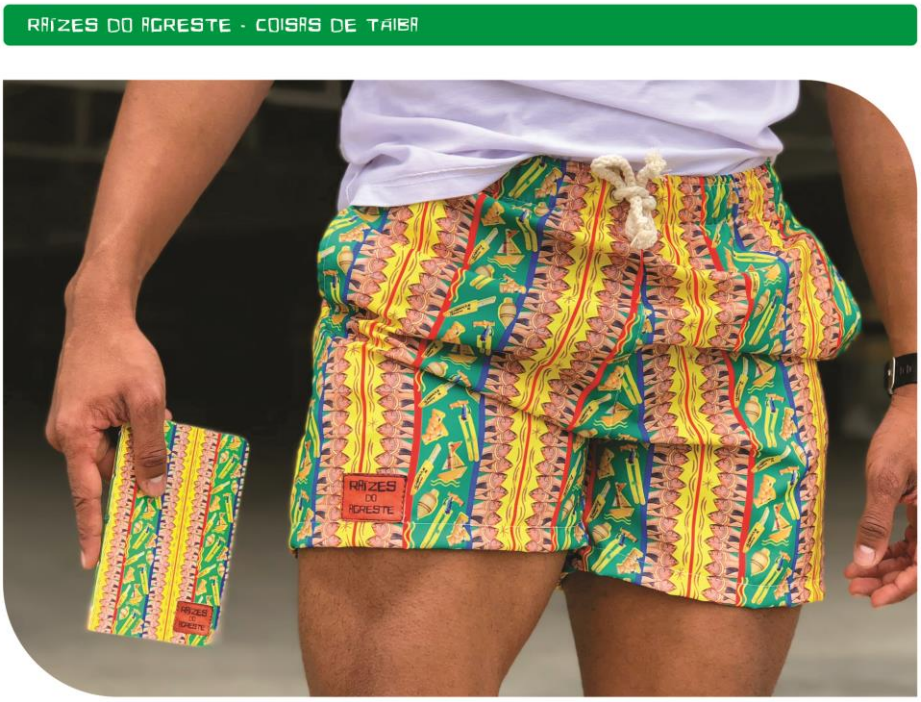
Fonte: Autor (2018)

Figura 47 – Short e Sketchbook Placa de Táiba.



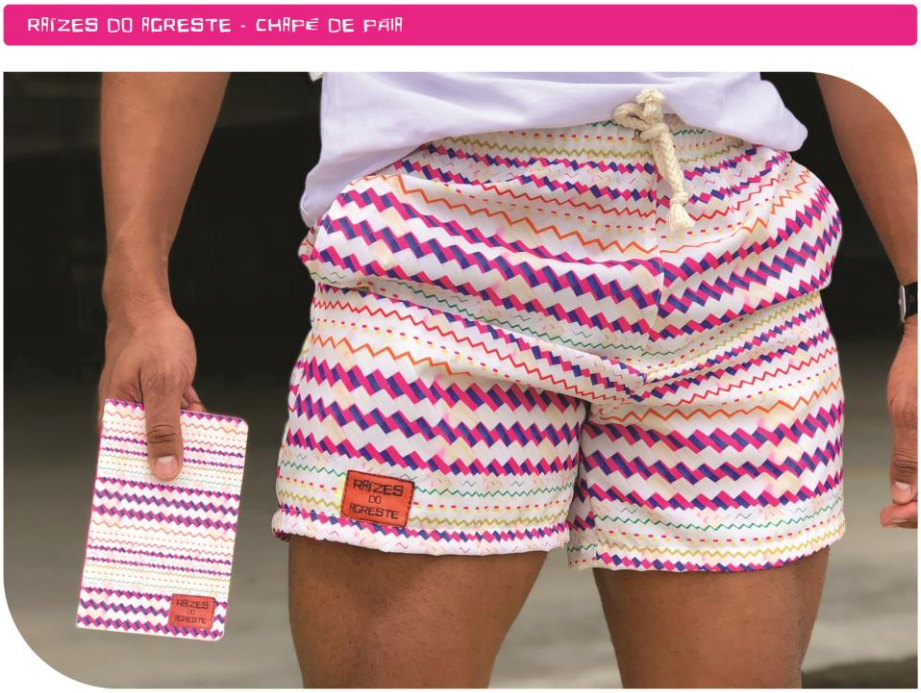
Fonte: Autor (2018)

Figura 48 – Short e Sketchbook Coisas de Táiba.



Fonte: Autor (2018)

Figura 49 – Short e Sketchbook Chapé de Páia.

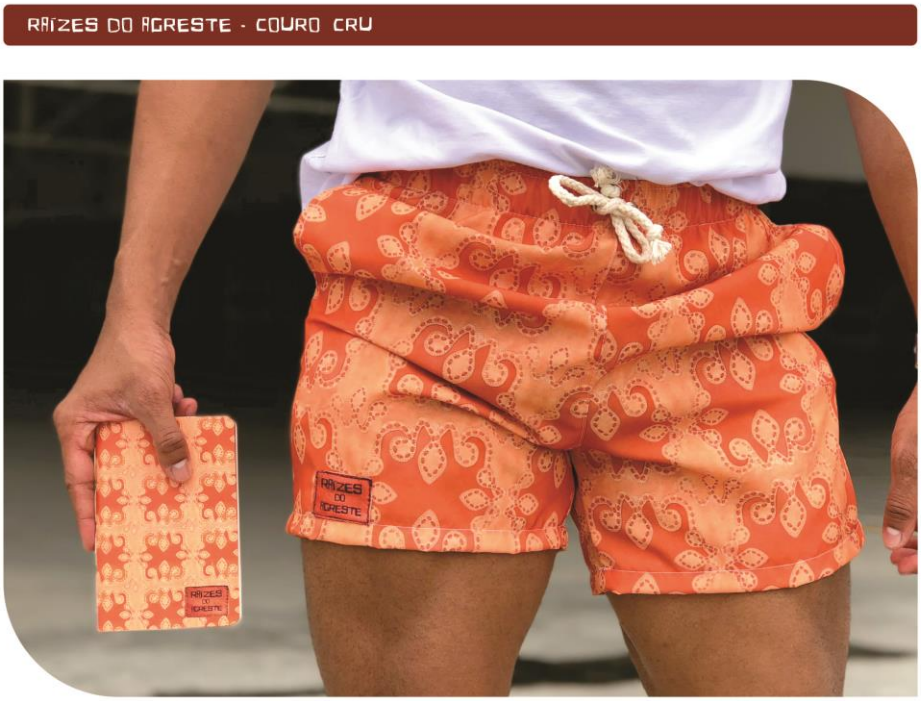


Fonte: Autor (2018)

Figura 50 – Short e Sketchbook Alegria de Páia.

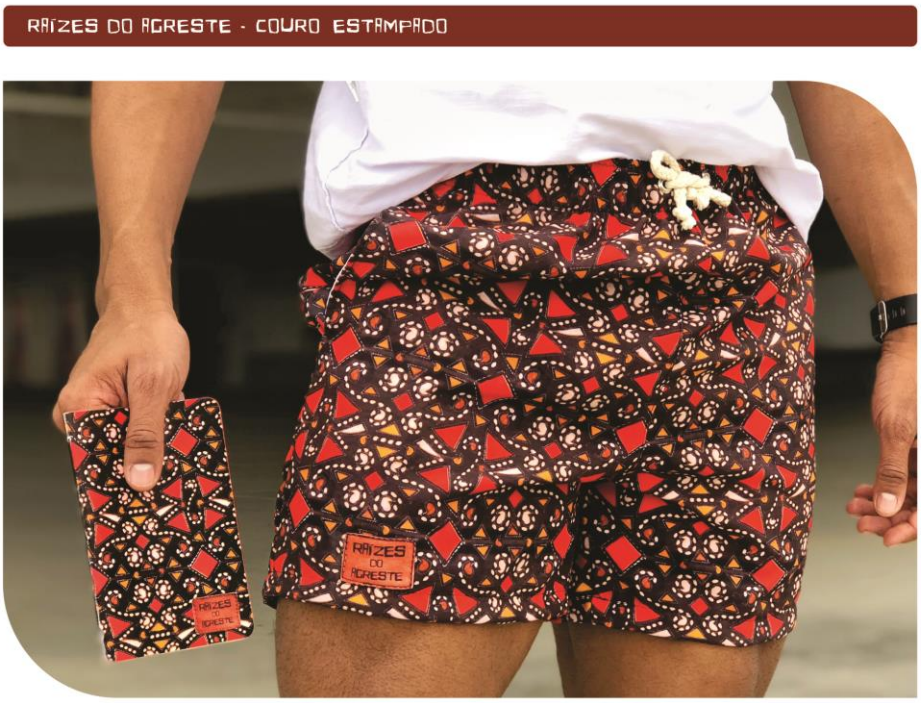
Fonte: Autor (2018)

Figura 51 – Short e Sketchbook Couro Cru.



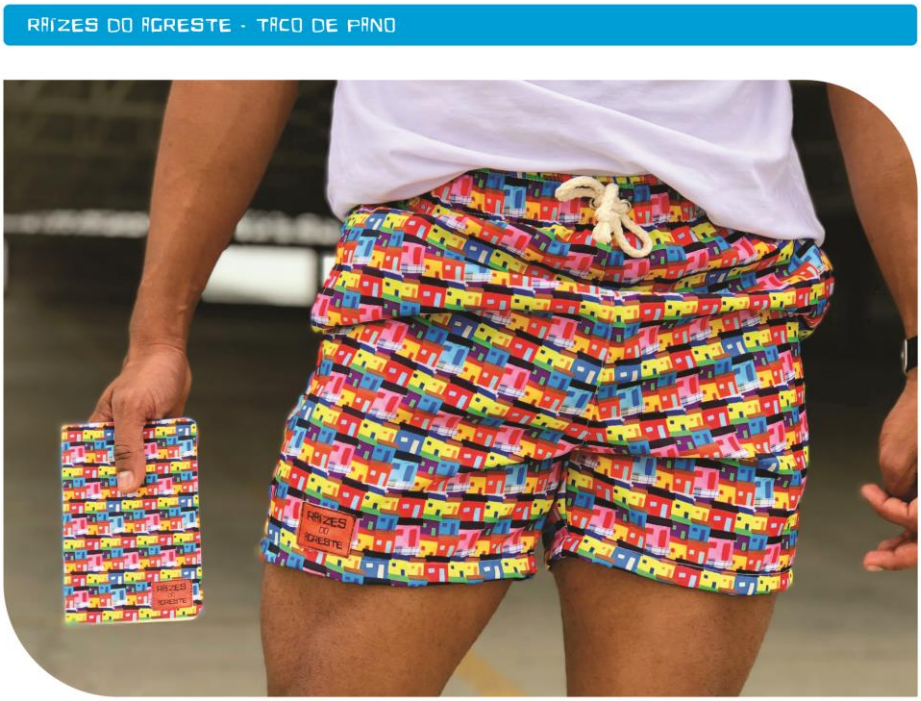
Fonte: Autor (2018)

Figura 52 – Short e Sketchbook Couro Estampado.



Fonte: Autor (2018)

Figura 53 – Short e Sketchbook Taco de Pano.

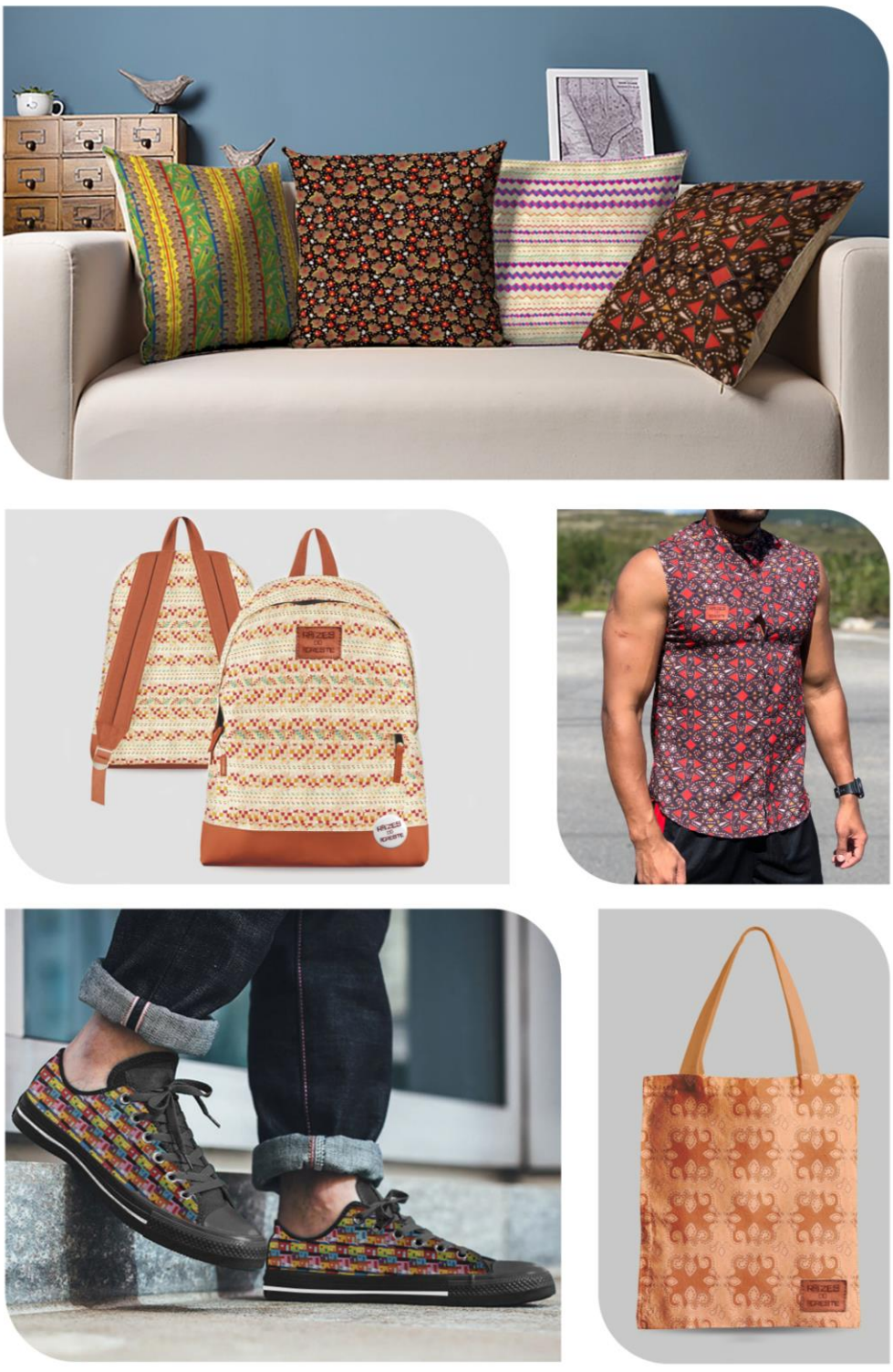


Fonte: Autor (2018)

Figura 54 – Short e Sketchbook Vila na Estopa.

Fonte: Autor (2018)

Figura 55 – Estampas aplicadas em outros suportes.



Fonte: Adaptado pelo autor (2018)

Nesta seção foi apresentada a aplicação da coleção de estampas nos shorts e sketchbooks, e também em outros suportes. Na próxima seção será apresentado os apontamentos e reflexões finais desta pesquisa.

9 APONTAMENTOS E REFLEXÕES FINAIS

O atual trabalho teve como resultado uma coleção de estampas nomeada de “Raízes do Agreste” composta por 10 padrões que foram construídos por meio dos procedimentos do design de superfície e da formação do olhar do aluno que desenvolveu está pesquisa, por meio do estudo da significação existente nas materialidades da Feira de Artesanato de Caruaru.

Acreditamos que o desenvolvimento dessas estampas mostrou resultados satisfatórios em relação ao ponto de vista do design e seu objetivo geral proposto, ao apresentar uma coleção de estampas por meio da construção do significado das materialidades da Feira de Artesanato, como pressuposto de sua valorização e reafirmação de identidade enquanto Patrimônio Imaterial brasileiro, onde conseguimos construir e transpor a significação do artesanato, encontrado na feira em uma coleção estampas.

A mudança de sentido e a construção da significação foi possível à medida que entendemos esta coleção como um produto de design que assume uma codificação imagética na ordem global, garantido pelo processo de design que fora aplicado, porém, com as referências simbólicas/afetivas da Feira de Artesanato de Caruaru-PE, quase como se fosse um argumento de uma memória/ressignificação material.

Os objetivos específicos foram atingidos por meio da execução da primeira fase de mapeamentos do Modelo Exploratório de Intervenção de Design – MEID [24] possibilitando o mapeamento e categorização (M1 e M2) dos elementos e materiais presentes na Feira de Artesanato, compondo assim sua linguagem ou paisagem visual, essas indispensáveis para a aplicação dos fundamentos do design de superfície para o desenvolvimento das estampas. O estudo através do MEID possibilitou uma contextualização teórica e analítica da feira através da interpretação dos conceitos (M3) de discurso, imaginário, materialização e espírito do tempo por

[24] Mapeamentos: M1 – Mapeamento Iconográfico; M2 – Mapeamento dos Fundamentos Da Linguagem Gráfica; M3 – Mapeamento de Ordem Subjetiva e; M4 – Mapeamento Social Implícito ao Design.

meio de entrevista e bibliografia histórica da feira e cidade, e na relação do design que articula e evidencia valores ao Patrimônio Imaterial Cultural brasileiro. (M4).

O desenvolvimento deste trabalho proporcionou a identificação dos elementos que representam a significação da feira, tendo como ponto de partida o olhar do pesquisador, e assim, interpretando o Patrimônio Imaterial em um argumento para inovação, que apresenta aos caruaruenses um novo olhar ao que já existia, estimulando novas possibilidades de leituras visuais aos artefatos e materialidades. Ao ponto de vista do design.

Os princípios do design de superfície foram compreendidos, no seu campo de atuação e aplicação, com o propósito de contextualizar e guiar o desenvolvimento prático do deste projeto, ou seja, como recurso técnico e teórico para a concepção material deste novo significado que as materialidades e a feira assumem ao autor da pesquisa, enquanto designer.

A Feira de Artesanato já fazia parte da vivência do pesquisador, porém ainda quando criança e com o curso de design ele pode voltar às suas origens com o olhar investigador que o design proporciona, hoje vendo a feira com outras possibilidades de leitura.

A Significação da feira é construída pelos saberes, conhecimentos, valores simbólicos e de memória que as materialidades carregam, a coleção de estampas carrega todos esses princípios em um novo sentido, carregando inúmeras possibilidades de aplicações como foi apresentado.

Para futuras pesquisas ficam as sugestões de explorar novas possibilidades de coleções com as outras materialidades da Feira de Artesanato apresentadas em anexo, como também investigar as outras materialidades e áreas da Feira Livre, entendendo-a como uma paisagem visual infindável para o olhar do design.

Como contribuição para o meio acadêmico são apresentadas revisões bibliográficas referentes a feira, a cidade de Caruaru e ao design de superfície, onde seus fundamentos teóricos e práticos são expostos de modo simples e didático; podendo

servir como uma introdução aos estudos desta nova área do design no Brasil, entendendo que o design de superfície pode sim colaborar com os processos de inovação ligados a cultura local.

Como estudante e futuro profissional de design este estudo contribui com o meu desenvolvimento pessoal e profissional ao despertar um olhar de investigação sobre a feira e entender o porquê de minha cidade Caruaru possuir umas das feiras mais importantes do país, chegando a se tornar Patrimônio Imaterial da Cultura Brasileira, sendo uma experiência bastante rica, por poder conhecer a fundo suas expressões artísticas, poder dialogar com os artesãos, conhecer o modo de fazer, saberes, valores históricos, humanos e culturais no qual essa feira carrega por mais de dois séculos. E assim, transitando entre o processo de teorização e materialização desses valores intrínsecos de uma construção social em artefatos.

Assim, afirmamos que o conhecimento de design pode contribuir ainda para a decodificação da paisagem visual da feira, para entendermos ela também como um instrumento de formação do olhar do profissional de design.

O processo de formação do olhar empreendido permite que possamos apropriar da sua significação, ou seja, como a entendemos e assim fazer a sua reapropriação simbólica e a sua reestruturação como um bem material, por meio do design.

Assim, finalizando esta monografia intensificando a seriedade do design de superfície em possibilitar a materialização de significados por meio da apropriação de patrimônios como a Feira de Artesanato de Caruaru.

REFERÊNCIAS

ABBONIZIO, M., FONTOURA, A. **Reflexões sobre as intervenções de design no artesanato sob a ótica dos Círculos de Cultura de Paulo Freire**. Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo, 2008. p.2617-2626.

ADOBE COLOR CC. **Aplicativo online para classificação de cores.** Disponível em: <https://color.adobe.com/pt/>. Acesso em: 20 abr. 2018.

ALEGRE, Silvia Porto. **Mãos de Mestre: Itinerários da arte e da tradição**. São Paulo: Maltese, 1994. 140 p.

ALMEIDA, Onildo (1957). **A Feira de Caruaru. (Áudio).** Disponível em: <http://letras.mus.br/luiz-gonzaga/204732/>. Acesso em: 22 set. 2017.

ARANTES, A. **O patrimônio imaterial e a sustentabilidade de sua savalguarda.** Revista Resgate, Unicamp,
São Paulo, 2004.

ARMÁZEM DA CRIATIVIDADE. **Armazéns da criatividade.** Disponível em: <http://www.armazemdacriatividade.org/#home>. Acesso em: 10 jun. 2018.

BARROSO, E. N**. Curso design, identidade cultural e artesanato.**
Fortaleza: SEBRAE / FIEC, 2002. módulos 1e 2.

BETTINI, Ana Maria de Souza Luiz; LASCHUK, Tatiana. **A Experimentação de Diferentes Matérias-Primas e Estruturas Têxteis nos Processos Sublimáticos.** Gramado: 11º P&d Design, 2014. 11 p.

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

BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de Estamparia Têxtil.** Porto Alegre: Bookman, 2014. 208 p.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988. P. 126 a 128. Disponível em:<https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2017.

BRASIL. Decreto-Lei nº 25, de 30 de novembro de 1937. **Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional.** *Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil*, Rio de Janeiro, 6 dez. 1937. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del0025.htm>. Acesso em: 15 dez. 2017.

BRASIL. Portaria nº 29 de 05 de outubro de 2010. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF n. 192, p. 100 a 102. 06 out. 2010. Seção 1. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/diarios/20279679/pg-100-secao-1-diario-oficial-da-uniao-dou-de-06-10-2010/pdfView>. Acesso em: 10 nov. 2017.

BULCÃO, Athos. Fundação Athos Bulcão. **Instituto de Artes da Universidade de Brasília.** Disponível em: <http://fundathos.org.br/abreGaleria.php?idgal=58>. Acesso em: 13 abr. 2018.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design.** 2 ed. São Paulo: Editora Edgar Blücher, 2004.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **O Mundo Mágico de Escher.** 2010. Disponível em: <http://www.bb.com.br/docs/pub/inst/img/EscherCatalogo.pdf/>. Acesso em: 15 abr. 2018.

CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio: tecidos, moda e linguagem.** Estação das Letras, 2006.

CONDÉ, José. **Terra de Caruaru.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira S.A, 1960.

CULTURA.PE. **Cultura popular e artesanato**. Disponível em: <http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/cultura-popular-e-artesanato/cultura-popular/manifestacoes/cavalo-marinho/>. Acesso em: 07 abr. 2018.

DICIONÁRIO. **Dicionário online de Português**. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/>. Acesso em: 30 abr. 2016.

DICIONÁRIO INFORMAL. **Quartinha**. Disponível em: <http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/quartinha/53/>. Acesso em: 05 dez. 2017.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DONES, V. L. (2004). **As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica.** Anais do P&D Design 2004. FAAP: São Paulo.

FAGIANNI, K. **O poder do design.** Brasília: Thesaurus, 2006.

FEIRA DE CARUARU. **Conheça a Cidade de Caruaru – PE**. Disponível em: <http://feiradecaruaru.com/portal/conheca-a-cidade-de-caruaru-pe/>. Acesso em: 03 set. 2017.

FERREIRA, Josué Euzébio. **Ocupação Humana do Agreste Pernambucano – Uma abordagem antropológica para a história de Caruru,** João Pessoa, Ideia, 2001.

FINIZOLA, Fátima; COUTINHO, Solange; SANTANA, Damião. **Abridores de letras de Pernambuco:** um mapeamento da gráfica popular. São Paulo. Blucher, 2013.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação.** São Paulo: Blucher, 2011.

GASPAR, Lúcia. *Alto do Moura, Caruaru, Pernambuco.* **Pesquisa Escolar Online.** Fundação Joaquim Nabuco. Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=815:alto-do-moura-caruaru-pernambuco&catid=35:letra-a>. Acesso em: 16 abr. 2018.

GASPAR, Lúcia. **Patrimônio imaterial de Pernambuco.** Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar./index.php?option=com_content&view=article&id=808&Itemid=1>. Acesso em: 13 dez. 2017.

GLOSSÁRIO DE TÉCNICAS ARTÍSTICAS. **Cinzelação e entalhe**. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/napead/projetos/glossario-tecnicas-artisticas/cinzelacao.php>. Acesso em: 04 mai. 2018.

GOUVEIA et al. (2007). **Paisagens Tipográficas - lendo as letras na cidade.** InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação. v4. n1. Sociedade Brasileira de Design da Informação: São Paulo.

GOVERNO DO BRASIL. **Conheça as diferenças entre patrimônios materiais e imateriais**. Disponível em: <http://www.brasil.gov.br/cultura/2009/10/conheca-as-diferencas-entre-patrimonios-materiais-e-imateriais>. Acesso em: 02 mar. 2017.

IBGE. **Brasil/Pernambuco/Caruaru.** Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/caruaru/panorama>. Acesso em: 24 out. 2017.

INTERNATIONAL COUNCIL OF SOCIETIES OF INDUSTRIAL. **Definition of industrial design**. Disponível em: <http://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 06 dez. 2017.

IPHAN- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. (2006). **Dossiê Feira de Caruaru: inventário nacional de referência cultural.** 2006. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dossie_feira_de_caruaru.pdf>.

IPHAN- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Dossiê IPHAN 9 Feira de Caruaru.** Brasília -DF: IPHAN,2009.

_____. **Patrimônio Cultural Imaterial: para saber mais.** IPHAN, Departamento de patrimônio Imaterial. Brasília, 2007. Disponível em: <https://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/uploads/BibliotecaTable/9c7154528b820891e2a3c20a3a49bca9/138/13767633911715480676.pdf>.

_____. Decreto – **Lei Nº 25, de 30 de Novembro de 1937.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del0025.htm>. Acesso em: 10 jun. 2017.

_____. **Patrimônio Material**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/276>. Acesso em: 25 nov. 2018.

_____. **Patrimônio Imaterial**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>. Acesso em: 25 nov. 2017.

_____. **Feira de Caruaru, patrimônio Cultural**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Feira%20de%20Caruaru.pdf>.

_____. **Feira de Caruaru**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/61>. Acesso em: 06 jul. 2017.

KRUCKEN, Lia. **Design e Território: Valorização de identidades e produtos locais.** São Paulo: Studio
Nobel, 2009.

LAKATOS, E. M. MARCONI, M. A. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragem e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados.** 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2001.

LOPES, M. T.. Apresentação e discussão do MODELO EXPLORATÓRIO DE INTERVENÇÃO DO DESIGN – **MEID: A ação em parceria como metodologia para o desenvolvimento da formação acadêmica em design.** Université París 1 – Sobornne e Universidade Federal de Pernambuco. 2013.

LOPES, M. T.. Rio Grande do Sul. **O design de moda como diferencial inovador para o mapeamento do potencial do Pólo de confecção do Agreste pernambucano.** Rio Grande do Sul: 10º Colóquio de Moda, 2014. 11 p. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/ARTIGOS-DE-GT/GT02-CONSUMO-DE-MODA/GT-2-O-DESIGN-DE-MODA-COMO-DIFERENCIAL-INOVADOR-PARA-O-MAPEAMENTO.pdf>. Acesso em: 22 set. 2017.

LUIGI, Guilherme, 2014. **Estampas Gonzaguianas**: catálogo. Recife: Gráfica Brascolor, 2014.

MACHADO, Regina Coeli Vieira. **Artesanato do barro.** Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: < <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=350&Itemid=180>. Acesso em: 25 set. 2017.

MARQUES, Josabel Barreto. **Caruaru, Ontem e hoje: De fazenda a capital**. Recife: Ed. do autor, 2012. 480 p.

MINUZZI, Reinilda; OLIVEIRA, Monique Aline A. **Design de Superfície: caminhos e possibilidades entre a arte, a tecnologia e o design.** 8º congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, 2008.

MONOGRAFIAS BRASIL ESCOLA. **Mané gostoso: sua história e do seu criador**. Disponível em: <http://monografias.brasilescola.uol.com.br/historia/mane-gostoso-sua-historia-seu-criador.htm#capitulo_1>. Acesso em: 07 out. 2017.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

NETO, E. B. **O que é artesanato? Curso artesanato Módulo 1**, 2007. Disponível em: <http://fbes.org.br/download/artesanato-mod1-pdf/>. Acesso em: 12 out. 2017.

NÚCLEO DE DESIGN DE SUPERFÍCIES (Rio Grande Sul). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. **Design de Superfícies.** 2014. Disponível em: <http://www.nds.ufrgs.br/novo/index.html>. Acesso em: 13 abr. 2018.

ONU BRASIL. **UNESCO Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura**. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/>. Acesso em: 04 abr. 2018.

ORTIZ, Renato**. Cultura brasileira e identidade nacional.** 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PARECER *Nº* 005/06 - DPI. Brasília, 30 de outubro de 2006. *Ref*.: *Processo nº 01450.002945/2006-24– Registro da Feira de Caruaru*/*PE*. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/FeiradeCaruaruParecer.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2016.

PINTEREST. **Pinterest.** Site de busca de imagens [fotografias, Home decor, embalagens, home sweet home, ilustração, foto montagem, entre outros] e vídeos. Disponível em: <http://pinterest.com/>. Acesso em: 02 jun. 2016.
PREFEITURA DE CARUARU. **Sobre Caruaru**. Disponível em: <https://www.caruaru.pe.gov.br/sobre-caruaru>. Acesso em: 10 jun. 2018

_____. **Turismo.** Disponível em: <https://caruaru.pe.gov.br/turismo/>. Acesso em: 10 jun. 2018

RODRIGUES Fernando, Kleber. **A feira de Caruaru: origem histórica, questões econômicas,**
sócio-políticas e culturais. 1995. Monografia (Graduação em História) – FAFICA, Caruaru, 1995.

RUBIM, R. **Desenhando a Superfície.** São Paulo: Rosari, 2005

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfícies.** Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008.

SANTANA, Maíra Fontenele. **Design e artesanato: fragilidades de uma aproximação.** Cadernos Gestão Social, v. 4, n.1, p. 103-115, jan./jun. 2013.

SCHWARTZ, Ada R.; **Design de Superfícies: por uma visão projetual geométrica e tridimensional,** 2008. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista, Bauru.

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA. **Patrimônio cultural o que é?**. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoes/patrimonio-cultural/principal/textos/patrimonio-cultural-o-que-e>. Acesso em: 04 abr. 2018

_____**. Patrimônio Material**. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoes/patrimonio-cultural/principal/textos/patrimonio-material>. Acesso em: 08 out. 2017.

SEIVEWRIGHT, S.; FUMANKIEWICZ, E. (trad.); FIGUEIREDO, S. (trad.). **Coleção Fundamentos do design de moda: pesquisa e design, n. 01.** Porto Alegre: Editora Bookman, 2008.

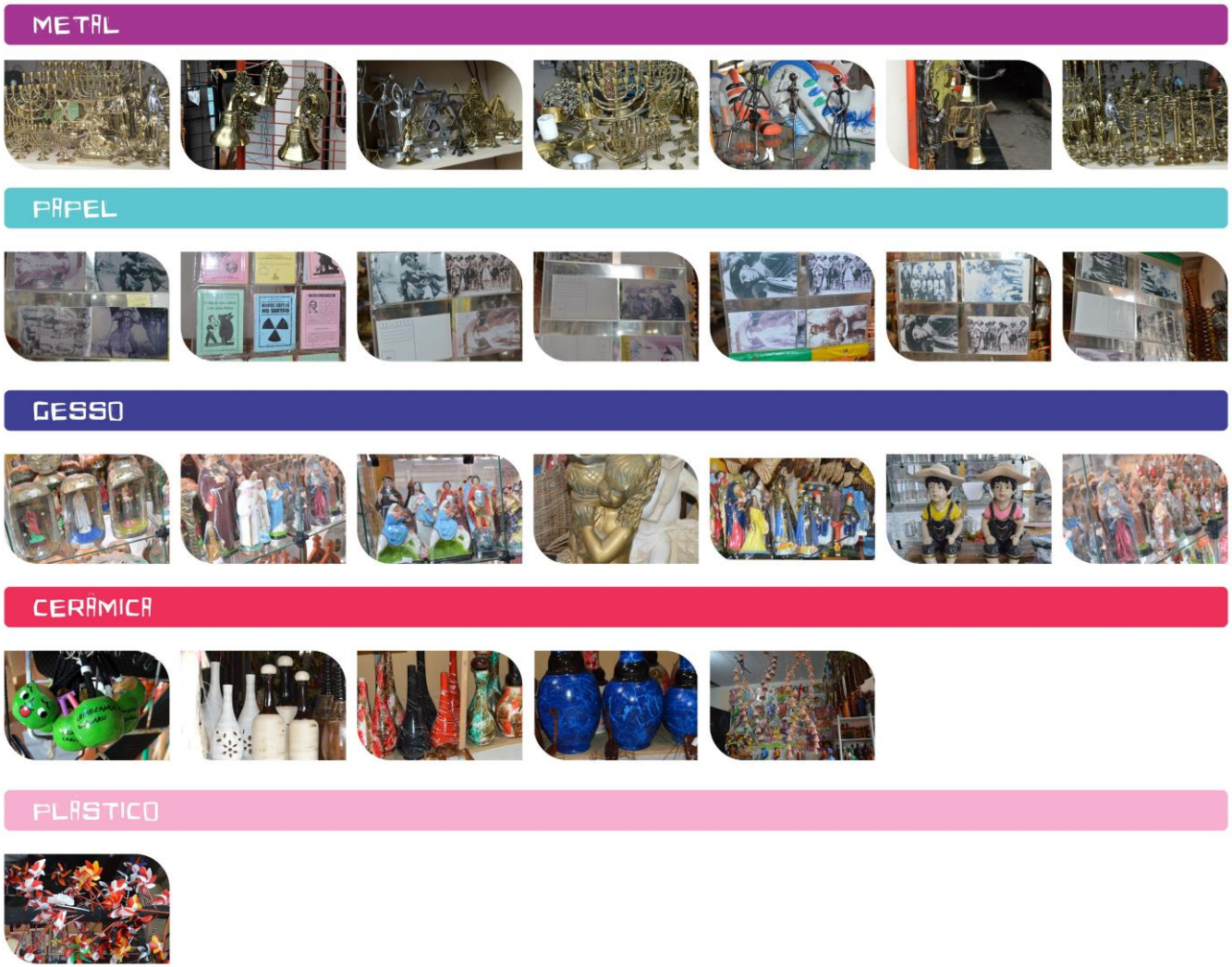
SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS. **Termo de referência: atuação do Sistema SEBRAE no artesanato**. Brasília: SEBRAE, 2010.

The M. C. Escher Company B. V.. **The Official M. C.** Escher. Site oficial de M. C. Escher em que apresenta sua biografia e obras. Disponível em: <http://www.mcescher.com/>. Acesso em: 12 abr. 2018.

UNESCO. **Caderno de conservação e restauro de obras de arte popular brasileira** 1ª ed. Brasilia, DF: Associação de Amigos de Arte Popular Brasileira; Brasilia, DF: UNESCO, 2008 57 p.

_____. **Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Convencao%20Salvaguarda%20Patrim%20Cult%20Imaterial%202003.pdf>.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ANEXO A – Outras materialidades

ANEXO B – Outras materialidades (continuação)