UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ

CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA - CCNT

BACHARELADO EM DESIGN

KAROLINA NORAT DE LIMA

O “Raio que o Parta” como referência de estilo para o desenvolvimento de Móveis.

BELÉM

2018

KAROLINA NORAT DE LIMA

O “Raio que o Parta” como referência de estilo para o desenvolvimento de Móveis.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará.
Orientadora: Ma. Ninon Rose Tavares Jardim.
Área de Concentração: Design de móveis.

BELÉM

2018

KAROLINA NORAT DE LIMA

O "Raio que o Parta" como referência de estilo para o desenvolvimento de móveis.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: MA. Ninon Rose Jardim

Área de Concentração: Design de Móveis.

Aprovado em: 03/12/18.

Nota: 9,0.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. MA. Ninon Rose Jardim – Universidade do Estado do Pará

Vanessa Cristina Ferreira Simões

Profa. MA. Vanessa Cristina Ferreira Simões – Centro Universitário do Pará

Laura Caroline de C. da Costa

Profa. MA. Laura Caroline de Carvalho da Costa – Instituto Federal de Ciências Educação e Tecnologia do Pará.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço Àqueles que mais estiveram presente em todos os momentos bons e ruins desse ano, a quem rezei durante várias noites, nos momentos de angústia para que no final tudo desse certo e de fato deu, à Deus e Nazinha (padroeira dos paraenses e protetora dos universitários desesperados).

Aos os meus pais, Nancy e Helcio por todo apoio e incentivo que me foi dado durante esse ano, nos bons e maus momentos, à minha irmã Laura e seu namorado, Diego, por todas as correções, orientações de cunho acadêmico e outras nem tanto. À Mônica, minha tia, que me acolheu durante esses anos de curso e me deu suportes diários para que eu conseguisse lidar com a rotina exaustiva. Aos demais membros da família que mesmo de longe sempre torciam para que eu conseguisse superar todas as barreiras e chegar onde estou atualmente.

Dentro da universidade cada docente com quem temos contato contribui de maneira única para a formação de cada um de nós, e entre todos os professores com quem convivi durante a graduação destaco àquelas com quem tive grande contato e aprendizado, e que cultivo um grande carinho e admiração: A professora Rosângela Gouvêa, que durante o curso de Design de Interiores no IFPA, me fez ver a beleza por trás do Design e me influenciou a seguir por esse caminho na graduação. A professora Ninon Jardim por ter me apresentado a beleza e imensidão dos territórios e a importância da valorização dessas potencialidades, pelas oportunidades de aprendizado, pelo contato com as comunidades artesãs e por ter me guiado por mais essa jornada pelos caminhos vastos do território. A professora Brena Renata sempre nos instigou a ver além, e que parece sempre ter alguma resposta para acalmar nossos corações aflitos.

Aos meus amigos, Hajime, Caroline, Erick e Paulo, mais conhecidos como Equipe Icoaraci, pelos incríveis, divertidos e intensos quatro anos que passamos juntos, divididos entre fazer trabalhos icônicos, desbravar territórios desconhecidos no Paracuri e ir lanchar na padaria.

À todos da turma Design 2015, por todas as alegrias e tristezas vivenciadas e compartilhadas como uma grande família. Destaco especialmente Sávio Paixão e Ana Luiza Cabral, por todo suporte, conversas, abraços que recebi durante esse período, e que resultou nessa grande amizade que temos e que pretendo levar por toda a vida. Aos demais amigos do CCNT, Kayt pelas histórias mais mirabolantes e comidas sem lactose, Jorge, Leonam, Erika, pela amizade que fiz durante os tempos de monitoria.

Aos meus amigos Cibelle, Thaissa e Hajime pelas mensagens motivacionais, visitas inesperadas e momentos de descontração, pois nem só de Trabalho de Conclusão de Curso deve ser a vida de um concluinte. E à Bianca, Alice, Izamara, Mikah, por todas as participações e opiniões sobre os trabalhos, e a Ana Gabriela, que por várias vezes respondeu meus stories dizendo estar cheia de orgulho por todas as minhas conquistas e pela pessoa que eu me tornei, espero em breve estar de papéis trocados contigo. E ao Bruno, que sempre esteve comigo nos momentos bons e ruins.

Aos amigos que fiz na Tramontina Belém, muito obrigada por todos os abraços, palavras de carinho e motivação, momentos de descontração, aos que eu ainda encontro todos os dias pelos corredores e aos que já não estão mais lá, lembro com muito carinho de todos vocês.

E finalmente às pessoas que me indicaram as localizações das casas e até enviavam fotos delas, vocês me ajudaram muito.

RESUMO

O presente trabalho aborda o processo de desenvolvimento de móveis inspirados na expressão artística Raio que o Parta, que ocorreu entre as décadas de 50 e 60 no estado do Pará. A estética é caracterizada pela presença de painéis compostos por fragmentos de azulejos, localizados nas fachadas de residências, apresentando desenhos geométricos diversos, porém sendo o formato de semelhantes à Raios, o elemento recorrente e que dá o nome ao movimento. Essa expressão peculiar representa os anseios da sociedade paraense em reproduzir as tendências modernistas que ocorriam nas grandes cidades do centro sul do país, utilizando os recursos disponíveis da época. Atualmente, o Raio que o Parta passa por um processo de descaracterização de seus traços por conta do pouco conhecimento acerca de sua história, por sua estética ser considerada antiga e feia, e a partir desse frequente apagamento do Raio que o Parta, esta pesquisa atuou como forma de registro, valorização e divulgação dessa particularidade paraense.

Palavras-chave: Raio que o Parta, Design e Território, Valorização, Registro.

ABSTRACT

This work addresses the developing process of furniture inspired on the artistic expression "Raio que o Parta", which occurred between the 50's and 60's at Pará. The aesthetic is characterized by the presence of panels composed by fragments of tiles, placed on the entrances of houses, presenting different geometric drawings, however in the form of a bolt, the principal element and that it gives the name of the movement. This peculiar expression represents the desires of paraense society in reproducing modern tendencies that occured in big cities on central southern of the country, using the resources available at the time. Nowadays, "Raio que o parta" goes through a process of descaracterization of its traces in account of lack of knowledge about its history, because its aesthetic is considered old and ugly, and the frequent obliteration of "Raio que o Parta", this research acted as a form of registration, valorization and divulgation of this paraense particularity.

Keywords: Raio que o Parta; Design and Territory, Valorization; Register

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cadeira e mesa dobrável D. João IV (século XVII). 14
Figura 2 - Móveis do 2º período. 15
Figura 3 - Cadeiras Austríacas. 16
Figura 4 - Móveis de Oscar Niemayer. 16
Figura 5 - Móveis de Sérgio Rodrigues. 17
Figura 6 - "Poltrona Favela" e “Puff Vitória Régia” dos Irmãos Campana. 18
Figura 7 - Coleção 'Cangaço'. 18
Figura 8 - Marca 'São Tomé'. 21
Figura 9 - Níveis de processamento. 22
Figura 10 - Ministério da Educação e Saúde. 25
Figura 11 - Mural de Cândido Portinari. 26
Figura 12 - Casa com fachada característica. 27
Figura 13 - Fachadas com desenhos de animais e símbolos que remetem à maçonaria. 28
Figura 14 - Casas 'Raio que o Parta' em Soure. 29
Figura 15 - Recorte de fachada de casa. 29
Figura 16 – Murais de Ruy Meira. 30
Figura 17 - Apagamento do Raio que o Parta. 31
Figura 18 – Casas com diferentes platibandas e acabamentos. 35
Figura 19 - Edificio comercial "Janete" com painel figurativo. 35
Figura 20 - Painel de azulejos em forma de raio. 36
Figura 21 - Casas com traços originais atualizados ou deteriorados. 36
Figura 22 - Coleção de Joias “Raio-que-o-parta: Releitura da expressão arquitetônica paraense em Joias” 37
Figura 23 - Coleção de roupas com a estética do Raio que o Parta. 38
Figura 24 - Escultura para a Cow Parade "Raio-cow-parta". 39
Figura 25 - Banco Caipira" - Marcenaria Barauna. 40
Figura 26 - Banco Fazenda Papuda. 40
Figura 27 - "Banco Nanda" por Zanine de Zanine. 41
Figura 28 - Obras de Athos Bulcão. 41
Figura 29 – Chaise Rio, Banco Catedral, Banco Alvorada. 42
Figura 30 - Móveis da linha Caruaru de Marcelo Rosenbaum. 42
Figura 31 - *Brainstorming* inicial. 44

Figura 32 - Seleção de imagens para o painel. 44
Figura 33 - Painel final. 45
Figura 34 - Paleta de cores retirada do painel. 45
Figura 35 - Painel do Estilo de Vida. 47
Figura 36 - Painel do Tema Visual. 48
Figura 37 - Móveis a partir da estrutura das casas. 48
Figura 38 - Móveis que retratam o apagamento. 49
Figura 39 - Móveis inspirados nos painéis, colunas em V e cobogós. 49
Figura 40 - Painel inspirado nas platibandas e em forma de degraus. 50
Figura 41 – Painel das platibandas anguladas. 51
Figura 42 - Painel inspirado nos desenhos dos mosaicos. 51
Figura 43 - Dimensões para bancos. 52
Figura 44 - Tabela de dimensões em polegada e cm. 52
Figura 45 - Banco duplo. 53
Figura 46 - Banco dois lugares 54
Figura 47 - Conjunto de Mesas de Centro. 54
Figura 48 - Mesa de centro. 56
Figura 49 – Poltrona. 56
Figura 50 - Banquinho. 57
Figura 51 - Fotos apresentadas na entrevista 59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **11**
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA **13**
2.1 MOBILIÁRIO COMO REPRESENTAÇÃO **13**
2.1.1 Território expresso no produto de design **19**
2.2 DESIGN EMOCIONAL **21**
2.3 RAIO QUE O PARTA **24**
2.3.1 O surgimento **26**
3 PROJETO DE PRODUTO **32**
3.1 RECONHECIMENTO DO TERRITÓRIO E ANÁLISE DO PROBLEMA **32**
3.1.1 Coleta de informações **33**
3.1.1.1 Classificação das casas **34**
3.1.1.2 Análise de mercado **36**
3.1.1.2.1 Produtos inspirados no Raio que o Parta **37**
3.1.1.2.2 Móveis inspirados no território **39**
3.1.2 Definição do problema **43**
3.2 FASE DE GERAÇÃO **46**
3.3 AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS E REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO **50**
3.3.1 Linha 1 ..... **52**
3.3.1.1 Banco duplo **53**
3.3.1.2 Banco dois lugares **54**
3.3.1.3 Mesa de centro **54**
3.3.2 Linha 2 ..... **55**
3.3.2.1 Mesa de Centro **55**
3.3.2.2 Poltrona **56**
3.3.2.3 Banquinho **56**
3.4 COMUNICAR O PRODUTO E O TERRITÓRIO **57**
3.5 PESQUISA DE ACEITAÇÃO **58**
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS **58**
REFERÊNCIAS **62**
APÊNDICE **67**

1 INTRODUÇÃO

O seguinte trabalho tem por objetivo utilizar como referência de estilo as características do “Raio que o Parta”, que estão presentes em diversas fachadas de casas da cidade de Belém, e a partir disso, desenvolver uma linha de mobiliário que contenha os símbolos que caracterizam esta expressão.

A escolha do tema surgiu pelo apreço da autora a estética desta manifestação, e assim como a necessidade de desenvolver mais registros acerca deste estilo, visto que enfrenta o apagamento de suas características, tanto pelas reformas quanto pela demolição dos imóveis (COSTA, PAMPLONA MIRANDA, 2014). Apesar da existência de fenômenos similares em outras regiões brasileiras, a composição dos mosaicos encontradas no Pará, se mostra única por conta dos desenhos geométricos que possuem formato semelhantes à raios (Ibid, 2014).

Na bibliografia já existente, é perceptível o debate voltado, sobretudo para políticas de preservação, mapeamento de casas e inferências sobre a importância do movimento arquitetônico no cotidiano da cidade, ou seja, perspectivas em âmbito teórico. Desta forma, pretende-se usar as estratégias já publicadas e traduzi-las ao plano prático, utilizando-se do design de mobiliário para tal feito, unindo assim, o ‘Raio que o Parta’ ao estudo e projeto de móveis, e construir uma relação até então pouco explorada.

Para, além disso, entende-se que as implicações sociais pretendidas com este trabalho, possam difundir aspectos da memória e identidade paraense, reforçando sua importância no cotidiano. Essas implicações somadas às ações já existentes de educação patrimonial podem trazer para esse campo de estudo, exemplos mais próximos à realidade local, contribuindo para a maior visibilidade desse movimento.

A divulgação dessa expressão artística, utilizando produções de Design, nesse caso, com ênfase em mobiliários, poderão contribuir para o reconhecimento dos traços do Raio que o Parta e divulgação de sua história que ainda é pouco conhecida localmente.

A metodologia de pesquisa e seus objetivos podem ser classificados como uma pesquisa exploratória, pois “Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema [...]” (GIL, 2002, p.42), o que permite um maior entendimento sobre a ocorrência do ‘Raio que o Parta’ e o apagamento de seus traços, para assim fornecer maiores informações pertinentes à etapa de desenvolvimento de produto.

Os procedimentos técnicos para compor a pesquisa exploratória consistem em artigos e livros especializados nas seguintes áreas: 1- Design de mobiliário - para compreender o desenvolvimento do projeto de móveis -; 2- Design e Território, para conhecer e aplicar as

ações de valorização do produto deste território-; 3- Raio que o Parta para entender esta expressão, e como se deu suas manifestações no contexto urbano. E por fim, utilizar os conceitos de 4- Design Emocional para relacionar a expressão arquitetônica ao mobiliário, e construir a relação que culminará no simbolismo do móvel. Também serão consultadas entrevistas e matérias online sobre o tema, compondo assim a pesquisa documental.

O trabalho será dividido em três capítulos: Introdução, fundamentação teórica e projeto de produto. O primeiro capítulo refere-se à apresentação do trabalho e o modo como este será construído. Já o segundo capítulo explora os conceitos principais abordados na pesquisa como: Mobiliário e suas diferentes formas desenvolvidas para representação e a influencia do território, design emocional, e Raio que o Parta visando compreender como o mobiliário ao longo dos anos é utilizado para representação e a partir disso, relacioná-lo ao raio que o parta para construir a estética e o conceito sobre ele.

O terceiro e ultimo capítulo traz o registro do desenvolvimento do projeto utilizando a metodologia de Design para desenvolvimento de produtos, envolvendo assim todos os aspectos necessários para a realização dos móveis. Esta parte prática tem como base a metodologia proposta por Löbach (2001) que é voltada ao projeto de produtos, e será utilizada para a geração da linha de móveis, sofrendo adaptações conforme a necessidade, e como complementar a este método de projeto. Da metodologia proposta por Ibid (2001) serão utilizadas as etapas de Preparação, Geração e Avaliação em conjunto com alguns conceitos referentes às ações para valorizar produtos locais, propostas por Krucken (2009), especificamente as ações de reconhecimento do território e comunicação do produto. Por fim, referentes à etapa de criatividade, serão usadas as ferramentas de criatividade e simbolismo do produto de Baxter (2001) e Niemeyer (2003), respectivamente, em conjunto com os conceitos de Donald Normal (2004) com o foco no Design Emocional.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para fundamentação teórica foram abordados neste capítulo os seguintes tópicos: Mobiliário como representação e a influência do território; ‘Raio que o Parta’, seu conceito e sua história, e Design Emocional.

2.1 MOBILIÁRIO COMO REPRESENTAÇÃO

Por ser também um produto do design, o mobiliário carrega consigo a capacidade de expressar e representar os diferentes fatores políticos, econômicos e sociais, que contribuem para sua ocorrência (NIEMEYER, 2003, p.21). Dessa forma, vemos no mobiliário o registro da história do homem, sua relação com o espaço em que vive e sua posição na sociedade, e de que forma esses acontecimentos são transformados em características práticas, estéticas e simbólicas.

O inicio da produção do mobiliário no Brasil, ocorreu de modo diferente dos demais países produtores desses artefatos, visto que os países europeus buscavam reproduzir na mobília características como: O estilo de vida da sociedade, o luxo dos ambientes de alto nível e manter a estética clássica predominante. A confecção do móvel em território nacional foi fortemente influenciada por Portugal e seu papel de colonizador, em que as fabricações dos primeiros móveis no Brasil eram feitos pelos próprios portugueses ou descendentes diretos desse povo, já os demais não pertencentes ao grupo estavam limitados a reproduzir os móveis do reino (SPHAN, 1939). As modas europeias também passavam pelas mãos de Portugal antes de serem direcionadas à colônia, o que tornava ainda mais tendencioso a estética que chegava até o Brasil.

Lúcio Costa (ibid, 1939) atribui a pouca vontade de promover inovações nas peças produzidas em solo nacional devido à estética já consolidada e a demora na chegada dessas tendências até a colônia, além disso a configuração social da época encontrava-se confortável com o modo de viver já estabelecido (ibid, 1939, p.150). Foi somente em 1808, após a abertura dos portos, e com a importação da mobília de outros países europeus e dos EUA, que ocorre o aumento da variedade e complexidade desse tipo de produto, contribuindo assim para diversidade dos móveis locais.

Em “Notas sobre a evolução do mobiliário Luso-brasileiro” Lúcio Costa, divide a história do mobiliário em três grandes períodos: O primeiro período engloba os séculos XVI e XVII, o segundo acontece durante o século XVIII, e o terceiro período a partir do século XIX.

Para o autor, os primeiros períodos são extremamente relevantes para a história do mobiliário nacional, e considera a produção desenvolvida na transição dos séculos XIX para o século XX como “modas improvisadas” e sem rumo. Para Ramos (2009), as inovações que iniciaram no no final do ultimo período, marca o inicio da produção dos móveis genuinamente brasileiros, tendo como marco a criação da cama patente.

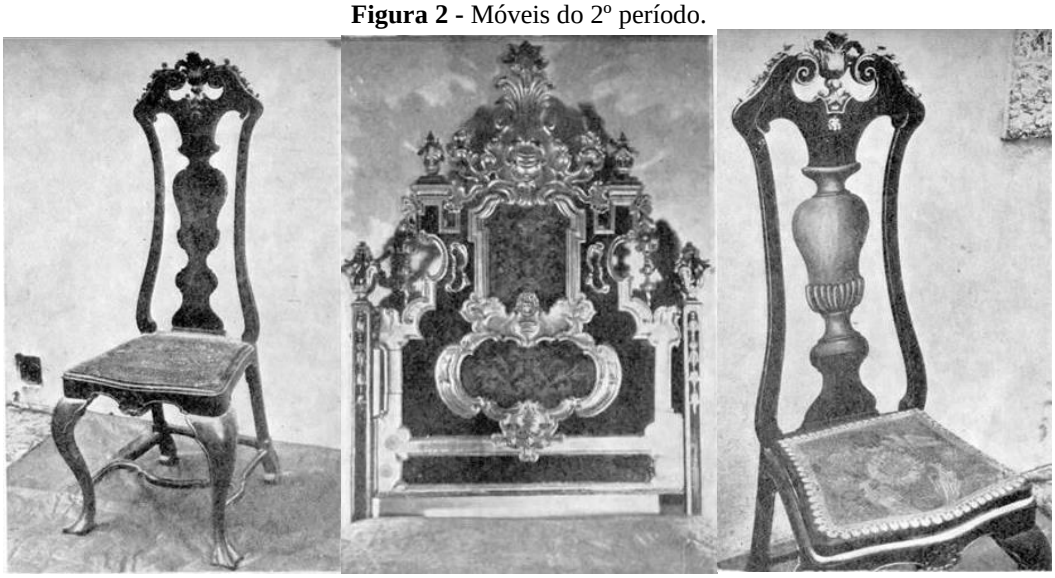
O primeiro período compreende os séculos XVI e XVII, com móveis robustos e retangulares, e que exigiam um sentar mais alinhado, tendo o homem que se adaptar ao formato da mobília. No século XVII as formas curvas vão sendo introduzidos às peças incialmente pelas pernas e pés sem modificar muito a estrutura rígida da mobília (SPHAN, 1939, p. 153).

Figura 1 - Cadeira e mesa dobrável D. João IV (século XVII).

Fonte: SPHAN, 1939.

O segundo período, iniciado no século XVIII e vai até a primeira metade do século XIX, passou a ter mobiliários menos rígidos e com formas mais orgânicas e perdendo a rigidez e ficando cada vez menos robusto. No começo deste período, apesar de um mobiliário mais fluido e adequado ao corpo humano, mantinha fortes influencias do período anterior, indicando a lentidão no processo de mudança (ibid, 1939, p.155). Já a segunda metade desse estilo passou a romper com os padrões rígidos e adotou cada vez mais as formas curvas, inspirando-se também no período Barroco.

Figura 2 - Móveis do 2º período.



Fonte: SPHAN, 1939.

A ultima fase do mobiliário luso-brasileiro (século XIX) foi construído a partir de estilos opostos, um ainda ligado às tradições, robutez e de certa forma, retomando alguns elementos barrocos e o outro incorporando o mobiliário inglês, com linhas leves, assentos de palha e madeira curvada (MALUF, 2013).

No inicio do século XIX surgem peças visualmente mais leves, com assento de palha, pés afinados, estrutura retilínea, tendo como fonte de inspiração o estilo Sheraton da Inglaterra. A adoção do estilo inglês não foi reproduzida de maneira fiel, sendo adaptada pelos marceneiros atuantes no Brasil à época, exemplo tem-se a utilização do contraste da madeira como elemento decorativo, surgindo assim o Sheraton Brasileiro (BRANDÃO, 2009). Foi neste mesmo período que ocorreu a introdução dos móveis austríacos em território nacional, em decorrência de sua facilidade de exportação e preço baixo, o que contribuiu para sua popularização, sendo facilmente encontrado nas residências e estabelecimentos comerciais. Já a mobília mais tradicional era encontrada em prédios públicos, institutos históricos, igrejas, apresentando em sua estrutura a gravação de emblemas daquela instituição ao qual pertencia, assim, também foi chamado de estilo ‘oficial’ (MALLUF, 2013, p. 62).

Figura 3 - Cadeiras Austríacas.

Fonte: Tilde, 1980.

A partir do século XX, junto com a expansão das cidades, a explosão das tendências modernas e a construção de Brasília criam demandas para a área do mobiliário, atuando como forma de representação da nova realidade desenvolvimentista da época. Com linhas leves, sem rebuscamento, e com conforto, o móvel moderno dialoga com a arquitetura fonte de inspiração (BUENO, 2012).

Oscar Niemayer, arquiteto renomado desse período, também desenvolveu mobiliários para compor os ambientes projetados por ele, sua fonte de inspiração tanto para os projetos arquitetônicos quanto os artefatos para compor os ambientes vinham da natureza, e buscava novos materiais para desenvolver as peças (UNDERWOOD, 2003, *apud* REGO; CUNHA, 2016).

Figura 4 - Móveis de Oscar Niemayer.

Fonte: <https://clarquiteturas.wordpress.com/mobiliario-oscar-niemeyer/>, Acesso em: 16 out 2018.

O movimento moderno como um todo proporcionou o clima de mudança e valorização da identidade nacional. A partir disso, designers também buscaram inspiração em outras representações do território e maneiras de valorizá-lo. As tradições do Brasil colonial, madeiras nacionais e demais aspectos da cultura influenciaram as peças de designers como Sérgio Rodrigues, que utilizava o mobiliário como resgate da brasilidade e formas inspiradas na tradição indígena, questionava os hábitos advindos da colonização europeia como o modo de sentar, além de sempre buscar materiais que representassem a região a fim de representar as características nacionais (REGO, CUNHA, 2016, p.78).

Figura 5 - Móveis de Sérgio Rodrigues.

Fonte: <http://dpot.com.br/poltrona-kilin-dpot.html, http://dpot.com.br/banco-mocho-dpot.html>
Acesso em: 16 out 2018.
http://dpot.com.br/cadeira-menna-dpot.html> Acesso em: 16 out 2018.

No contexto contemporâneo é possível identificar ainda a forte tendência de valorização nacional, porém interpretadas em peças menos formais e levemente voltada ao objeto de arte. Rafael Cardoso (FOLHA DE S. PAULO, 2007) pontua que uma das tendências do design brasileiro é caracterizada pela 'antropofagia' [1]e cita as criações dos Irmãos Campana como exemplos da expressão de conceitos complexos no projeto de móveis e recebem grande destaque pela forma como representa esses pensamentos. Fernando e Humberto Campana ganharam notoriedade ao apresentar produtos do cotidiano em novas configurações e formatos, e conseguem trazer as características visuais e as matérias primas daquele território.

A cadeira Favela foi inspirada nas habitações do Rio de Janeiro e mostra de maneira clara que qualquer cenário pode ser transformado em objetos de Design. Em entrevista à

[1] A palavra 'Antropofagia' refere-se ao Manifesto Antropofágico escrito por Oswald de Andrade, em que o autor reelabora o conceito europeu de 'Antropofagia" (ato de ingerir a carne dos guerreiros capturados a fim de adquirir sua força e bravura) transformando-o em metáfora para a assimilação de ideias e modelos europeus, para então serem interpretados e assim produzir a arte nacional. (ITAÚ CULTURAL, 2017)

Folha de S. Paulo (2007), os designers deixam claro essa questão da representação, dizendo ser necessário “saber interpretar o Brasil, fazer um retrato do que a gente vive.”.

Figura 6 - "Poltrona Favela" e “Puff Vitória Régia” dos Irmãos Campana.

Fonte: <https://designinnova.blogspot.com/2011/07/os-20-anos-da-cadeira-favela.html> Acesso em: 7 set 2018. <http://blogs.atribuna.com.br/designdecor/2011/12/irmaos-campana/> Acesso em: 8 set 2018.

As peças desenvolvidas pelos irmãos não se restringe apenas a cenas do cotidiano, também buscam representar saberes e tradições culturais das regiões do Brasil em que se inspiram. A coleção Cangaço, por exemplo, além de incorporar os elementos visuais do território do sertão nordestino, buscam desenvolver os atores deste espaço, como o convite para o mestre dos trabalhos em couro da região fazerem parte de sua produção. Este trabalho co-participativo entre designers e atores do território contribui para o processo de valorização do território, de acordo com Krucken (2009).

Figura 7 - Coleção 'Cangaço'.

Fonte: Divulgação, blog LP. Acesso em: 8 set 2018.

2.1.1 Território expresso no produto de design

O conceito de Design estabelecido pelo *International Concil of Societs of Industrial Design (*ICSID) como "[...] um processo estratégico de solução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso do negócio e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadoras."[2] (ICSID, 2018, tradução nossa) mostra a abrangência do design dentro da sociedade e o direcionamento que esta área do conhecimento tem para o projeto de produtos voltados à suprir as necessidades dos usuários. As demandas exigidas pelo mundo cada vez mais globalizado instigaram as mudanças de pensamento dentro dessa área do conhecimento, fazendo com que novos conceitos fossem aplicados ao projeto, e dessa forma, o design passou a ser visto como ferramenta para a competitividade (KRUCKEN, 2009, p.43)

Um dos impactos da globalização é a homogeneização da informação e o acesso fácil às novas tecnologias e processos produtivos. Essa homogeneização provocada por essa nova configuração impacta diretamente no produto de design, visto que o modo de produção semelhante permite a concepção de produtos com a mesma estética, qualidade e função dos que já existem no mercado (DE MORAES, 2010, p.13), numa crescente "comoditização" dos objetos de consumo, ou seja, contribuindo para a não diferenciação dos mesmos dentro do mercado.

Para se diferenciar dos produtos "iguais" e garantir posição privilegiada no mercado, busca-se uma forma de diferenciação para então agregar novos valores ao projeto, e uma das alternativas encontradas para realizar tal ação é encontrada nas funções secundárias dos produtos. As funções secundárias compreendem as características estéticas e simbólicas, como formas refinadas, paleta de cores representativas e conceitos relativos à símbolos reconhecidos, e para que estas sejam bem trabalhadas surge a necessidade de conhecer o usuário ao qual o produto se destina. "A valorização da identidade local, o conceito de *terroir*, os *eco-museus*, a cultura regional, o modelo comportamental e o estilo de vida fossem inseridos como importantes e decisivos valores imateriais de difícil imitação e cópia por parte de outras regiões e países" (DE MORAES, 2010, p.14)

Para incorporar esses valores ao projeto de produto, o designer deve conhecer o local em que deseja atuar, compreender sua cultura, observar como a sociedade daquele espaço se organiza e se mantem, realizando uma cartografia sensível do cenário, e o resultado dessa

---

[2]*Industrial Design is a strategicproblem-solvingprocessthat drives innovation, builds business success, and leads to a betterqualityoflifethroughinnovativeproducts, systems, services, andexperiences.*

imersão reflete diretamente no produto, que passará a representar "os resultados de uma rede tecida ao longo do tempo, que envolve recursos da biodiversidade, modos de fazer tradicionais, costumes e também hábitos de consumo" (KRUCKEN, 2010, p.39).

Entende-se que o potencial de um produto não é fruto de uma só característica do território[3], mas sim todo o processo envolvido neste, que é composto pelo uso do recurso local através de processos de preparo ou fabricação exclusivos daquela região, numa combinação de elementos que determinam sua essência e personalidade (KRUCKEN, 2009, p.82). É importante ressaltar que existem ainda os atores que apesar de não estarem diretamente ligados ao processo do produto ou serviço podem contribuir com a cadeia de valor, como o consumidor final, ao adquirir um produto e promover a perpetuação dessa cadeia, e instituições governamentais ou privadas, que promovam o incentivo, viabilização e visibilidade da mesma.

Ao identificar certo potencial no território é dado início ao processo de sua valorização, e para isso, Krucken (2009) propõe "oito ações essenciais para promover os produtos e territórios e favorecer uma relação transparente e duradoura de produtores e consumidores" (ibid, 2009, p.98) que fará parte da etapa de projeto deste trabalho.

De modo geral, essas ações permitem: reconhecer as qualidades do produto e do território, definir seus pontos fortes e fracos, desenvolver estratégias com base nessas características para então torna-lo competitivo no mercado, atuar como forma de registro do patrimônio material ou imaterial, apoiar a produção local, gerando desenvolvimento, promover a inovação frequente e consolidar as redes e cadeias formadas por esse processo (Ibid, 2009, p.98).

Como exemplo dessa atuação do design, destaca-se a incorporação de estratégias de design e território com intuito de fortalecer a identidade local do município São Tomé das Letras, que sofre com a degradação causada pela exploração do Quartzito. Após a imersão no cenário, a equipe multidisciplinar composta por designers, arquitetos, engenheiros de minas, historiadores, entre outros, identificaram a melhor forma de desenvolver essa valorização, trabalhando então a ideia da apropriação e integração dos elementos identificados no território. Nessa localidade, foram identificados como potencial de valorização a extração do quartzito, o turismo e artesanato (PEREIRA, 2012).

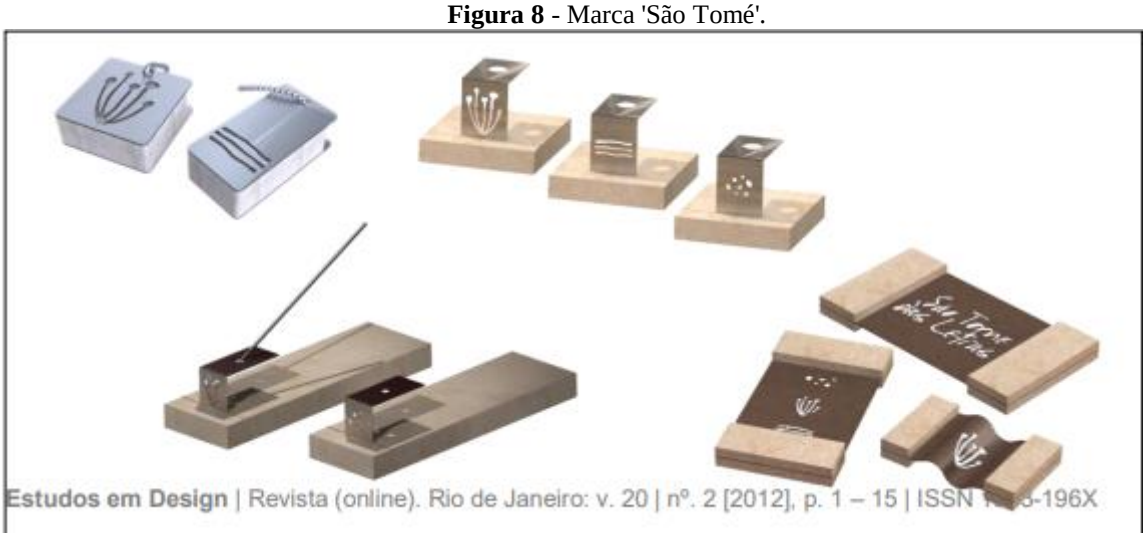
---

[3] O território representa um espaço físico que é englobado pelo *terroir*. Um *terroir* compreende um espaço geográfico complexo e polissêmico, caracterizado por três perspectivas: Suas condições Edafo-climáticas; um ambiente de conhecimentos e práticas; um conjunto de tradições e costumes localizados. (BARJOLLE *et al, 1998* apud KRUCKEN, 2009, p.32)

Como resultado dessa atuação, foi desenvolvida a marca “São Tomé” e o projeto de produtos contendo a pedra comum do município, que juntos representam:

> A valorização da paisagem, dos elementos naturais e da flora, do saber-fazer local e da cultura material e imaterial, sob a abordagem do desenvolvimento sustentável, tendo em vista que a “marca São Thomé” se constrói no equilíbrio entre a preservação ecológica do espaço da cidade, a possibilidade de geração de renda e o desenvolvimento sócio-cultural de seus moradores. (PEREIRA, 2012, p.15)

Figura 8 - Marca 'São Tomé'.



Fonte: Andréia Pereira, 2011.

Percebe-se então que associar o Design ao território implica em planejar ações que valorizem tanto produtores quanto consumidores em longo prazo (KRUCKEN, 2009, p. 49). Essas ações visam estimular a união dos atores para promover arranjos produtivos, impulsionar a economia local, e construir a rede de valores e saberes daquele território, bem como promover inovações conjuntas. O uso desse campo de estudo ao tratar sobre o Raio que o Parta, pode contribuir não apenas para a valorização desta expressão artística como também desenvolver novas cadeias de valor acerca dos produtos gerados nessa pesquisa.

2.2 DESIGN EMOCIONAL

Na tentativa de entender como ocorre o processo de predileção por objetos e o que leva um consumidor a ter preferência por um entre diversos produtos similares, o Design Emocional busca compreender de que forma as emoções específicas se manifestam durante o contato com um produto. Essa área do design passou dialogar com teorias da psicologia para compreender o processo de emoções humanas (TONETTO E DA COSTA, 2011, p.132). Para Ibid (2011) a relação entre design e psicologia resultam no “desenvolvimento de

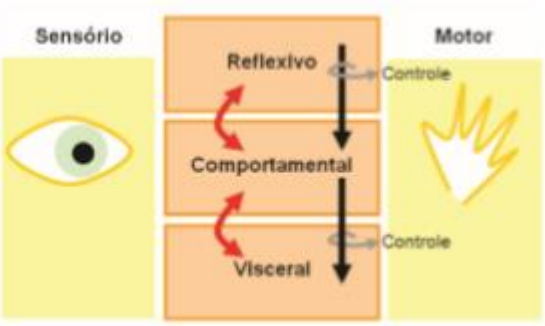
metodologias que servissem como base para a certificação de que as emoções que se desejava provocar poderiam, de fato, ser obtidas por meio de projetos".

Pode-se dizer que no projeto de produto, os designers já exploram funções práticas e estéticas, implicando assim nas características básicas que são responsáveis pelo posicionamento no mercado que se deseja atingir, e para De Moraes (1999, p.104 *apud* RAMOS, 2009, p.15) deve-se incorporar novos valores ao projeto, como aspectos cognitivos, psicológicos, semânticos, entre outros, para que este consiga suprimir as novas demandas exigidas pelos usuários. Como resultado espera-se que essa relação entre usuários e produtos seja extremamente positiva e íntima.

Estes aspectos subjetivos que vem sendo incorporados aos novos produtos implicam nas emoções dos usuários, atuando diretamente no entendimento do produto e no nível de satisfação com a manipulação do mesmo. Os sentimentos humanos influenciam diretamente no processo de aprendizado e na tomada de decisão, de forma a dificultá-lo ou facilitá-lo (NORMAN, 2004).

De maneira a sistematizar o processamento da informação, Ibid (2004, p.58) organizou os três níveis de processamento, onde os estímulos são interpretados pelo cérebro: Nível Visceral, Comportamental e Reflexivo.

Figura 9 - Níveis de processamento.



Fonte: Tonetto e Da Costa, 2011.

No nível visceral são feitos julgamentos rápidos sobre algo ser bom ou ruim, seguro ou inseguro, apenas ao observar a aparência do produto, num processo inconsciente de percepção direta, formando assim a primeira impressão sobre algo. Este nível é fortemente influenciado por questões culturais, portanto deve-se atentar sobre o que é positivo daquele território que se deseja retratar (ibid, 2004, p.90).

O nível comportamental, diz respeito à usabilidade, conforto, compreensibilidade e desempenho relativos à interação direta com o objeto. Este nível se relaciona diretamente com

a função prática do produto, então se deve direcionar o projeto de modo que o produto consiga desempenhar de maneira eficiente e eficaz sua principal função (ibid, 2004, p. 104).

Por fim, o nível reflexivo, se relaciona com o pensamento consciente, com os aspectos que correspondem aos processos de significação e repertório do possível usuário. É neste nível que se racionaliza as mensagens recebidas nos níveis anteriores, e sua interpretação é variável de acordo com o repertório do usuário. O simbolismo do produto se faz presente para efetivar a aceitação ou rejeição deste (Ibid, 2004, p.58).

Um único objeto pode proporcionar ao usuário diferentes níveis de emoção, tendo em vista que o processamento das informações recebidas se estabelece de maneira diferente, sofrendo influencias culturais, e diferenças individuais. Existem produtos que para um indivíduo com determinado repertório, um dos níveis pode lhe trazer emoções negativas, no entanto ao se deparar com os elementos do produto que ativam positivamente outros níveis de processamento, o resultado da interação com o objeto se torna positiva, pois estes foram mais fortes para determinar a emoção final. Para que o artefato seja bem sucedido, deve-se pensar em estratégias para que as possíveis emoções negativas do usuário em um dos níveis sejam sobrepostas pelas emoções positivas (Ibid, 2004, p. 61).

Norman (2004, p.58) propõe outros modos de como trabalhar os três níveis de processamento: A primeira possibilidade diz respeito a se adequar as diferentes pessoas ate mesmo dentro do público alvo já estabelecido, oferecendo então uma ampla variedade de produtos, e trazendo para o contexto do mobiliário, pode-se então aplicar diferenciações dentro da linha de produto, seja ela estética ou funcional.

A segunda estratégia refere-se à adaptação aos ambientes, como por exemplo a relação entre às convenções sociais sobre adotar vestimentas e posturas diferentes para determinadas situações (Ibid, 2004, p.61). Trazendo novamente à realidade deste trabalho, os móveis a serem projetados devem então estar de acordo com a função à que ele se destina e estar apropriado ao espaço onde ele estará situado.

A terceira estratégia refere-se à identificação de necessidades e vontades, onde as necessidades são elementos essenciais para que o indivíduo realize aquela atividade, em contrapartida a vontade ser algo relacionado ao “querer” (Ibid, 2004, p.62). Deve-se então antes de tudo selecionar e conhecer o público alvo a qual o produto se destina, haja vista que o sucesso do produto decorre de fatores subjetivos referentes à características individuais, sociais e culturais das pessoas.

Conforme estabelecido, o problema deste trabalho é o pouco reconhecimento que a sociedade belemense possui sobre o Raio que o Parta, dessa forma deve-se conhecer quais

fatores ocasionam esse pouco conhecimento acerca do tema, para então desenvolver as características e tipos de produtos destinados à essas pessoas.

2.3 RAIO QUE O PARTA

Para entender o surgimento do Raio que o Parta no estado do Pará, faz-se necessário olhar o contexto em que este se deu, visto que o maior conceito deste movimento consistiu na apropriação e releitura dos padrões provenientes do Modernismo, e a reinterpretação deste de acordo com as particularidades do território. O Raio que o Parta representa os anseios da classe média em reproduzir as tendências encontradas no sudeste do país.

O movimento que deu origem ao Raio que o Parta tem seu marco inicial atribuído à Semana de Arte Moderna, ocorrida em 1922. Este grande evento reuniu um grande número de intelectuais das artes, da literatura e em menor número, da arquitetura, caracterizou a presença "de uma nova concepção do fazer e compreender a obra de arte" (PROENÇA, 2001, p.230). Antes mesmo de sua ocorrência, a história brasileira neste período é marcada pelas inúmeras transformações no qual o país estava passando, como a recente transição política do imperialismo para a república e a necessidade de se reconhecer independente, questionar os valores passados e definir as características de um Brasil moderno (BAHIA, 2010), favorecendo assim o pensamento questionador da época.

As áreas como: artes, literatura e escultura estavam à frente das discussões sobre o academicismo ainda presente, enquanto que a arquitetura em voga vivia sob os moldes do ecletismo estético voltado à representação de status da classe dominante (CARDOSO, 2012, p. 46), indicando que as mudanças arquitetônicas ocorreram de maneira mais demorada.

É dito que as discussões acerca da arquitetura só foram iniciadas após alguns pronunciamentos do engenheiro português Ricardo Severo, em 1914 e 1917, sobre a necessidade de valorizar a arte nacional (SEGAWA, 2002, *apud* CARDOSO, 2012, p.47). Dessa forma, o estilo neocolonial se popularizou, e atingiu seu auge nos anos 20, tendo Lucio Costa como nome de destaque dessa arquitetura.

Além de Lucio Costa (1902-1998) ter sido um nome importante para o neocolonial, suas contribuições não se resumiram a este estilo e avançaram até o modernismo, porém sem esquecer completamente o primeiro, culminando em uma arquitetura moderna com um viés tradicional (SANTOS, 2006).

Nessa transição de pensamento político, pretendeu-se para o Brasil, expressar de alguma forma as intensas mudanças daquele momento, "a partir dos anos 1930 a

modernização econômica e a modernização ideológica tornaram-se parte do projeto de desenvolvimento nacional. Foi nesse contexto que se definiram os princípios da arquitetura moderna, no abrigo do governo getulista." (SANTOS, 2006, p. 42). Assim, a obra que simboliza a concretização do modernismo na arquitetura brasileira é o Ministério da Saúde e Educação.

O projeto do MES, estava sob coordenação de Lúcio, contou com os arquitetos Oscar Niemayer, Jorge Machado Moreira, Carlos Leão, Afonso Eduardo Reidy, Ernani Vasconcelos e Roberto Burle Marx, que fizeram parte da equipe idealizadora do projeto e tendo Le Corbusier para dar consultoria à equipe.

Le Corbusier, participou da concepção de duas das três propostas do prédio, e apesar de apenas o ultimo projeto ter sido aceito, a equipe mesclou algumas sugestões dois. Para dotar a obra de características nacionais sugeriu o uso de materiais, espécies de plantas e outros elementos brasileiros como: palmeiras imperiais e granito, materiais abundantes na região e o azulejo fruto da tradição colonial (SANTOS, 2006, p. 46). O prédio é considerado a expressão das diferentes artes.

Figura 10 - Ministério da Educação e Saúde.

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-134992/classicos-da-arquitetura-ministerio-de-educacao-e-saude-slash-lucio-costa-e-equipe/520e7e3ae8e44e4bf900011d-classicos-da-arquitetura-ministerio-de-educacao-e-saude-slash-lucio-costa-e-equipe-imagem> Acesso em: 19 nov 2018.

Os murais de azulejos de Portinari ornamentaram as fachadas de outras construções do mesmo período, como a igreja de São Francisco de Assis em Minas Gerais, estimulando então essa produção em diversos lugares, inclusive no estado do Pará, onde os artistas Ruy e Alcyr Meira começaram a aplicar o mural de azulejos em suas construções.

Figura 11 - Mural de Cândido Portinari.

Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-134992/classicos-da-arquitetura-ministerio-de-educacao-e-saude-slash-lucio-costa-e-equipe/520e7e3ae8e44e4bf900011d-classicos-da-arquitetura-ministerio-de-educacao-e-saude-slash-lucio-costa-e-equipe-imagem> Acesso em: 19 nov 2018.

2.3.1 O surgimento

A estética característica do Raio que o Parta desperta, no imaginário popular, diversas suposições acerca de sua ocorrência. A narrativa mais difundida sobre seu acontecimento é atribuída às péssimas condições das estradas por onde transitavam os caminhões que realizavam a distribuição dos revestimentos pela capital e cidades do interior do Pará, resultando na quebra das peças. Os mosaicos que caracterizam essa estética seriam fruto da habilidade inventiva da população em dar novo uso aos materiais avariados (BARCESSAT et al., 1993, p. 84 apud CARDOSO, 2012)

Conforme os avanços arquitetônicos no Rio de Janeiro, São Paulo e demais cidades do eixo sudeste, Belém estava apresentando grande crescimento populacional e desejava se equiparar ao progresso obtido pelas demais capitais do país, por esse motivo passou a reproduzir os padrões construtivos das mesmas. “A classe média adota o moderno como arquétipo estético, que se torna premissa de uma ostentação, e signo de participação dentro da nova ordem desenvolvimentista.” (COSTA; PAMPLONA; MIRANDA, 2014)

Na tentativa de reproduzir a tendência modernista encontrada nos locais mais afortunados, surgiu em Belém um movimento arquitetônico em que cacos de azulejos

compunham painéis nas empenas, molduras de janelas com laterais inclinadas, uma nova versão dos telhados mariposa com empenas exageradamente altas (MIRANDA, 2015) que se destacam em meio às demais casas do local onde são encontradas.

Outro fato que contribuiu para a ocorrência desse fenômeno na cidade refere-se aos profissionais atuantes nesse tipo de construção, visto que no período de sua ocorrência ainda não existiam a curso de arquitetura em Belém e tampouco profissionais dessa área (MIRANDA *et al*¸2015). As casas eram projetadas por engenheiros civis, desenhistas e até mestre de obras que desenvolviam os elementos construtivos a partir de imagens de revistas que mostravam as residências modernas (MIRANDA; CARVALHO, 2008, p.4).

Figura 12 - Casa com fachada característica.

Fonte: Laura Costa e Karina Pamplona, 2013.

Santos (1995 *apud* Cardoso, 2012, p. 77) destaca as características dos desenhos dos mosaicos para que seja classificado como Raio que o Parta, que devem então formar figuras geométricas. A maior parte das casas possuem desenhos de raios (elementos que dão o nome à essa manifestação) localizados nas platibandas, porém existem registros de formas da natureza, símbolos religiosos, letras e outros motivos.

Figura 13 - Fachadas com desenhos de animais e símbolos que remetem à maçonaria.

Fonte: Cibelly Miranda, 2014, adaptado pela autora.

Cardoso (2012) ainda citando Santos (1995) traz outras características que favorecem a identificação de uma residência pertencente ao movimento:

> "Outros elementos também apareciam com bastante frequência no raio-que-o-parta. Platibanda em forma de asa, elementos vazados, ainda na platibanda, como pergolados verticais, colunas em V, ou outras formas não usuais, na época, em construções deste porte, tubos em metal, utilizados como colunetas, na posição vertical ou inclinada, extremidade das paredes laterais das casas, que se alinhavam no limite do terreno, recortadas com inclinação, e outros elementos que apareciam com menos frequência" (SANTOS, 1995, p. 47 apud CARDOSO, 2012 p. 78).

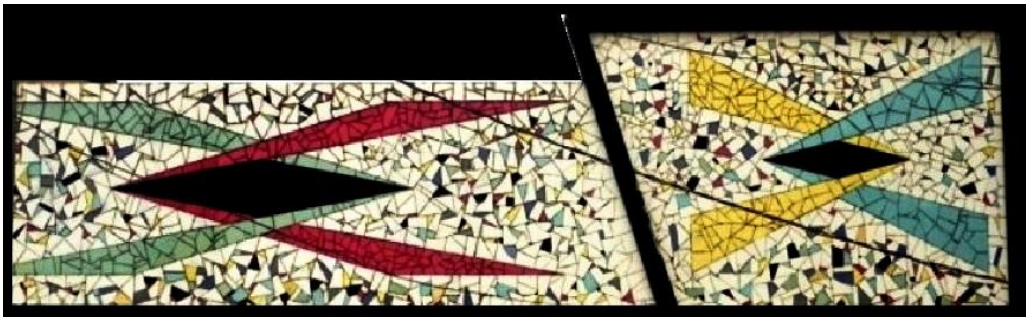
Apesar de a bibliografia existente dar ênfase às residências de Belém, o movimento aconteceu em menor proporção em algumas cidades do interior do estado como exemplo Salvaterra, Soure, Santarém.

Figura 14 - Casas 'Raio que o Parta' em Soure.

Fonte: Nancy Norat, 2018, adaptado pela autora.

Quanto à origem do uso dos cacos, há uma versão mais popularizada entre os habitantes que diz que os azulejos sofriam os impactos da viagem pelas rodovias em condições precárias, ocasionando a quebra das peças, e para não haver perdas financeiras, revendedores optavam por vendê-las à baixo custo (COSTA; PAMPLONA; MIRANDA, 2014).

Figura 15 - Recorte de fachada de casa.



Fonte: <https://fauufpa.org/2011/08/23/o-blog-do-lamemo-esta-em-fase-de-revitalizacao/>, Acesso em 27 set 2018.

Autores como Costa, Pamplona, Miranda (2014) e Cardoso (2012), atribuem o uso das composições de azulejos às obras de Ruy Meira, engenheiro civil com fortes tendências à arquitetura, que executava seus próprios projetos e tinha um olhar mais atencioso às fachadas das casas, utilizando azulejos e painéis de madeira para compô-las (MEIRA, 2008). Essas composições acabaram promovendo a aproximação entre arte e arquitetura.

Figura 16 – Murais de Ruy Meira.

Fonte: Meira, 2008, adaptado pela autora.

Relativo ao processo de apagamento que o Raio que o Parta vem sofrendo, Costa, Pamplona, Miranda (2014, p.8) exploram o fato da não identificação do morador com a arquitetura e o desconhecimento sobre este capítulo da história paraense, além do crescente processo de verticalização da cidade de Belém e a facilidade de compra de imóveis pelas construtoras.

Figura 17 - Apagamento do Raio que o Parta.

Fonte: Google, 2017.

Os motivos que contribuem para o apagamento desse tipo de manifestação influenciam diretamente no desenvolvimento do projeto, para isso foi inserir essa problemática na fase de preparação, a fim de compreender sua ocorrência e desenvolver os requisitos de projeto.

3 PROJETO DE PRODUTO

O presente capítulo aborda o processo de confecção do novo produto, que seguiu a metodologia de projeto exposta por Löbach (2001). A escolha consistiu baseada no amplo questionamento que o método propõe acerca do problema a ser solucionado, os diversos fatores que influenciam na sua ocorrência e as implicações para a resolução do mesmo. Dessa forma, consegue-se obter o maior número de respostas para o problema.

E por se tratar de um produto que busca representar as formas de uma manifestação cultural pertencente a uma região, fez-se necessário utilizar a metodologia proposta por Krucken (2009) que propõe oito ações para valorizar produtos locais. As ações consistem em reconhecer as qualidades do território, ativar, comunicar, proteger, apoiar, promover, desenvolver e consolidar a identidade local, produto e território, direcionando sempre a coleta de dados voltada ao território especificamente e auxiliar tanto na definição dos objetivos de projeto e divulgar e reconhecer os produtos a serem projetados.

A realização da etapa de geração foram utilizadas as ferramentas propostas por Baxter (2001), associadas aos conceitos de Design Emocional propostos por Donald Norman (2001), que aborda três níveis de processamentos emocionais, para direcionar a produção de esboços de acordo com os processamentos que se deseja atingir para então estimular no usuário as emoções positivas pretendidas com o mobiliário inspirado no Raio que o Parta, resultando nos esboços iniciais dos itens da linha.

Por conta da amplitude de tópicos da metodologia a serem investigados dentro de um problema, existem os que fogem o contexto pretendido para este trabalho, portanto não serão abordados.

3.1 RECONHECIMENTO DO TERRITÓRIO E ANÁLISE DO PROBLEMA

Analisar um problema consiste em dar inicio ao processo de design, definir e compreender o que necessita ser solucionado (LÖBACH, 2001). Para isso, foi retomada a problemática levantada nesta pesquisa e até mesmo a hipótese proposta para solucioná-la.

E pelo fato do problema em questão envolver uma expressão cultural característica do estado do Pará e para dar inicio ao processo de valorização do Raio que o Parta, fez-se necessário “compreender o espaço onde nasce o produto, sua história e suas qualidades, associadas ao território e à comunidade de origem” (KRUCKEN, 2009, p.99). Dessa forma,

foi utilizada a análise do problema de Löbach (2001) com foco na identificação de marcadores de identidade[4] (KRUCKEN, 2009, p.99).

Lara (2005) atribui o apagamento das casas modernas, em realidade semelhante à encontrada em Belém, a especulação imobiliária da área em que o imóvel está situado, além da idade avançada dos moradores que ainda permanecem nesta e cuidando sozinhos dos imóveis. Em Belém, as residências estão situadas nas áreas centrais da cidade, refletindo no alto valor de seu terreno e aumentando o interesse sobre o espaço, assim as casas não tombadas são demolidas para dar espaço às novas formas de morar (O LIBERAL, [2010]).

Costa (2015) e Cardoso (2013) realizaram entrevistas com proprietários de algumas residências, indagando-os se conheciam o que suas casas representavam, qual sua relação com a estética dela, período de construção e sobre preservar ou modificar a casa em questão. Com base nas respostas obtidas, as autoras obtiveram resultados semelhantes: a desvalorização por parte dos moradores são fruto do desejo de atualizar a fachada da casa, na tentativa de "modernizá-la", "algo curioso, visto que o Raio foi empregado com a mesma finalidade nas décadas de 40 a 60 do século XX" (COSTA,2015, p.77), pois interpretam a construção como algo antigo e ultrapassado.

Já os moradores que não manifestaram interesse em realizar mudanças a fim de apagar os traços do Raio, possuem um vínculo afetivo com o imóvel, pelo contato direto ou indireto com a história do imóvel, seja pela memória do período da construção ou a mesma ter sido realizada por um membro importante da família (CARDOSO, 2013, p.77).

Pela amplitude do movimento no estado, principalmente na região metropolitana de Belém e cidades próximas, não houve a delimitação de um bairro para ser realizado o estudo, assim, as casas apresentadas nesse trabalho foram retiradas das fontes bibliográficas, "descobertas" pela autora ou por indicação de colaboradores e não corresponde a quantidade real das casas da cidade.

3.1.1 Coleta de informações

Barros *et al* (2016) identifica 12 casas deste estilo no bairro do Marco, porém não faz nenhum tipo de classificação das fachadas e nem expressa se a mesma está conservada ou apagada. Cardoso (2013) identifica 35 casas espalhadas pela cidade, que ainda possuem suas

[4] A autora define marcadores de identidade como: "Características edafo-climáticas, elementos paisagísticos, estilos de vida dos moradores e o espírito do lugar, elementos do patrimônio material (arquitetura, artefatos, artesanato, arte, etc), além da história e da economia regional." (KRUCKEN, 2009, p.99)

características preservadas e mostrando que os bairros de São Braz, Umarizal e Cremação são os que possuem a maior quantidade de exemplares. Costa (2015) mapeou nos bairros do Umarizal, Telegrafo e Cidade Velha, um total de 90 casas, tendo 12 delas apagadas. Por indicação de colaboradores, foram encontradas residências nos bairros da Pedreira e Canudos.

Após identificação das casas, foi iniciado o processo de classificação, pois desse modo é possível verificar as diferentes formas que as construções apresentam no cenário de estudo, identificar os traços e elementos recorrentes, cores e texturas frequentes que posteriormente serão interpretadas e adicionadas aos esboços na fase de geração.

3.1.1.1 Classificação das casas

Costa (2015, p. 80) traz uma análise das fachadas encontradas nos bairros escolhidos como recorte espacial do estudo. Os bairros do Umarizal, Cidade Velha e Telégrafo, foram escolhidos, segundo a autora, pela quantidade de exemplares das casas e os contextos distintos de seu acontecimento. A classificação proposta pela autora abrange elementos formais voltados da construção, como inserção no lote e volumetria, condição do imóvel e linguagem visual:

> A classificação considerou os seguintes critérios:
> implantação (tipo de alinhamento no lote)
> cobertura (telhado aparente ou platibanda[5])
> nº de vãos (portas e janelas)
> platibanda (plana ou recortada)
> acabamento de fachada (pinturas, pastilhas ou azulejos formando painéis figurativos/abstratos)
> elementos estéticos-funcionais (dutos, cobogós[6], molduras nos vãos e marquises)
> uso do imóvel (residencial, comercial ou misto)
> linguagem (moderna/de raiz ou tradicional atualizada)
> condição do imóvel (preservado, reformado ou abandonado)
> (COSTA, 2015, p. 80)

As categorias organizadas por Costa (2015) auxiliam a separação e busca por elementos específicos do Raio que o Parta, além de servir como norteador para o desenvolvimento do registro desses traços e cores. Essa classificação foi muito utilizada na fase de Geração, no momento de produção de esboços. Alguns tópicos para classificação não correspondem às características visuais dos imóveis, portanto, foram descartadas do processo.

---

[5] "Platibanda é uma continuação da parede externa, com cerca de 80 cm que esconde o telhado dando uma forma de linhas retas para o projeto arquitetônico" (MARTINELLI, 2015)

[6] Tijolos vazados criados para amenizar as condições climáticas dos interiores das casas e permite erguer paredes sem isolar completamente os ambientes (ANUAL DESIGN, 2018).

Figura 18 – Casas com diferentes platibandas e acabamentos.

Fonte: Google street view, 2017, adaptado pela autora.

O prédio comercial Janete (FIGURA 19) possui painel figurativo, platibanda recortada, e elementos vazados compondo o guarda corpo da sacada.

Figura 19 - Edificio comercial "Janete" com painel figurativo.

Fonte: Autora, 2018.

Além dos Raios, as setas são elementos recorrentes dos painéis (FIGURA 20):

Figura 20 - Painel de azulejos em forma de raio.

Fonte: Matheus Melo, 2018, adaptado pela autora.

O apagamento das casas é encontrado de três formas: reforma total da fachada, atualização da fachada preservando alguns traços (FIGURA 21), ou abandono.

Figura 21 - Casas com traços originais atualizados ou deteriorados.

Fonte: Google street view, 2017, adaptado pela autora.

3.1.1.2 Análise de mercado

A análise de mercado realizada foi dividida em duas vertentes: produtos com estética do Raio que o Parta e mobiliários inspirados na arquitetura, ou outras potencialidades do território.

Ao pesquisar sobre os produtos inspirados pelo Raio que o Parta, foi possível identificar em quais tipos de suporte esta estética foi desenvolvida e analisar de que forma os designers e artistas retrataram seus aspectos visuais e quais conceitos foram desenvolvidos em cima deste, podendo assim gerar objetivos de projeto para os novos produtos a serem

desenvolvidos. A análise de produtos inspirados na arquitetura e no território difere apenas na questão de conhecer o público alvo e os materiais aplicados aos móveis.

3.1.1.2.1 Produtos inspirados no Raio que o Parta

A coleção de joias desenvolvidas pela designer Lídia Abrahim foi idealizada a partir da observação das casas do Raio que o Parta pelas cidades de Belém e do interior, bem como a aproximação que Lídia teve com o laboratório de memória e patrimônio (LAMEMO) na UFPA (Universidade Federal do Pará). Essas experiências a levam ao profundamento na temática e materializar, por meio de acessórios, "cores e formas capturadas de diversas fachadas e painéis representativos dessa arquitetura não erudita" (YEMARA, 2015).

Figura 22 - Coleção de Joias "Raio-que-o-parta: Releitura da expressão arquitetônica paraense em Joias".

Fonte: <http://yemara.com.br/categoria-produto/raio-que-parta/>, adaptado pela autora. Acesso em: 25 ago 2018

Já a coleção de camisetas, maxi camisas, bermudas e vestidos desenvolvidas pela loja Ná Figueredo, trazem às peças a geometria aplicada à modelagem, as cores, ícones e mosaicos nas estampas, além de destacar que a coleção pretende "valorizar o estilo e fazer com que a

população paraense conheça uma arquitetura feita no Pará e por paraenses" (NÁ FIGUEREDO, 2010).

Figura 23 - Coleção de roupas com a estética do Raio que o Parta.

Fonte: https://raioqueoparta2011.wordpress.com, 2011, adaptado pela autora. Acesso 25 ago 2018.

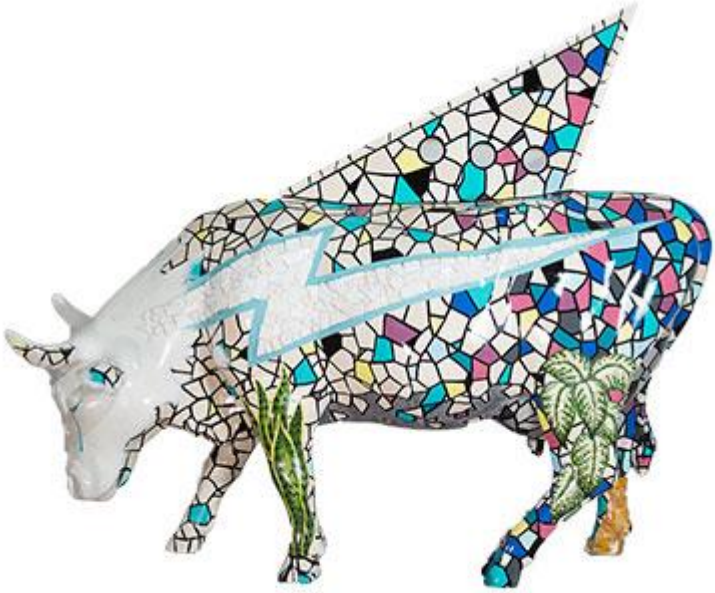
Já no ramo de produtos não comerciais, o artista plástico Petrvs Figueira, interviu artisticamente em uma das esculturas em formato de vaca, destinada à *Cow Parade*, um evento de arte pública mundial, onde artistas locais decoram as esculturas de vacas e estas são distribuídas em locais públicos (COW PARADE, 2016). A edição de 2016 que aconteceu na cidade de Belém trouxe o tema "Belém 400 anos" e os artistas participantes desenvolveram o conceito de suas modificações relacionadas a essa temática.

Petrvs, que também foi responsável pelo conceito da coleção da Ná Figueredo, conta em seu blog sua trajetória durante a participação do evento, como também revela os materiais utilizados na estilização, que são comumente encontrados na construção civil e bastante

presente nas casas do estilo. Por fim, explica o conceito por traz do contraste perceptível na superfície da escultura, que não foi completamente coberta por pinturas e cacos de azulejo:

A obra de Figueira consegue traduzir perfeitamente os traços e características do Raio que o Parta além de retratar a questão do apagamento que a expressão enfrenta diariamente, algo não retratado nas demais produções com foco comercial.

Figura 24 - Escultura para a Cow Parade "Raio-cow-parta".



Fonte: <http://www.cowparade.com.br/pa/>, 2016. Acesso em 25 ago 2018.

3.1.1.2.2 Móveis inspirados no território

A Tok&Stok, lançou em abril de 2016, a coleção “Mestres da Marcenaria”, com projetos desenvolvidos pelos designers Alain Blatche, Barauna Design, Carlos Motta, Claudia Moreira Salles, Pedro Useche e Zanine de Zanine, num total de oito móveis produzidos em madeiras nacionais e com selo FSC. A concepção do projeto engloba a valorização do material nacional FSC[7], técnicas de marcenaria e inspiração em móveis tradicionais em casas brasileiras.

O “Banco Caipira”, desenvolvido pela Marcenaria Barauna, é uma releitura dos tradicionais bancos encontrados em casas do interior e sítios pelo país, sua produção é artesanal e trabalha o acabamento do eucalipto certificado para que o móvel fique com uma

[7] Forest Stewardship Council: Conselho de Manejo Florestal é uma organização independente, não governamental, sem fins lucrativos, criada para promover o manejo florestal responsável ao redor do mundo.

aparência mais natural. Ao olhar este produto, a associação é diretamente feita com o móvel tradicional sem que seja preciso explicar o conceito do mesmo, pois sua aparência já o remete.

Figura 25 - Banco Caipira" - Marcenaria Barauna.

Fonte: <http://www.maistokstok.com.br/novidades/mestres-da-marcenaria-na-tokstok/>, 2016. Acesso em: 26 ago 2018.

Figura 26 - Banco Fazenda Papuda.

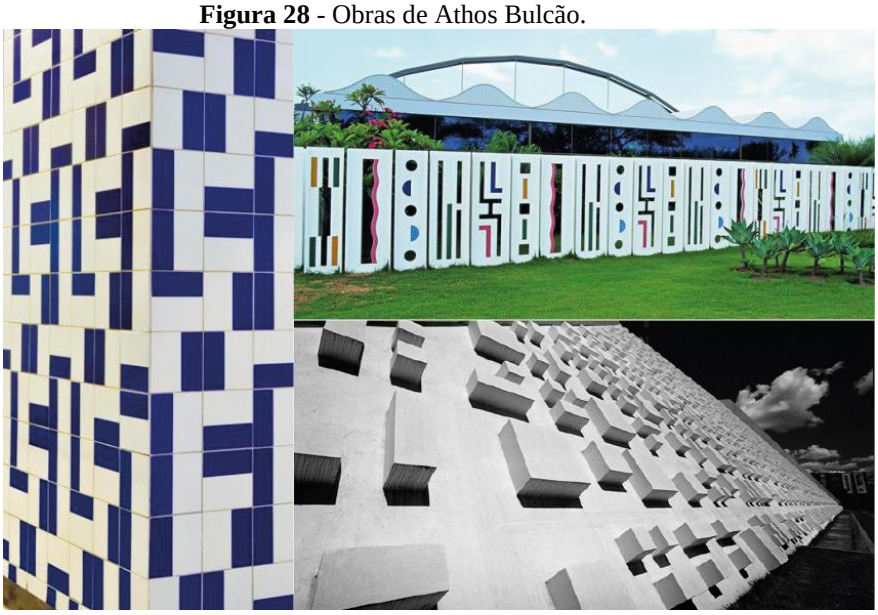
Fonte: <http://museudaong.blogspot.com/2015/03>, 2015. Acesso em 26 ago 2018.

O “Banco Nanda”, criado por Zanine de Zanine, “faz referência à cultura brasileira aliada à simplicidade produtiva” (MAIS TOK&STOK, 2016). São produzidos em madeira maciça de eucalipto FSC e seu assento é inspirado na geometria encontrada nas obras do artista Athos Bulcão (1918-2008), conhecido pelos azulejos e painéis que ocupam diversos lugares pela cidade (FUNDAÇÃO ATHOS BULCÃO, 2014).

Figura 27 - "Banco Nanda" por Zanine de Zanine.

Fonte: <http://www.maistokstok.com.br/novidades/mestres-da-marcenaria-na-tokstok/>, 2016. Acesso 26 ago 2016.

Figura 28 - Obras de Athos Bulcão.



Fonte: <http://www.fundathos.org.br/galeriavirtual> 2014, adaptado pela autora. Acesso 26 ago 2016.

Com peças voltadas para um mercado mais elevado, mas também inspirado pelos monumentos arquitetônicos projetados pelo bisavô Oscar Niemeyer, Paulo Sergio Niemeyer, desenvolveu peças que fazem clara referência aos prédios de Brasília, em entrevista para a revista 'Exame', o arquiteto explica: "Gosto de pensar em explorar os materiais, suas características, e misturá-las, tentando sempre criar objetos diversos com detalhes que remetem a conceitos da própria arquitetura, explorando o conhecimento da tecnologia" (REVISTA EXAME, 2016). A partir desta fala é possível identificar mais uma forma de

abordar as particularidades de um território de maneira diferente e que não seja necessariamente a aplicação total dos elementos nos produtos a serem projetados, e sim, faz-se necessário ressignificar formas para que estas se apresentem de maneira inovadora ao público.

Figura 29 – Chaise Rio, Banco Catedral, Banco Alvorada**.**

Fonte: <https://exame.abril.com.br/negocios/dino/bisneto-de-oscar-niemeyer-lanca-linha-de-moveis-de-alta-decoracao-em-homenagem-a-brasilia-dino89092453131/>, 2016, Acesso em: 7 set 2018.

Inspirado na maior feira livre do mundo, a Feira de Caruaru, Marcelo Rosenbaum assinou uma linha de mobiliários que traz as cores características do cenário de inspiração e os desenhos em xilogravura, de um dos grandes artistas populares de Pernambuco, J. Borges, ilustrador de cordel. Além da representação eficaz do território, houve a preocupação com a origem da matéria prima, demonstrando responsabilidade com o território.

Figura 30 - Móveis da linha Caruaru de Marcelo Rosenbaum.

Fonte: <https://habitusbrasil.com/brasilidade-masisa-rosenbaum-fetiche-design/> Acesso em: 7 set 2018, adaptado pela autora.

A partir dos produtos com a mesma proposta é possível identificar o público ao qual o mesmo se destina. Vemos que no mobiliário buscou-se representar o território de maneira diferenciada, para que o produto não passe a ser uma simples reprodução caricata da cultura, e com foco voltado às emoções do usuário para que este se torne competitivo no mercado a ser inserido.

O produto dessa pesquisa, portanto será voltado ao público adulto jovem, que engloba as pessoas de idade entre vinte a quarenta anos, que estão em processo de inicio e maturidade financeira e na formação de suas casas. A linguagem estética dos produtos também deve contribuir para a inserção dos novos produtos em espaços já planejados, haja vista que o tema 'Raio que o Parta' não é um acontecimento atual e que sua representação pelo mobiliário também possa adentrar as residências do público do extremo maior da faixa etária (30-40 anos) com padrão de mobília já estabelecido.

3.1.2 Definição do problema

Com base nas análises realizadas nos tópicos anteriores e fazendo uso das ferramentas propostas por Niemeyer (2003, p.62), foi possível conhecer melhor o problema a ser solucionado e a partir disso listar os requisitos de projetos obtidos por meio deste aprofundamento.

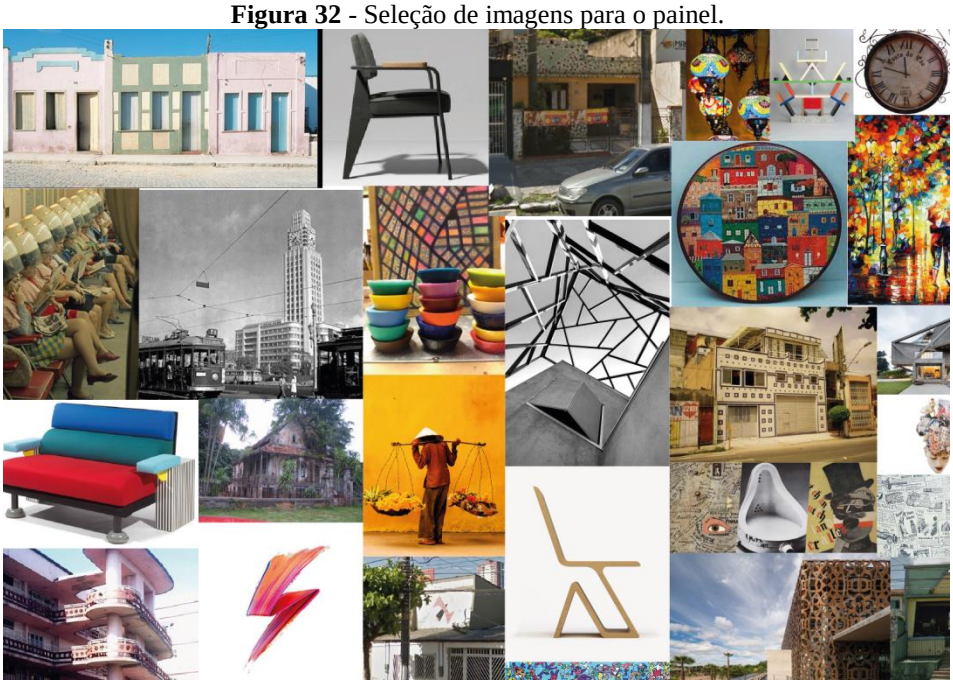
Inicialmente foi feito um *brainstorming*, partindo da frase "Raio que o Parta", a fim de identificar as palavras que expressem os valores desta temática. Entre essas palavras foram escolhidas três que melhor representasse a frase inicial: Mosaico, Formas e Memória.

Figura 31 - *Brainstorming* inicial.

Fonte: Autora, 2018.

E com base nas três palavras destacadas, foram escolhidas diversas fotos que representassem o significado dessas, para começar a compor as referências visuais necessárias para a fase criativa.

Figura 32 - Seleção de imagens para o painel.



Fonte: Autora, 2018.

Das imagens previamente selecionadas, foram retiradas um total de 10 imagens para compor o painel que representa o *briefing* formal do projeto. Com o painel final foi possível identificar padrão de cor, formas repetidas, tipos de texturas.

Figura 33 - Painel final.

Fonte: Autora, 2018.

Figura 34 - Paleta de cores retirada do painel.

Fonte: Autora, 2018.

Com o *brainstorming* inicial também foi possível identificar qual o tipo de mobiliário adequado para a proposta do trabalho. Essa definição partiu da repetição de palavras como: memória, nostalgia, herança, história, etc., onde podemos relacionar com a ação de compartilhar histórias, um costume bastante tradicional dos belemenses que consiste em sentar à porta de suas casas juntamente com vizinhos para conversar.

Baseado nesses dados, o problema foi definido: Como desenvolver mobiliários que contenham as características do Raio que o Parta e que o mesmo seja bem aceito pelo público alvo.

Quanto ao tipo de mobiliário a ser projetado foi estabelecido que a linha consistisse em móveis para espaços de convivência, como salas residenciais, contendo pequenos bancos, cadeiras e mesas de centro.

Os requisitos obtidos foram os seguintes:

- Reinterpretar as características visuais do Raio que o Parta, fazendo uma releitura desses;
- Utilizar a geometria das casas e traduzi-las em formas de peças com recortes diferenciados;
- Uso de cores e combinações cromáticas identificadas nas fachadas;
- Desenvolver um conceito que aborde a questão do apagamento das casas;
- Texturas ópticas para representar as texturas características dos mosaicos;
- Reinterpretar os símbolos recorrentes nas casas;

Os requisitos listados acima serão norteadores para a etapa de criatividade a seguir.

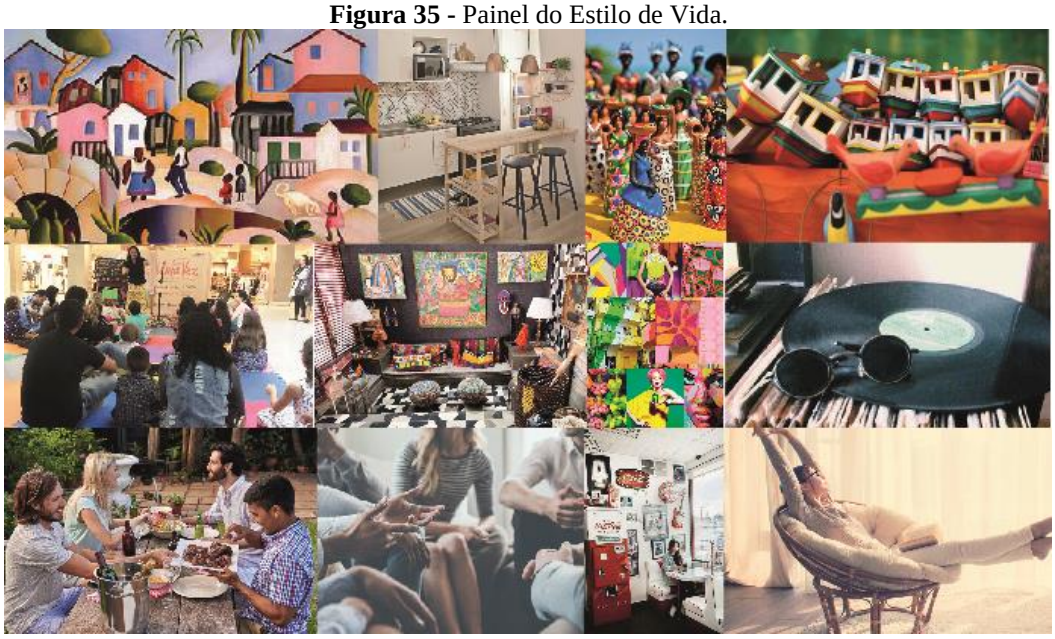
3.2 FASE DE GERAÇÃO

A etapa de geração consiste na realização dos primeiros esboços levando em consideração todas as informações previamente coletadas na etapa anterior, onde os dados levantados serão interpretados e irão definir os objetivos de projeto (LÖBACH, 2001, p.149).

Esta fase foi iniciada com a produção dos painéis propostos por Baxter (2001) para sintetizar visualmente o que foi estabelecido na definição do problema, identificar o estilo de vida dos consumidores e a expressão do produto a ser projetado.

Para o painel do estilo de vida, foram selecionadas imagens que representem o consumidor, seus hábitos e objetos, promova satisfação e bem estar. Já as palavras que representam este painel são: reunião, amizade, compartilhamento, *vintage*, colorido, alegria, conforto. Dessas imagens foram observados a saturação das cores proporcionando ora vivacidade e alegria, ora acolhimento, a leveza de um encontro com os amigos, a nostalgia proporcionada pelos ambientes que o consumidor frequenta, o compartilhamento de histórias e a atenção às tendências.

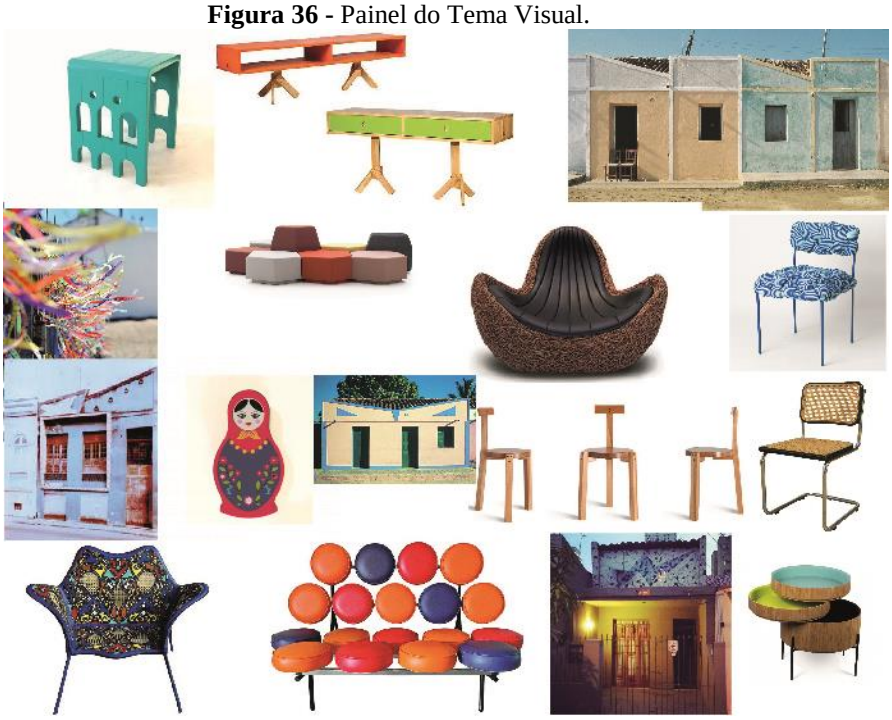
Figura 35 - Painel do Estilo de Vida.



Fonte: Autora, 2018.

O painel do tema visual explora os produtos com conceitos similares ao produto a ser projetado, tendo em mente a característica principal que é a representação do território. Foram identificadas formas figurativas aplicadas nas peças, e a combinação de cores presentes, sendo assim possível associar os elementos do mobiliário com o elemento de representação. Dessa forma esses aspectos visuais são responsáveis por atuar no nível visceral e reflexivo do usuário, de modo que este se sinta atraído pela paleta de cores e as formas sejam processadas e compreendidas. A simplicidade do móvel também diz respeito à facilidade de manipulação deste, estimulando também o nível comportamental.

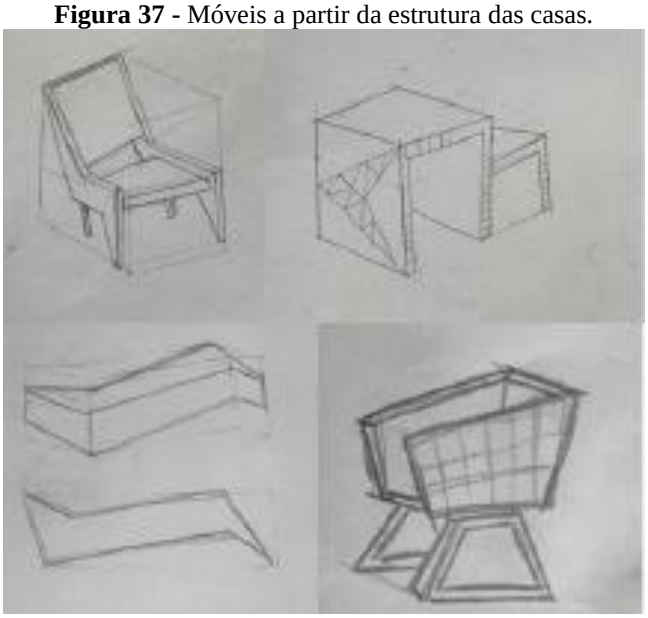
Figura 36 - Painel do Tema Visual.



Fonte: Autora, 2018.

A partir da análise dos painéis, foi dado inicio à produção de esboços. Esses primeiros desenhos foram desenvolvidos com base nos requisitos, buscando traduzir os conceitos identificados nos painéis.

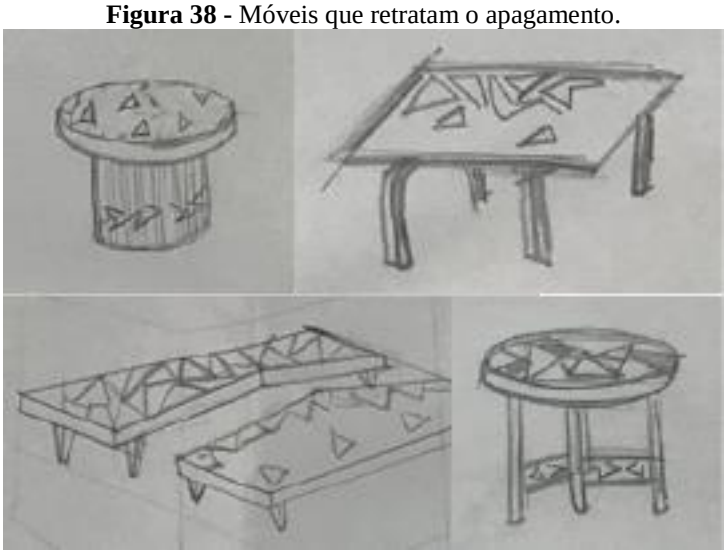
Figura 37 - Móveis a partir da estrutura das casas.



Fonte: Autora, 2018.

Os esboços dessa etapa buscaram traduzir os conceitos identificados nos painéis sem fazer distinção de tipos de produtos para as linhas.

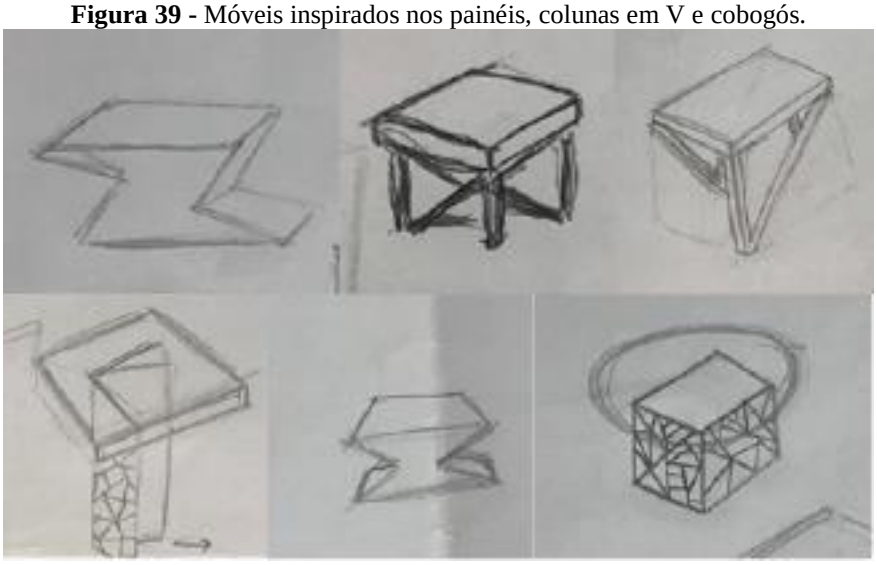
Figura 38 - Móveis que retratam o apagamento.



Fonte: Autora, 2018.

Os produtos semelhantes com conceitos diferentes, conforme encontrado nos esboços abaixo serviram para identificar a melhor adequação dos conceitos.

Figura 39 - Móveis inspirados nos painéis, colunas em V e cobogós.



Fonte: Autora, 2018.

Esses primeiros esboços possuíam certa similaridade, portanto foram agrupados em categorias conforme sua inspiração, facilitando assim a delimitação das futuras linhas da coleção dos móveis, e tendo por base nessa separação, optou-se por desenvolver duas linhas de mobiliário: uma retratando a forma das casas e alguns elementos característicos como a platibanda recortada, as molduras inclinadas, os raios, e a segunda representando o apagamento do Raio que o Parta, os painéis de azulejos e os elementos vazados.

3.3 AVALIAÇÃO DAS ALTERNATIVAS E REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO

Para definir quais móveis farão parte da linha final e adaptar suas características conforme a categoria a qual pertence, novos esboços foram gerados utilizando a ferramenta de seleção de ideias do Baxter (2001, p.195), onde há o conjunto de etapas que possibilitam a combinação e expansão dos conceitos gerados podendo até haver o surgimento de novos conceitos e ideias.

Para auxiliar o desenvolvimento de novos conceitos foi feito três painéis contendo as fotos das casas de acordo com os primeiros conceitos, e a paleta de cores identificadas em cada painel. Essa ferramenta auxiliou o desdobramento da primeira linha, que representa figurativamente as características do Raio que o Parta. O primeiro painel foca nas platibandas recortadas em fragmentos regulares.

Figura 40 - Painel inspirado nas platibandas e em forma de degraus.

Fonte: Autora, 2018.

O segundo painel contém as platibandas recortadas de maneira angular e sobreposições.

Figura 41 – Painel das platibandas anguladas.

Fonte: Autora, 2018.

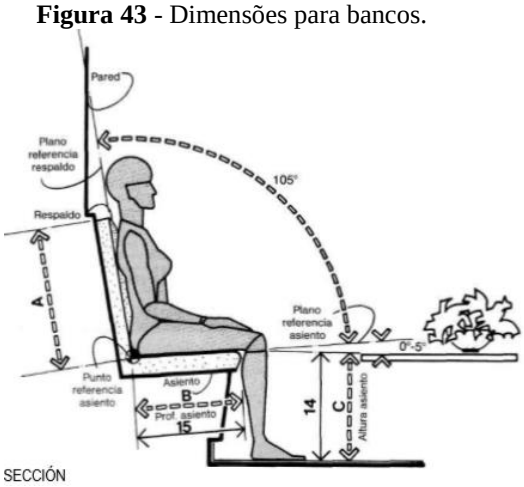
O terceiro painel tem como referencia os desenhos feitos nos mosaicos.

Figura 42 - Painel inspirado nos desenhos dos mosaicos.

Fonte: Autora, 2018.

Nesta etapa também foram definidos as dimensões totais e dos componentes dos produtos, sendo levadas em consideração as medidas referentes aos projetos dos bancos e poltronas. Para torna-lSo confortáveis considerou-se valores de referência como angulações de assento entre 0º à 5º para bancos de usos múltiplos e inclinação de 105º entre o assento e encosto (PANERO, ZENILK, 1996, p.128), para as demais dimensões foram estabelecidos valores medianos entre as tabelas propostas por Ibid (1996) e móveis encontrados no mercado nacional.

Figura 43 - Dimensões para bancos.



Fonte: Panero, Zenilk, 1996.

Figura 44 - Tabela de dimensões em polegada e cm.

	pulg.	cm
A	18–24	45,7–61,0
B	15.5–16	39,4–40,6
C	16–17	40,6–43,2
D	30	76,2
E	24	61,0

Fonte: Panero, Zenilk, 1996.

3.3.1 Linha 1

A primeira linha representa os traços do Raio que o Parta e é constituída por três móveis: banco de dois lugares com encosto, banco duplo e mesa de centro.

Para estes móveis foram propostos a utilização de madeira maciça para produção das peças e para o tampo da mesa, foi proposto painel de MDF. A montagem dos móveis se dá por meio do sistema de cava e espiga e o acabamento proposto laqueado.

A madeira maciça é um dos materiais mais utilizados na produção de mobiliário, e suas formas disponíveis no mercado vão desde tábuas e vigas até pranchas. Além da facilidade ao acesso e custo benefício, suas propriedades físicas e mecânicas, como durabilidade, resistência ao impacto e flexão são adequadas ao projeto de mobiliário. As espécies mais comuns utilizadas na produção de móveis são pinus, teca, eucalipto, permite os processos de plainagem, serragem, furação, torneamento, etc. (LIMA, 2006).

O MDF utilizado na produção do tampo é feito a partir de lascas de reaproveitamento de madeira, unidos por uma resina sintética e aplicação de calor. É amplamente encontrado no

mercado em forma de pranchas de diferentes dimensões e espessuras, aceitando a maior parte dos processamentos como usinagem, furação e lixamento (Ibid, 2006).

O sistema de cava-espiga proposto para a montagem é amplamente utilizada na produção de móveis de madeira por promover estabilidade e facilidade de montagem do produto. A junção é feita a partir do encaixe da espiga – pequeno pedaço de madeira que sobressai de uma das peças encaixado no furo de outra peça, acontecendo a conexão destas.

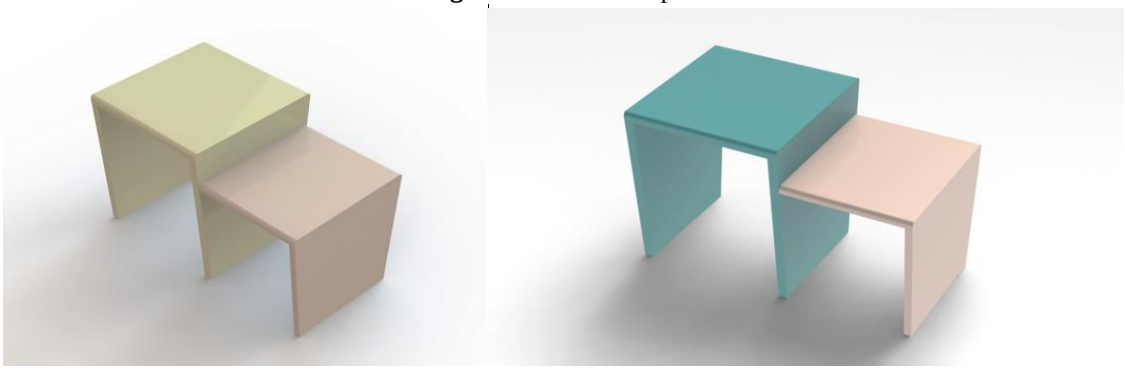
Para a linha também se pretendeu adotar uma estratégia bastante comum no mercado de mobiliário, e também sugerida por Norman (2004), que consiste em desenvolver duas versões cromáticas de um mesmo produto para que este consiga ser aceito por um público maior.

3.3.1.1 Banco duplo

O banco duplo é inspirado nas platibandas recortadas e nas molduras inclinadas das casas, suas proporções acomodam um adulto e seu prolongamento lateral pode ser utilizado como suporte. Pela estrutura simplificada também pode ser utilizado como mesa lateral.

Sua configuração estrutural se divide em duas partes, o assento que possui o alinhamento completamente vertical e rígido, comunicando a estabilidade do assento e por consequência a segurança do mesmo, já seu prolongamento lateral inclinado e em menor tamanho sugere um uso alternativo como apoio.

Figura 45 - Banco duplo.



Fonte: Autora, 2018.

3.3.1.2 Banco dois lugares

O banco com encosto que acomoda duas pessoas traz o Raio nas laterais do móvel, materializando um dos elementos comuns dos painéis de azulejos. Os pés palito proporcionam leveza à estrutura e remetem às colunas encontradas nas residências. Este mobiliário também poderá ser utilizado com ou sem estofado.

Figura 46 - Banco dois lugares

Fonte: Autora, 2018.

3.3.1.3 Mesa de centro

A mesa de centro em formato retangular possui inspiração nos recortes encontrados nas platibandas e nos desníveis que existem nessas formas.

Figura 47 - Conjunto de Mesas de Centro.

Fonte: Autora, 2018.

3.3.2 Linha 2

A segunda linha buscou representar os painéis de azulejos, o apagamento das características das casas, os elementos vazados e as colunas em V. As três peças dessa linha são: poltrona, mesa de centro e banquinho.

Essa linha trouxe o aço em forma de chapas e tubos para compor suas estruturas. O aço carbono utilizado na produção de mobiliário é conhecido como aço de baixo carbono, pois a quantidade de carbono associado a este elemento pode chegar até 30%, influenciando diretamente nos produtos finais feitos com esse tipo de material (LIMA, 2006).

As chapas e tubos planejados para as estruturas passarão por processos de beneficiamento semelhantes: primeiramente a chapa de aço deve ser cortada para que se obtenham os espaços vazados estabelecidos no projeto, após esta etapa, a mesma chapa deve ser dobrada de acordo com o ângulo estabelecido no projeto do móvel e por fim fixada na estrutura por meio de solda. Já as partes feitas com tubo devem ser dobradas para atingir as formas e alturas desejadas e soldadas para estabilizar a estrutura, em seguida é fixada as partes feitas com a chapa com uso de solda e por fim estas partes recebem acabamento.

3.3.2.1 Mesa de Centro

Utilizando chapas de aço cortadas representam tanto os elementos vazados quanto o vazio deixado pelo apagamento, o tampo de vidro da mesa permite a passagem de luz entre os espaços recortados da base da mesa, em alusão ao vazio e abandono das casas.

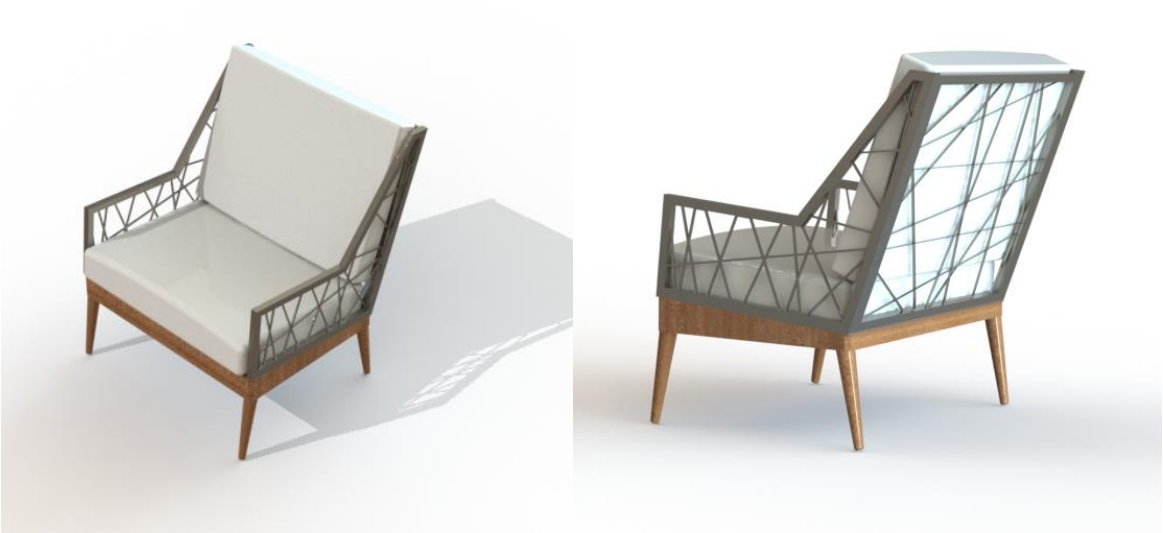
Figura 48 - Mesa de centro.

Fonte: Autora, 2018.

3.3.2.2 Poltrona

A poltrona apresenta em um estofado apenas na cor branca representando o vazio juntamente com sua estrutura lateral que apresenta os espaços deixados pelos azulejos que foram apagados. Sua base apresenta pés palitos também utilizados no banco de dois lugares, numa alusão às colunas em V.

Figura 49 – Poltrona.

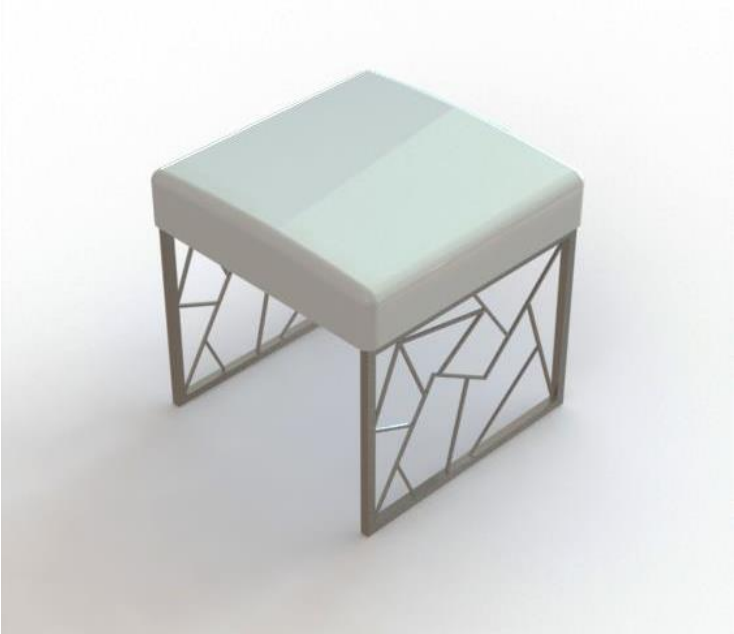


Fonte: Autora, 2018.

3.3.2.3 Banquinho

O banquinho estofado tem sua base completamente feita de ferro e suas laterais são inspiradas nos cobogós presentes nas casas modernistas, o padrão estabelecido na estrutura metálica remetem aos fragmentos de azulejos encontrados nos painéis.

Figura 50 - Banquinho.



Fonte: Autora, 2018.

3.4 COMUNICAR O PRODUTO E O TERRITÓRIO

Após a definição dos móveis, é dado sequencia ao processo de comunicação do produto e de seu território ao público que se deseja atingir, atuando nas seguintes áreas: Divulgar os produtos em eventos e espaços culturais voltados à promoção da cultura local, Estar presente em diversos canais de comunicação, Introduzir a história do Raio que o Parta no produto.

Belém vem vivenciando o crescimento de eventos público-privados voltados à promoção da cultura local, empreendedorismo e a reocupação de espaços públicos, como o Projeto Circular, Feira Art-Chic, Projeto Seiva de incentivo à arte e a cultura, entre outros, podendo estes espaços serem usados para divulgação do mesmo.

Krucken (2010, p. 39) propõe o uso de plataformas *web* para a introdução de produtos do território no mercado global, dessa forma, deve-se desenvolver o *e-commerce* e redes sociais para disponibilizar os produtos à mercados mais amplos e aproxima-los à potenciais consumidores, pelo alcance da informação.

Outra forma de divulgar a história por trás do conceito do produto e até mesmo facilitar o acesso ao reconhecimento deste seria introduzir na embalagem ou no produto, informações sobre a história. Empresas buscam cada vez mais uma comunicação informal ao lidar com o consumidor, o apego emocional expresso por meio da transparência do processo produtivo e uma aproximação amigável e com linguagem acessível contribui para esta relação. Para as linhas foi pensado desenvolver uma etiqueta e/ou inserir juntamente ao manual de instruções uma sessão contando a história do Raio que o Parta.

3.5 PESQUISA DE ACEITAÇÃO

A fim de captar as impressões do público alvo e sobre mobiliário projetado ter alcançado o resultado proposto, foi realizada uma pesquisa de aceitação (ver apêndice P) em forma de entrevista estruturada e informal, com o objetivo de coleta de dados básicos pertinente apenas à validação. Foram consultadas 30 pessoas situadas dentro do público alvo estabelecido no projeto, com perguntas relativas ao Raio que o Parta, sobre conhecer ou não a história e sua opinião sobre a estética dessa expressão.

Essa primeira sessão de perguntas é de suma importância para identificar qual o nível de conhecimento do público sobre o Raio que o Parta. Dessa forma pretende-se entender se o conhecimento sobre a história da manifestação influenciaria no seu interesse por este produto e por fim, qual a opinião do público acerca da estética, vislumbrando ser possível captar as emoções iniciais dessas pessoas. Também foram apresentadas fotos das residências para exemplificar.

A segunda sessão de perguntas diz respeito ao consumo de produtos inspirados nessa estética e a motivação que fizesse com que essas pessoas comprassem ou não tais produtos. Com essas perguntas é esperado identificar os motivos que levam as pessoas a adquirirem os produtos inspirados nesse território, seus fatores estéticos e até práticos.

Por fim, foram apresentadas fotos do mobiliário resultante dessa pesquisa. Nesse sentido os participantes puderam votar positivamente ou negativamente sobre o reconhecimento dos traços do Raio que o Parta nos produtos desenvolvidos, e sim foram indagados sobre seus sentimentos ao se deparar com as peças.

Os resultados obtidos indicam que a maioria das pessoas consultadas não tinha conhecimento ou mesmo ouvido falar da denominação Raio que o Parta, no entanto ao serem questionadas sobre terem visualizado casas semelhante pela cidade, os mesmos afirmavam que sim. Isso confirma o desconhecimento do significado e história das casas.

Figura 51 - Fotos apresentadas na entrevista

Fonte: Autora, 2018.

Já sobre as impressões acerca da estética as respostas variaram entre “interessante”, “diferente” e “moderna”. Alguns participantes também alegaram achar esteticamente desagradável mas ao conhecer a história, acabaram mudando suas impressões e passaram a ser indiferentes quanto ao Raio que o Parta. Em seguida foi perguntado se a pessoa adquiriria um produto inspirado na estética, e as respostas variaram entre “Sim” e “Talvez”. Quanto aos motivos que levariam os participantes à adquirirem os produtos, foram citados as combinações de cores, formas geométricas “diferentes” e o “design diferenciado”.

Ao apresentar os móveis da primeira linha e questionar sobre a identificação dos traços do movimento, se obteve uma associação imediata, principalmente pelas formas e identificação da paleta de cores como traços característicos. O modo minimalista com que as características do Raio que o Parta foram representadas acabaram por tornar o móvel mais “interessante”.

Na segunda linha, os entrevistados alegaram um pouco mais de dificuldade em associar os elementos característicos do Raio que o Parta, porém citam os traços irregulares nas laterais dos móveis como fatores importantes na identificação do Raio. Sobre essa linha afirmaram também a estética ser fator diferencial e que pode ser utilizada em qualquer ambiente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar das poucas referencias que tratam a respeito do movimento Raio que o Parta é importante que se amplie as discussões e estudos sobre o tema, e faz-se necessário abordá-lo de maneira mais aprofundada pelas mais diversas áreas do conhecimento, estimulando e divulgando esse acontecimento tão característico de nossa região. Como forma de contribuir e de criar um apelo ao não esquecimento e destruição desta cultura material é que este trabalho apresentou uma alternativa a partir do Design para o registro e valorização desse conhecimento.

Na tentativa de conectar o aspecto valorativo do conhecimento a expressão do mobiliário, surge o Raio que o Parta como um produto do território com grande potencial. Soma-se a essa ideia o atual momento de apagamento de sua história e percepção estética negativa – algo visto como antigo e feio – que contribui para o distanciamento e não conhecimento do movimento entre os habitantes de Belém. A cidade acaba sendo campo essencial para o desenvolvimento de produtos que de fato realizem uma inversão, ou seja, a valorização e apelo por algo que é local e pode ser representativo da cultura belenense.

Neste sentido o ato de reprojetar objetos do cotidiano para traduzir elementos do território vem sido desenvolvido ao longo dos tempos, a exemplo dos móveis desenvolvido por Oscar Niemayer e os Irmãos Campana, que conseguiram despertar um outro olhar acerca do que foi utilizado como inspiração.

Conhecer os motivos que causam esse distanciamento entre os habitantes de Belém e este patrimônio serviu como base para o uso do design emocional e assim guiar o desenvolvimento desses objetos de modo que pudessem ter características que ressignificassem esses sentimentos e que as experiências entre publico alvo e produto se tornassem positivas.

Ao final, foram projetados produtos com apelo reflexivo por conta da aparência que reinterpretou os traços do Raio que o Parta, mas que ainda assim possibilita o usuário à fazer as associações às casas da cidade e a buscar mais sobre sua história, o apelo visceral e comportamental ao trazer os móveis sem velar a função principal ao qual se destina.

Por fim, tem-se que o produto ressignificado vai além de combater o esquecimento, mas valorizar, propagar e proporcionar conhecimento para uma estética local, aproximando assim os habitantes belenenses de uma identidade própria. Orgulhamos-nos tanto de nossa culinária, de nossos rios e da natureza, de nossa cultura imaterial e por que não avivar ou reavivar na nossa cultura a característica estética que ainda é desconhecida da maioria dos habitantes e um acontecimento genuíno da arquitetura popular.

REFERÊNCIAS

ANUAL DESIGN. **A origem do Cobogó.** 2018. Disponível em: <https://www.anualdesign.com.br/blog/5887/a-origem-do-cobogo/> Acesso em: 19 nov 2018.

BAHIA, Cláudio. **Modernismo:** uma experiência brasileira. Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, v.17, n.20, 2010.

BARROS, Lilíam; COHEN, Marcos Jacob; BARROS, Breno; DIAS, Rayssa; LOBATO, Natália. **Ouvir e Ver o Marco da Légua.** Belém, vol. 2, n. 2, p. 52-74, julho/dezembro 2016. ISSN 2446-8290

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto:** Guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Editora Edgar Blücher LTDA, 2001.

BRANDÃO, Angela. **Anotações para uma história do mobiliário brasileiro do século XVIII.** Revista CPC, São Paulo, n. 9, p. 42-64, nov. 2009/abr. 2010

BUENO, G. **O auge do processo criativo no período moderno no Brasil. Graça Bueno e os móveis modernos brasileiros**. Disponível em: <http://casa.abril.com. br/materia/graca-bueno-mobiliario-moderno-brasileiro>. Acesso em: 5 jul. 2018.

CARDOSO, Andréia Loureiro. **A valoração como Patrimônio Cultural do "Raio que o Parta": expressão do Modernismo Popular, em Belém/PA**. 2012. 164 f. Dissertação (Mestrado em Preservação do Patrimônio Cultural) - IPHAN, Rio de Janeiro, 2012.

CASA. **Rosenbaum lança linha de móveis Caruaru.** Disponível em: <https://casa.abril.com.br/moveis-acessorios/rosenbaum-lanca-linha-de-moveis-caruaru/> Acesso em 7 set 2018.

CASA VOGUE. **Campanas criam coleção inspirada no cangaço.** Disponível em <https://casavogue.globo.com/Design/Gente/noticia/2015/04/campanas-criam-com-inspiracao-no-cangaco.html> Acesso em 25 ago 2018.

COSTA, Laura Caroline Costa. **Raio que o parta! Assimilações do modernismo nos anos 50 e 60 do século xx e seu apagamento em Belém (PA).** Dissertação (Mestrado – Universidade Federal do Pará, Instituto de Tecnologia, Programa de pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo), Belém, 2015.

COSTA, Laura Caroline Costa; PAMPLONA, Karina; MIRANDA, Cibelly S. Raio que o parta": o lado b do modernismo paraense. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, 3, 2014, São Paulo. **Arquitetura, cidade e projeto: uma construção coletiva.** Disponível em: < https://www.anparq.org.br/dvd-enanparq-3/htm/Artigos/SC/ORAL/SC-PCI-012_COSTA_PAMPLONA_MIRANDA.pdf> Acesso: 12 fev 2018

COW PARADE. Disponível em <http://www.cowparade.com.br/pa/> Acesso em 10 ago 2018.

COW PARADE E RAIO QUE O PARTA. Disponível em <http://www.petrvsfigueira.com/2016/10/cowparade-e-raio-cow-parta.html> Acesso em 10 ago 2018.

DE MORAES, Dijon. Design e Identidade local: o território como referência projetual em APLs moveleiros. In: DE MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo (org). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade.** Minas Gerais, EdEMG, 2010. p.13 – p.34.

FOLHA DE SÃO PAULO. **O caos desordenado.** Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2907200706.htm> Acesso em 25 ago 2018.

FUNDATHOS. **Athos Bulcão.** Disponível em <http://www.fundathos.org.br/athos-bulcao> Acesso em 26 ago 2018.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Editora Atlas, 2002.

ITAÚ CULTURAL. **Antropofagia.** 2017. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo74/antropofagia> Acesso em: 9 dez 2018.

KRUCKEN, Lia. Design de plataformas para valorizar identidade e produtos locais. In: DE MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo (org). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade.** Minas Gerais, EdEMG, 2010. p. 35 – p.48.

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

LARA, Fernando Luiz Camargo. **Modernismo Popular:** Elogio ou Imitação. Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, Belo Horizonte, v.12, n. 13, p.171-184, dez-2005.

LIMA, Marco Antônio Magalhães. **Introdução aos Materiais e Processos para Designers**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial:** base para configuração de produtos industriais. 1. ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA, 2001.

MALUF, Marina Kosovski. **Leveza, design e mobiliário no Brasil: aspectos visuais de uma ideia.** Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para o programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC – Rio. 2013.

MIRANDA, Cybelle Salvador; CARVALHO, Ronaldo Marques de Carvalho; TUTYIA, Dinah Reiko. **Uma formação em curso: esboços da graduação em Arquitetura e Urbanismo.** UFPA. Belém, 2015.

TOK&STOK. **Mestres da marcenaria.** Disponível em: <http://www.maistokstok.com.br/novidades/mestres-da-marcenaria-na-tokstok/> Acesso em 11 ago 2018.

MARTINELLI, Paulo. **Beiral e platibanda:** qual a diferença, 2015. Disponível em: <https://blogdaarquitetura.com/beiral-e-platibanda-qual-a-diferenca/> Acesso em: 19 nov 2018.

MIRANDA, Cibelly Salvador; CARVALHO, Ronaldo Marques de. **Dos mosaicos às curvas: a estética modernista na Arquitetura residencial em Belém.** Salvador,10 f. 2º Seminário DOCOMOMO N-NE, 2008.

MEIRA, Maria Angélica Almeida de. **A arte do fazer:** o artista Ruy Meira e as artes plásticas no Pará dos anos 1940 a 1980. Dissertação de mestrado apresentado ao Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil – CPDOC para a obtenção do grau de Mestre em Bens Culturais e Projetos Sociais da Fundação Getúlio Vargas. Rio de Janeiro, 2008.

NIEMAYER, Lucy. **Elementos de Semiótica aplicados ao design.** 2AB, Rio de Janeiro, 2003.

NORMAN, Donald A. **Design emocional:** Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Editora Rocco, 2004.

NOTAS SOBRE A EVOLUÇÃO DO MOBILIÁRIO LUSO-BRASILEIRO. **Revista do Serviço de Patrimônio, Histórico e Artístico nº 3.** Rio de Janeiro, 1939.

O LIBERAL. **Moradas de Belém.** Belém, [2010].

ORTEGA, Cristina Garcia Ortega. **Lina Bo Bardi-móveis e interiores (1947 - 1968) Interlocuções entre o moderno e o local.** Tese de doutorado para o Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. **Las dimensiones humanas en los espacios interiores:** Estándartes antropométricos. 1996.

PEREIRA, Andréa Franco Pereira. **Design para a sustentabilidade: melhoria de produtos e processos e valorização de identidade local.** Revista Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 20 nº 2 p.1-15, 2012. ISSN 1983-196 X.

PROENÇA, Graça. **História da Arte.** 2001, Editora Ática.

QUEIROZ, Shirley Gomes; CARDOSO, Cristina Luz; GOTIJO, Leila Amaral. **Design Emocional e semiótica: Caminhos para obter respostas emocionais dos usuários.** Santa Catarina, 2009.

RAMOS, Juliana Cavalcante. **A participação do mobiliário na conformação do espaço habitacional popular em uma vila de belo horizonte:** uma investigação do descompasso entre produção e realidade. Dissertação de mestrado apresentado ao Curso de mestrado da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009.

REGO, Alessandra Alves Paula. CUNHA, Inah Durão. **O mobiliário brasileiro e a aquisição de sua identidade.** Ling. Acadêmica, Batatais, v. 6, n. 3, p. 69-87, jul./dez. 2016

REVISTA EXAME. **Bisneto de Oscar Niemeyer lança linha de móveis de alta decoração em homenagem a Brasília.** Disponível em

<https://exame.abril.com.br/negocios/dino/bisneto-de-oscar-niemeyer-lanca-linha-de-moveis-de-alta-decoracao-em-homenagem-a-brasilia-dino89092453131/> Acesso em 30 ago 2018.

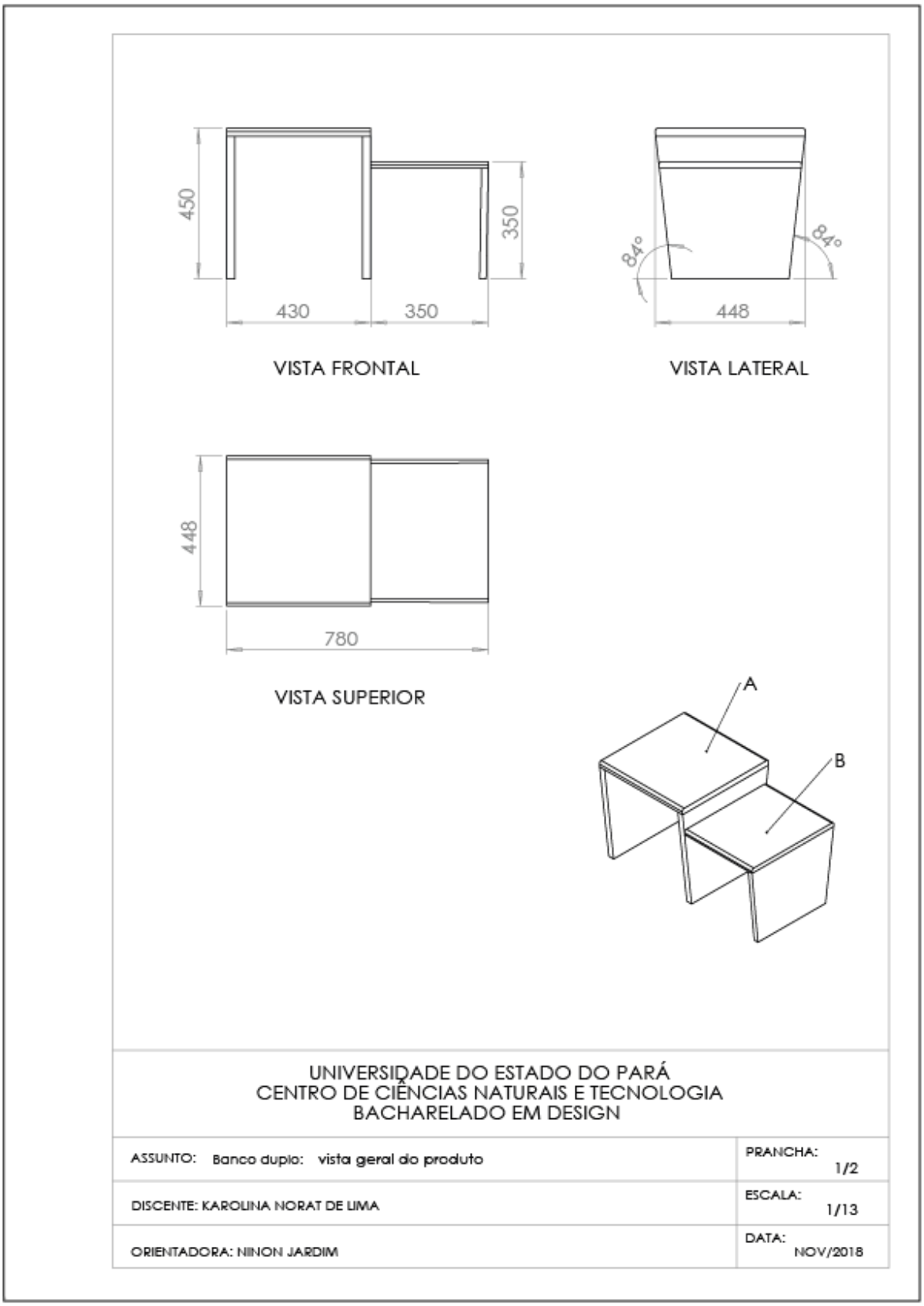
SANTOS, Maria das Graças. **Arquitetura Moderna Brasileira, dos pioneiros a Brasília (1925 - 1960).** Revista Da Vinci, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 37-56, 2006.

TONETTO, Leandro Miletto; DA COSTA, Filipe Campelo Xavier. **Design emocional: conceitos, abordagens e perspectiva de pesquisa**. Rio Grande do Sul, 132 - 140. Strategic Design ResearchJournal, 2011.

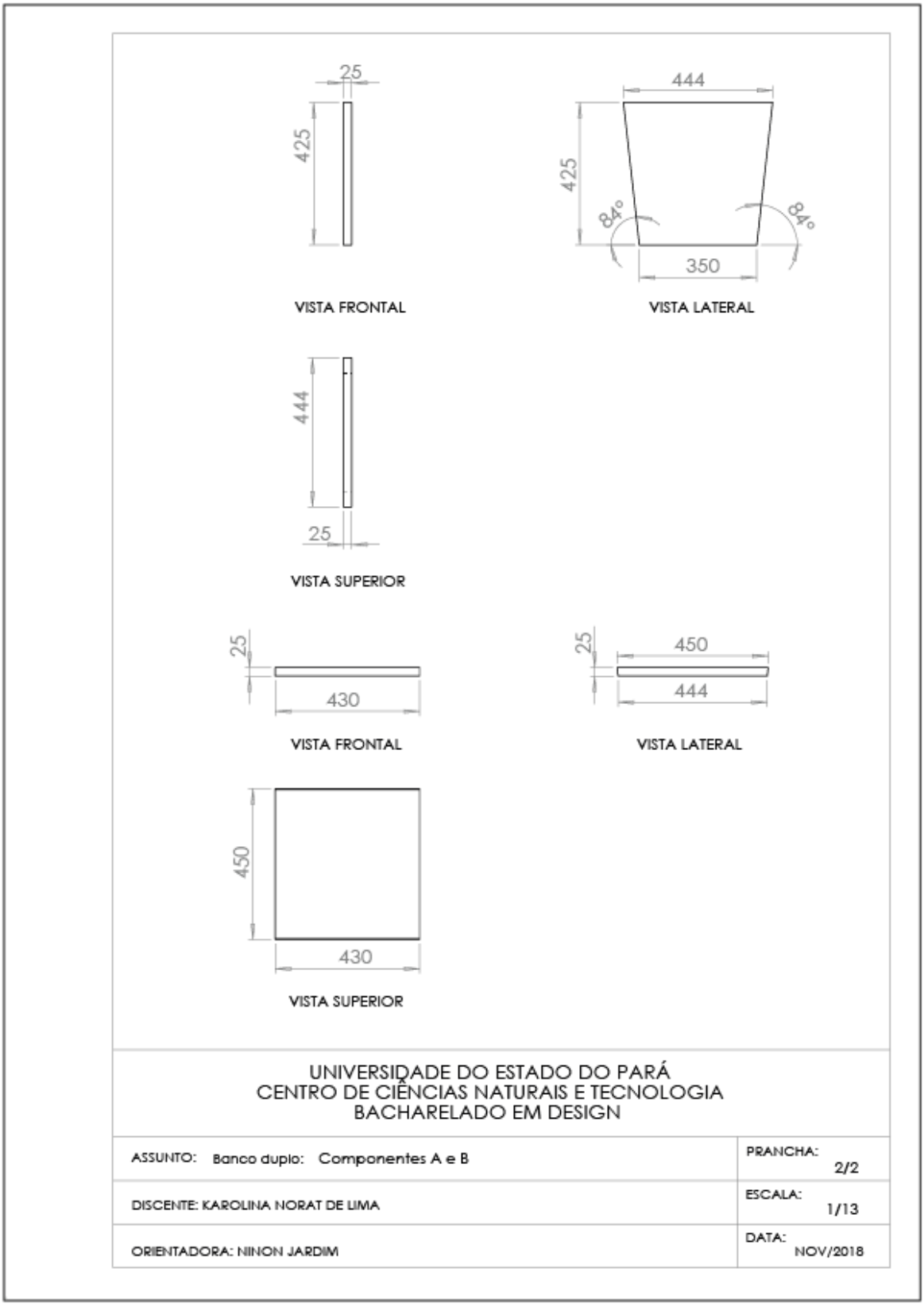
YEMARA ATELIÊ. **Portfólio.** Disponível em <http://yemara.com.br/portfolio/raio-que-parta/> Acesso em 25 ago 2018.

APÊNDICE

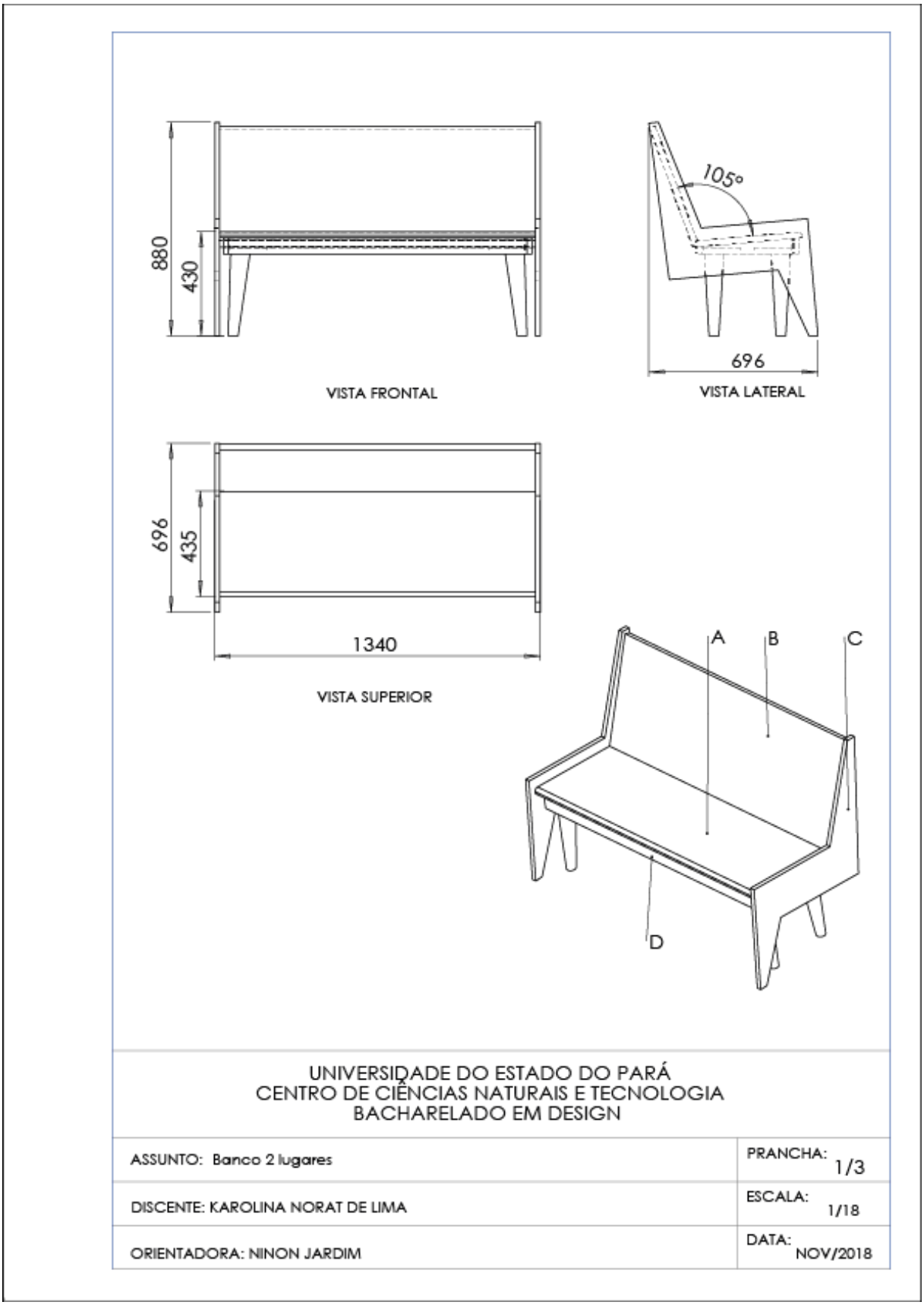
APÊNDICE A – Desenho técnico do banco duplo



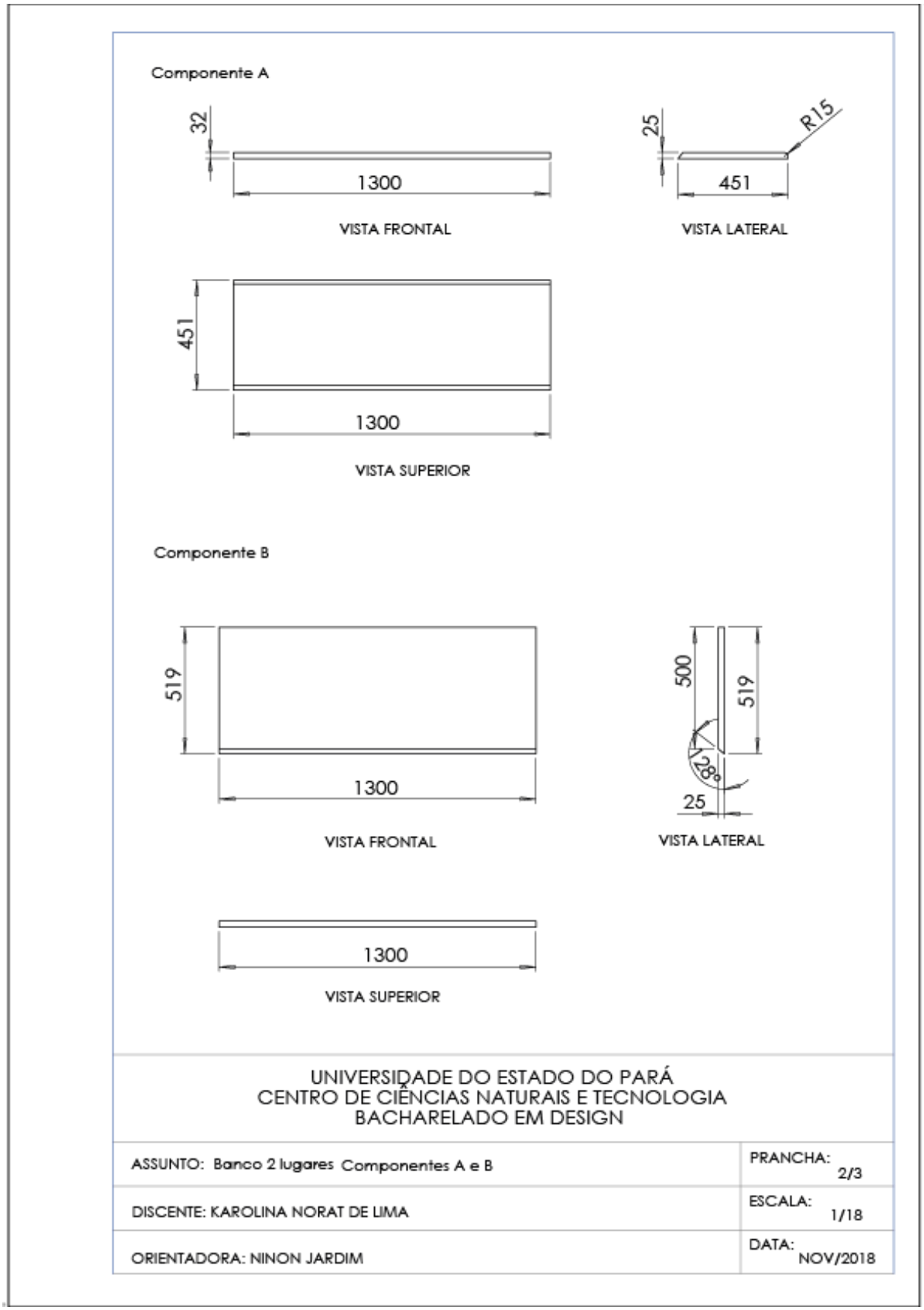
APÊNDICE B – Desenho técnico do banco duplo



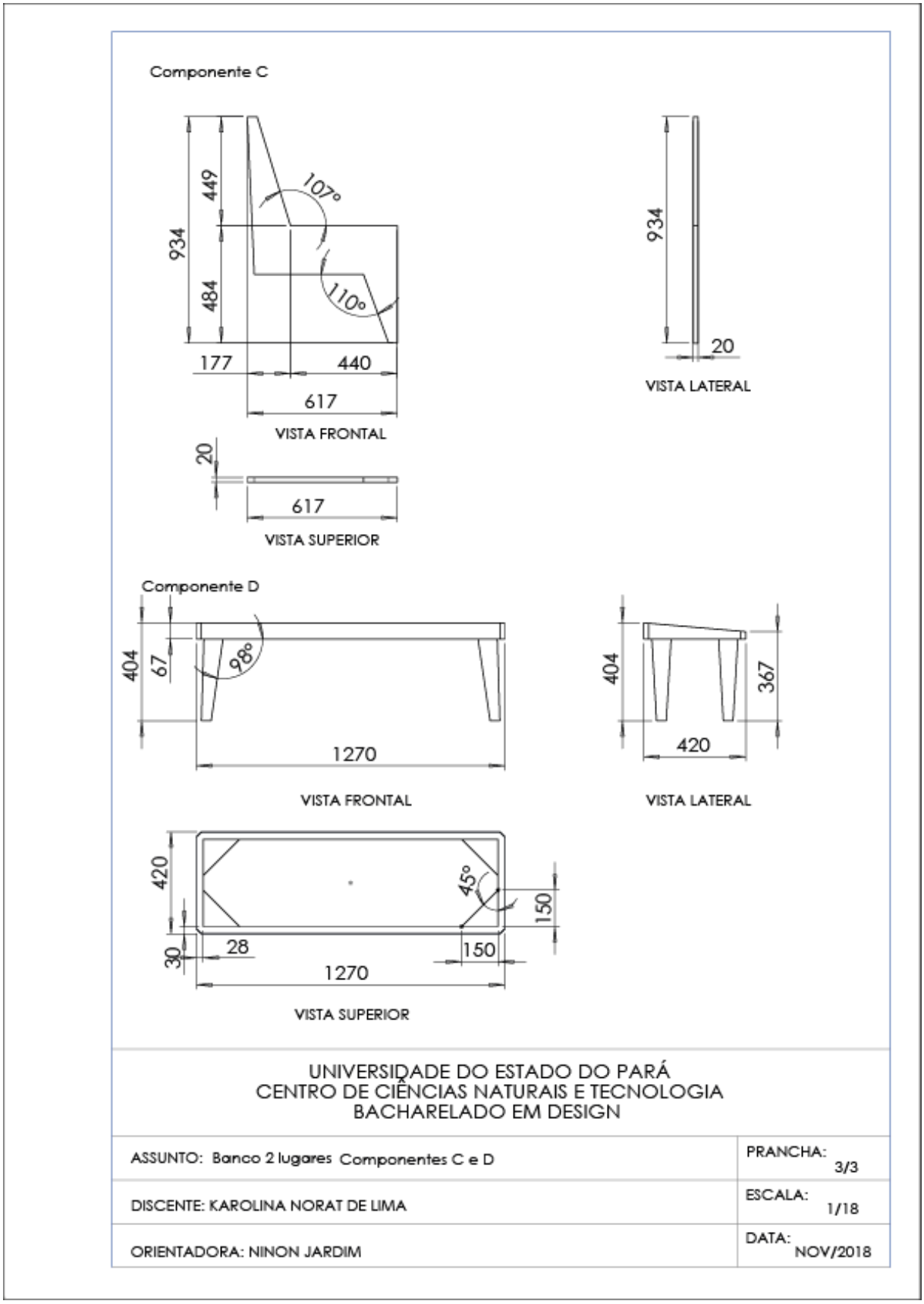
APÊNDICE C – Desenho técnico Banco dois lugares.



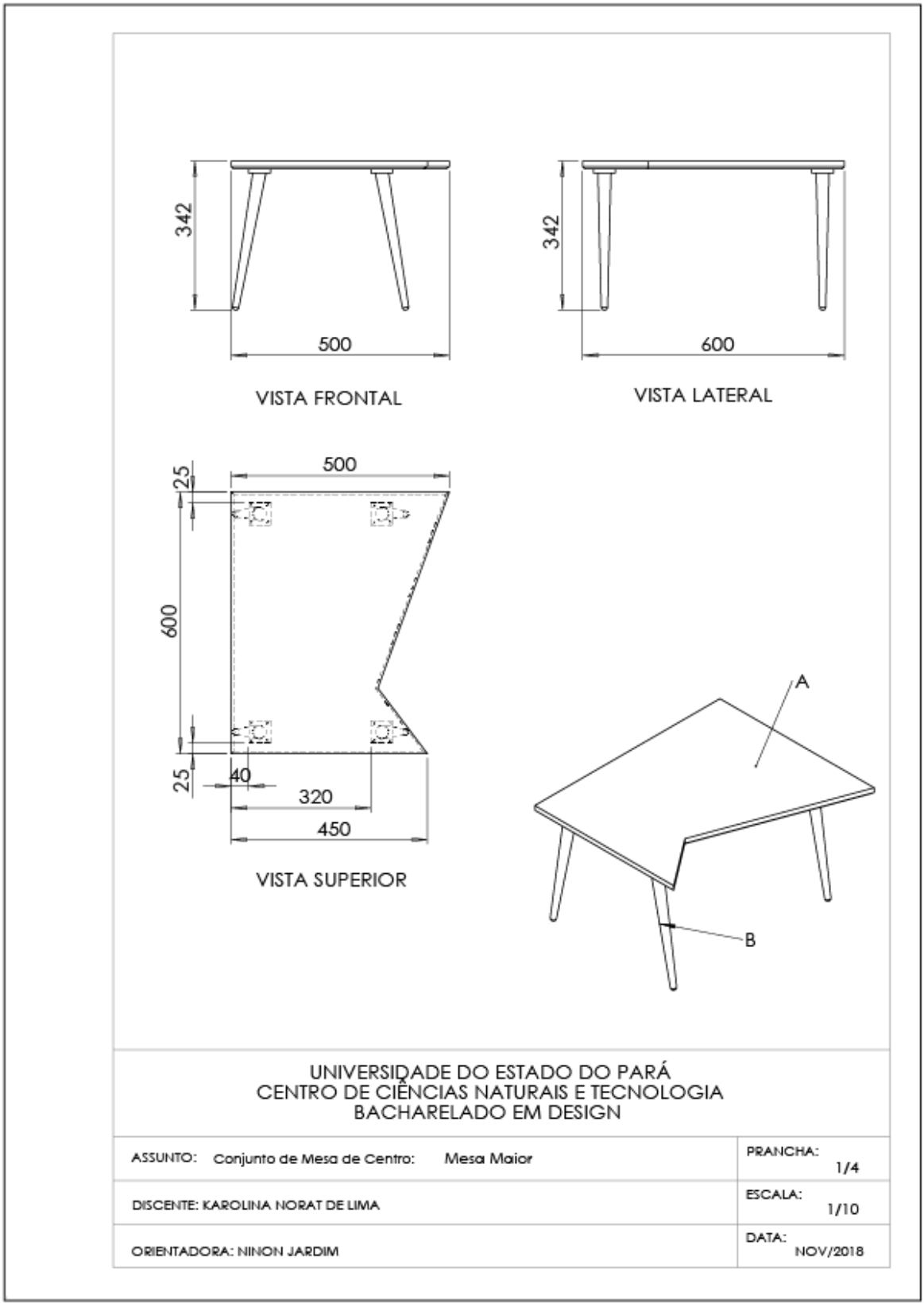
APÊNDICE D – Desenho técnico Banco de dois lugares – Componentes A e B



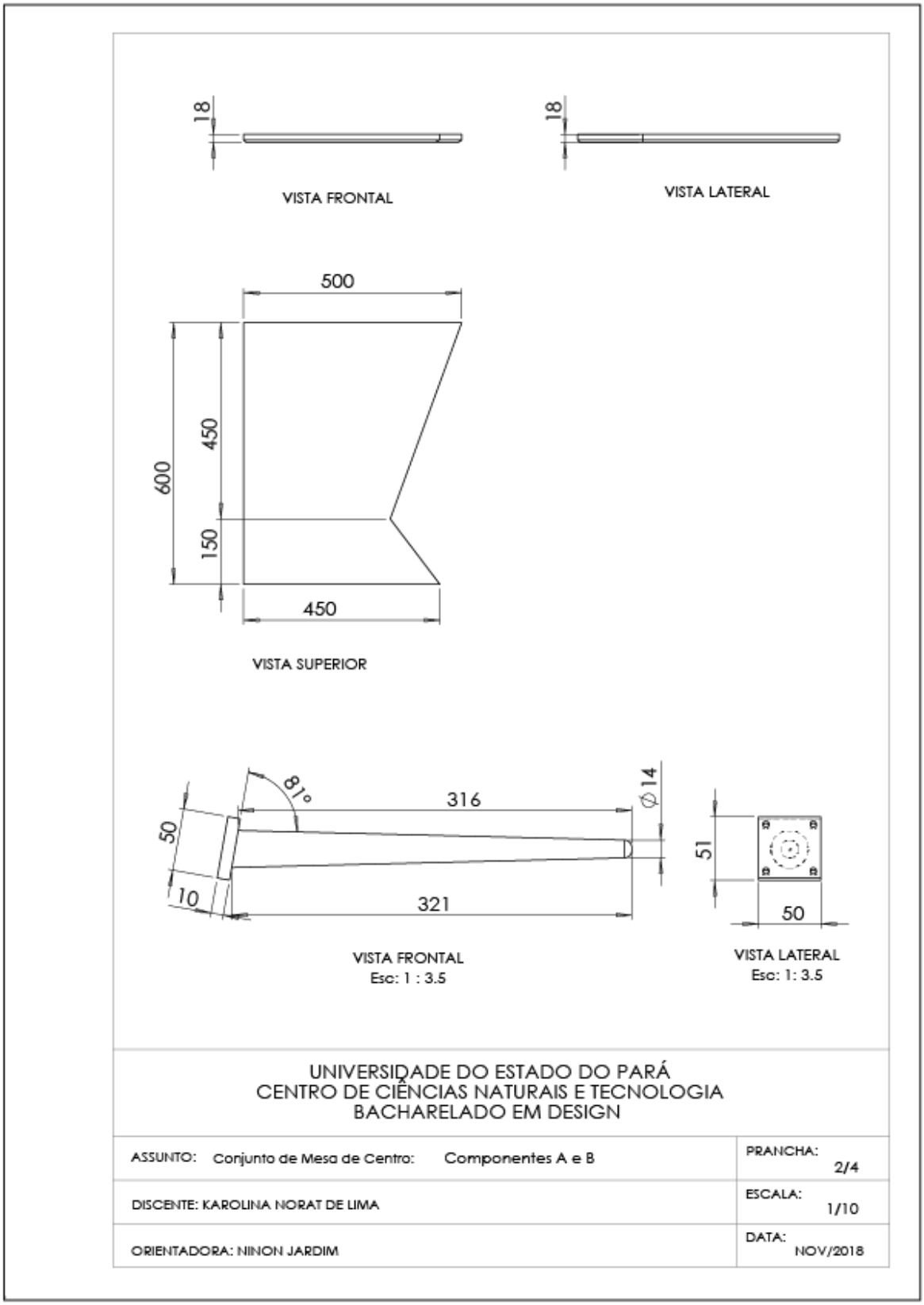
APÊNDICE E – Desenho técnico Banco de dois lugares – Componente C e D



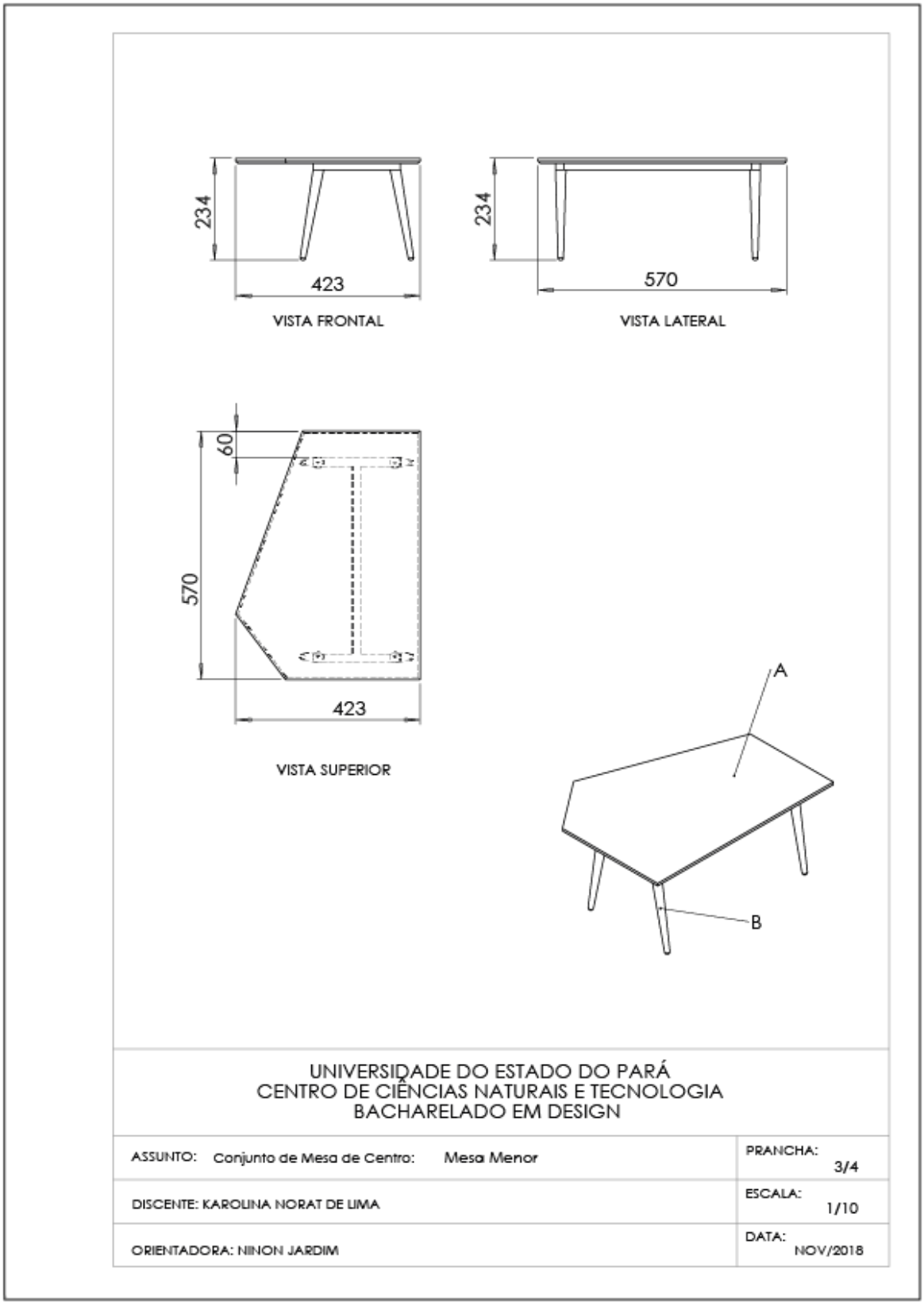
APÊNDICE F – Desenho técnico do Conjunto de Mesa: Mesa Maior



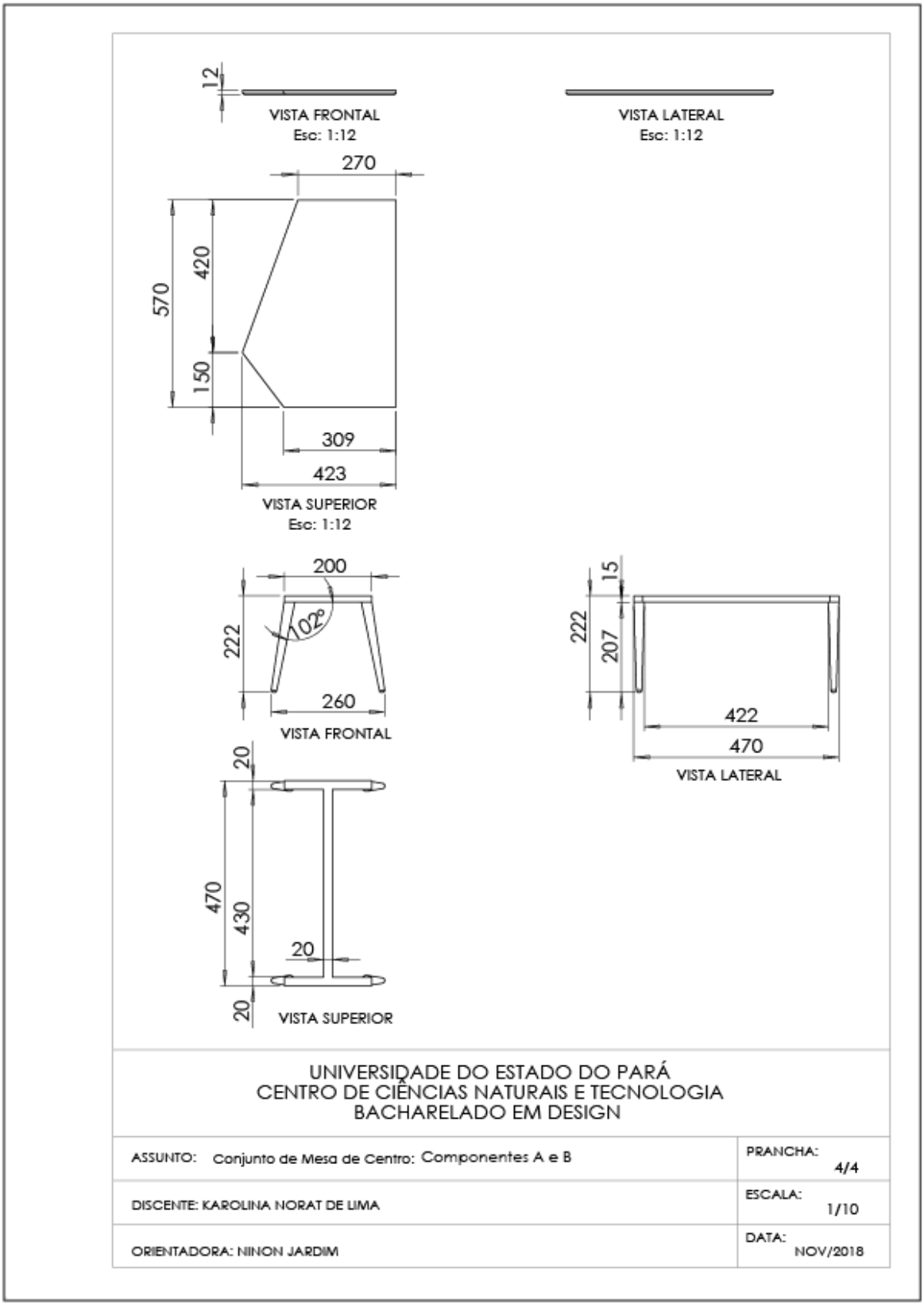
APÊNDICE G – Desenho técnico do Conjunto de Mesa: Componentes



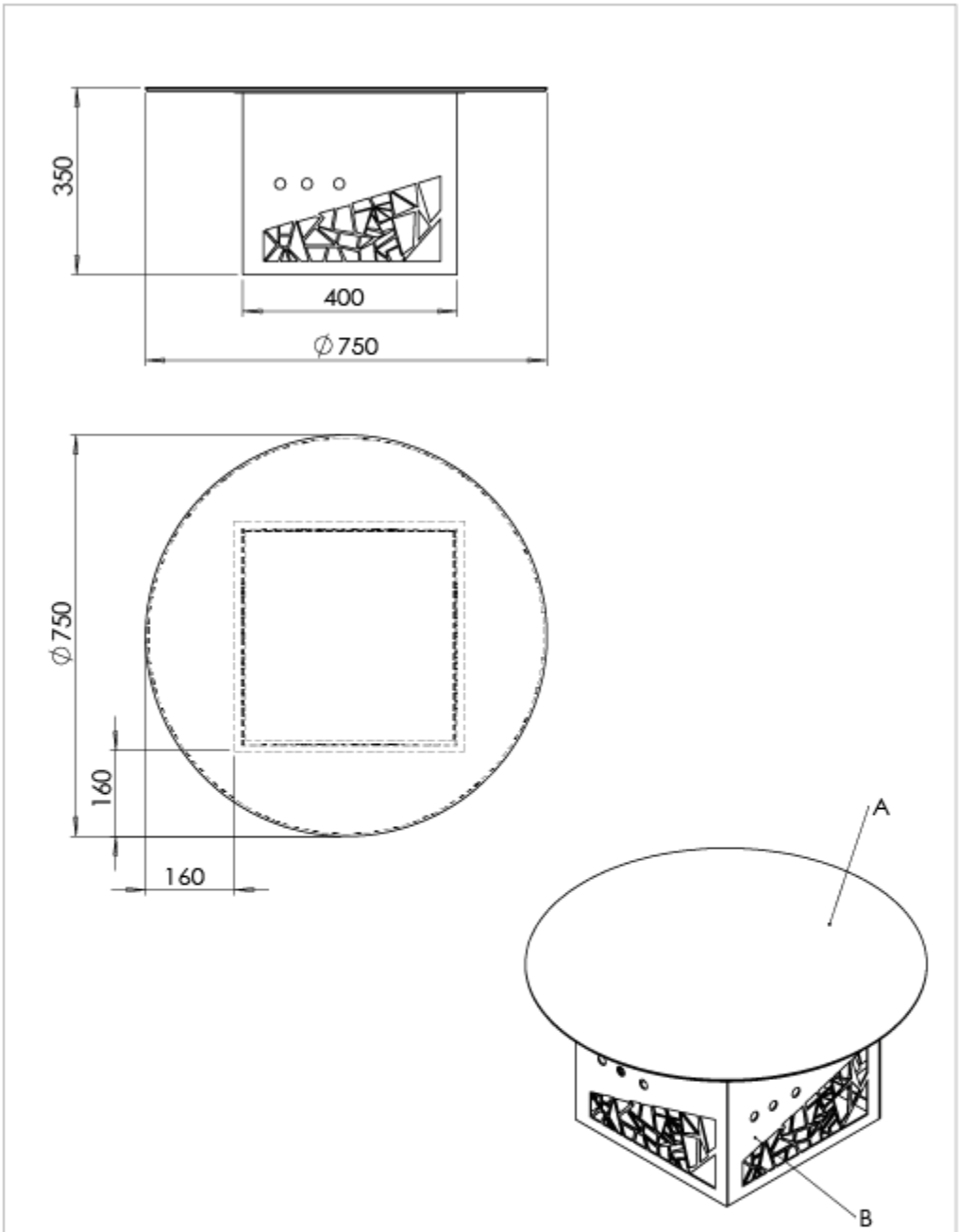
APÊNDICE H – Desenho técnico do Conjunto de Mesa: Menor



APÊNDICE I – Desenho técnico do Conjunto de Mesa: Componentes



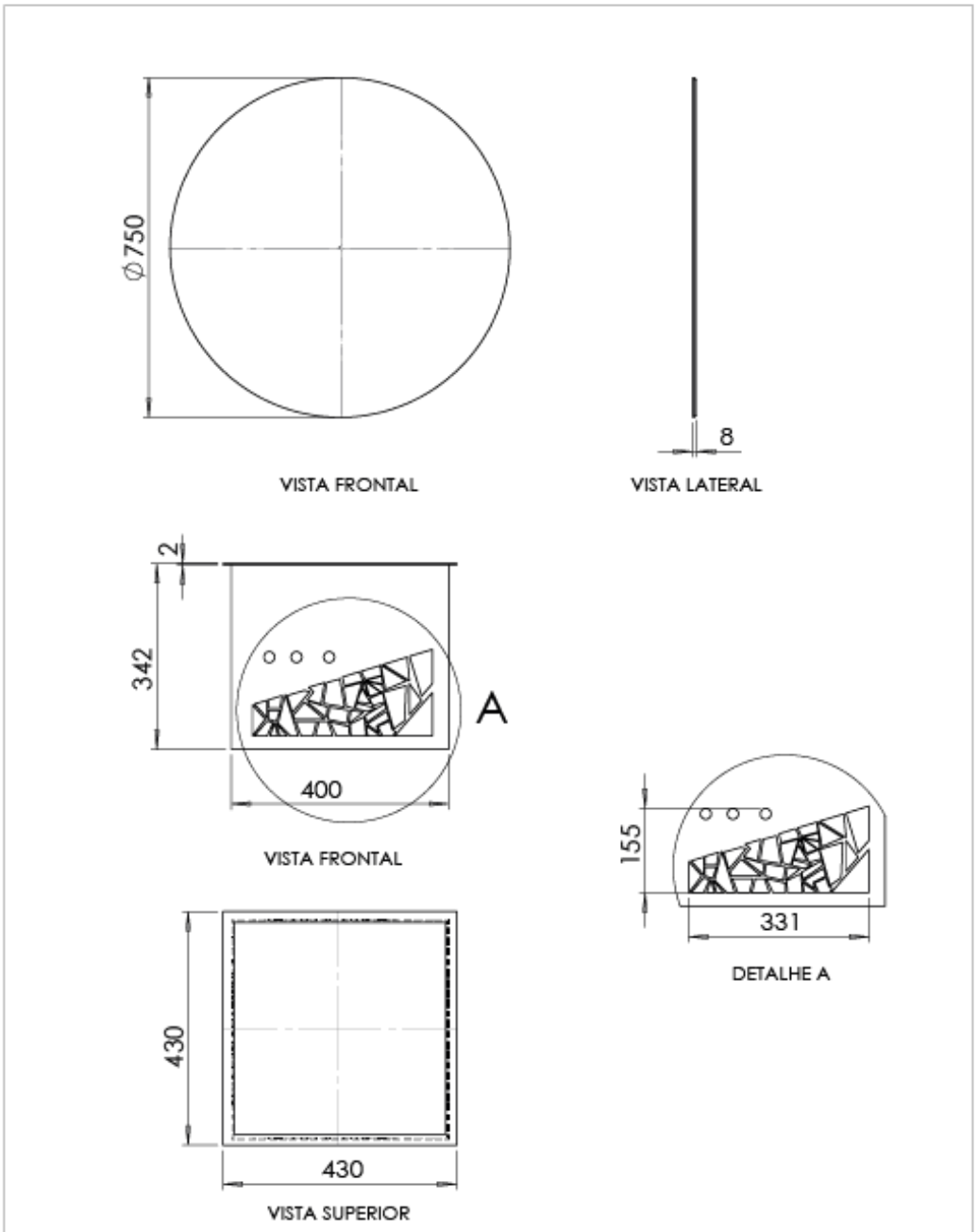
APÊNDICE J – Desenho técnico Mesinha



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM DESIGN

ASSUNTO: Mesa de centro	PRANCHA: 1/2
DISCENTE: KAROLINA NORAT DE LIMA	ESCALA: 1/10
ORIENTADORA: NINON JARDIM	DATA: NOV/2018

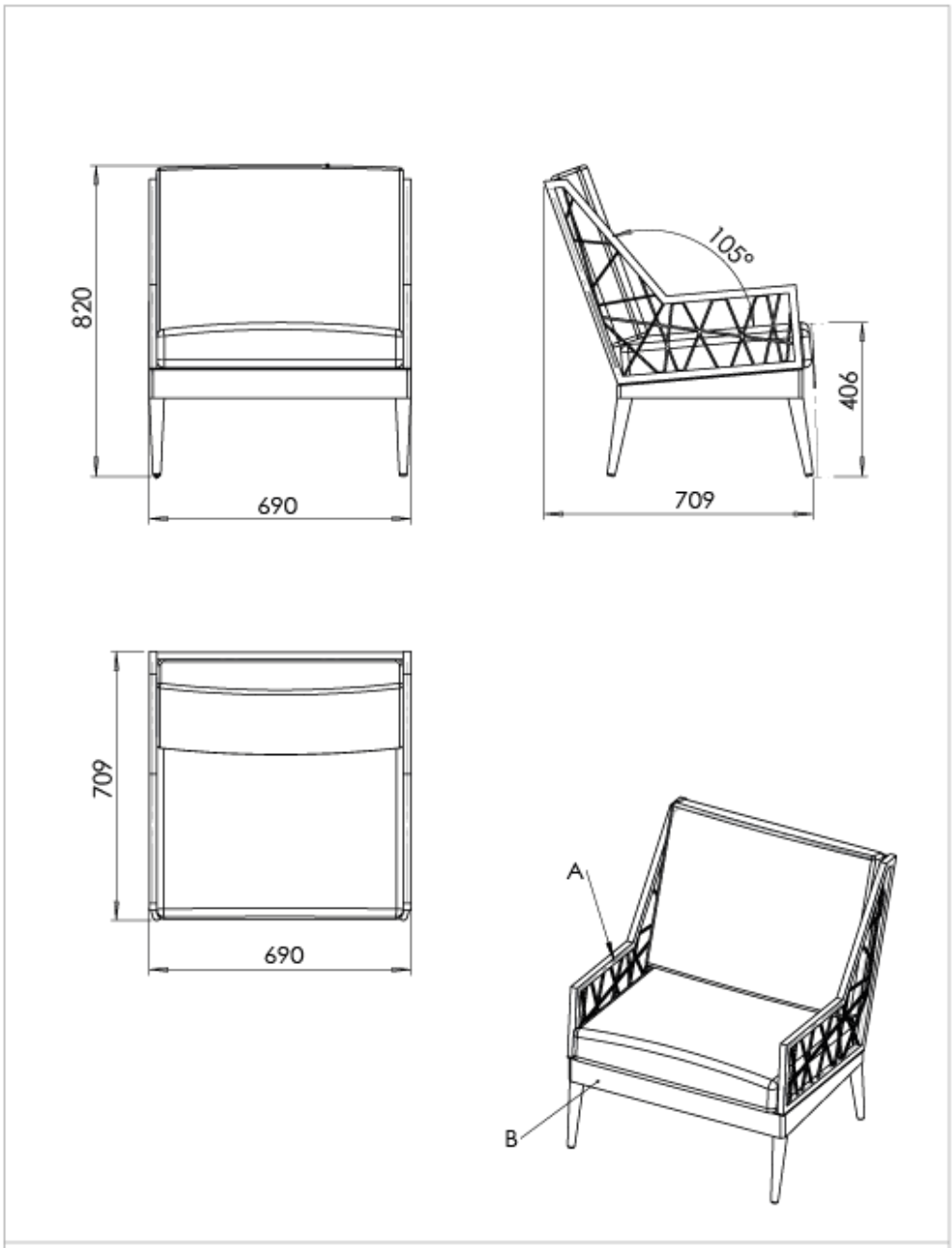
APÊNDICE K – Desenho técnico Mesinha - Componentes



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM DESIGN

ASSUNTO: Mesa de centro - Componentes A e B	PRANCHA: 2/2
DISCENTE: KAROLINA NORAT DE LIMA	ESCALA: 1/12
ORIENTADORA: NINON JARDIM	DATA: NOV/2018

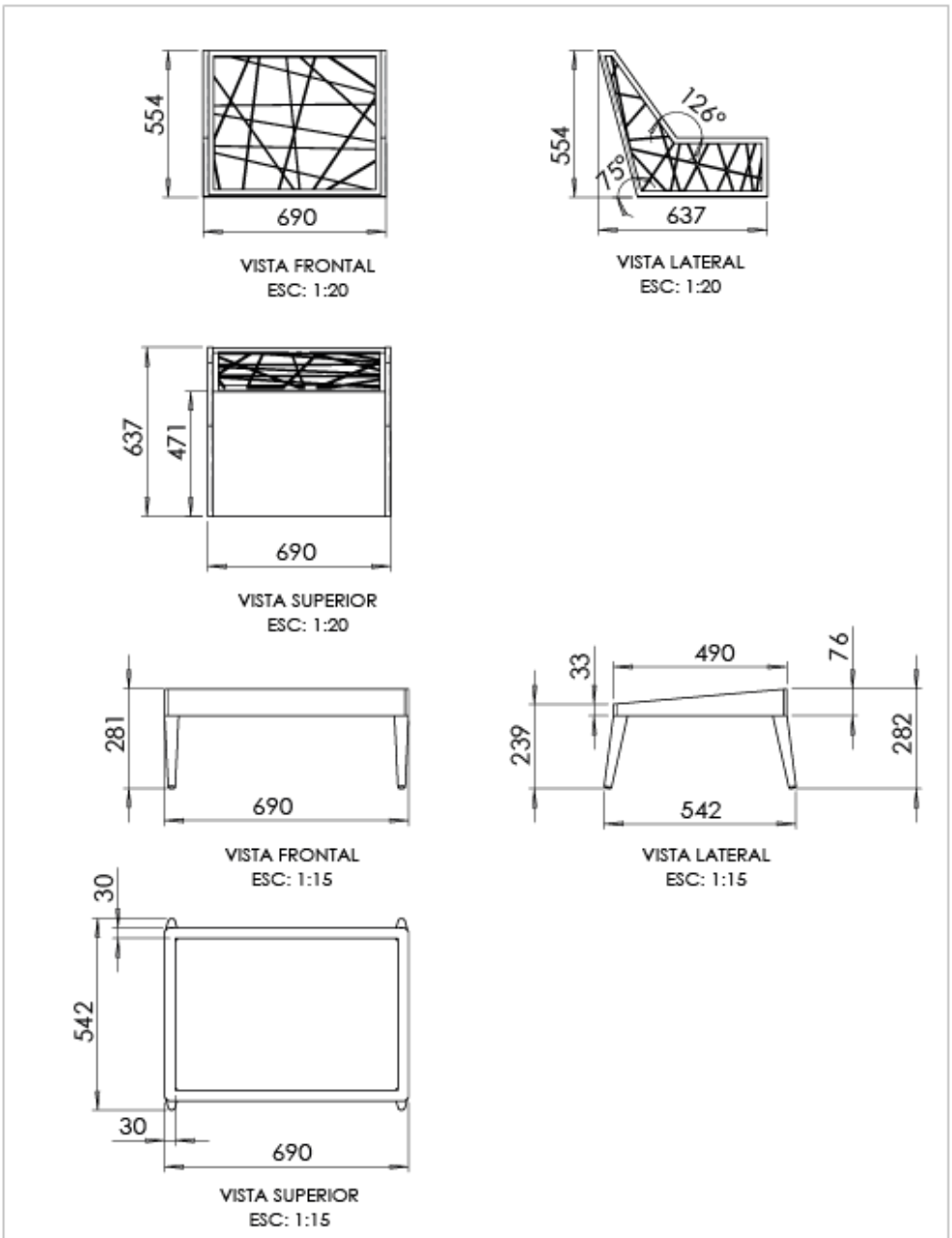
APÊNDICE L – Desenho técnico Poltrona



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM DESIGN

ASSUNTO: Poltrona	PRANCHA: 1/2
DISCENTE: KAROLINA NORAT DE LIMA	ESCALA: 1/15
ORIENTADORA: NINON JARDIM	DATA: NOV/2018

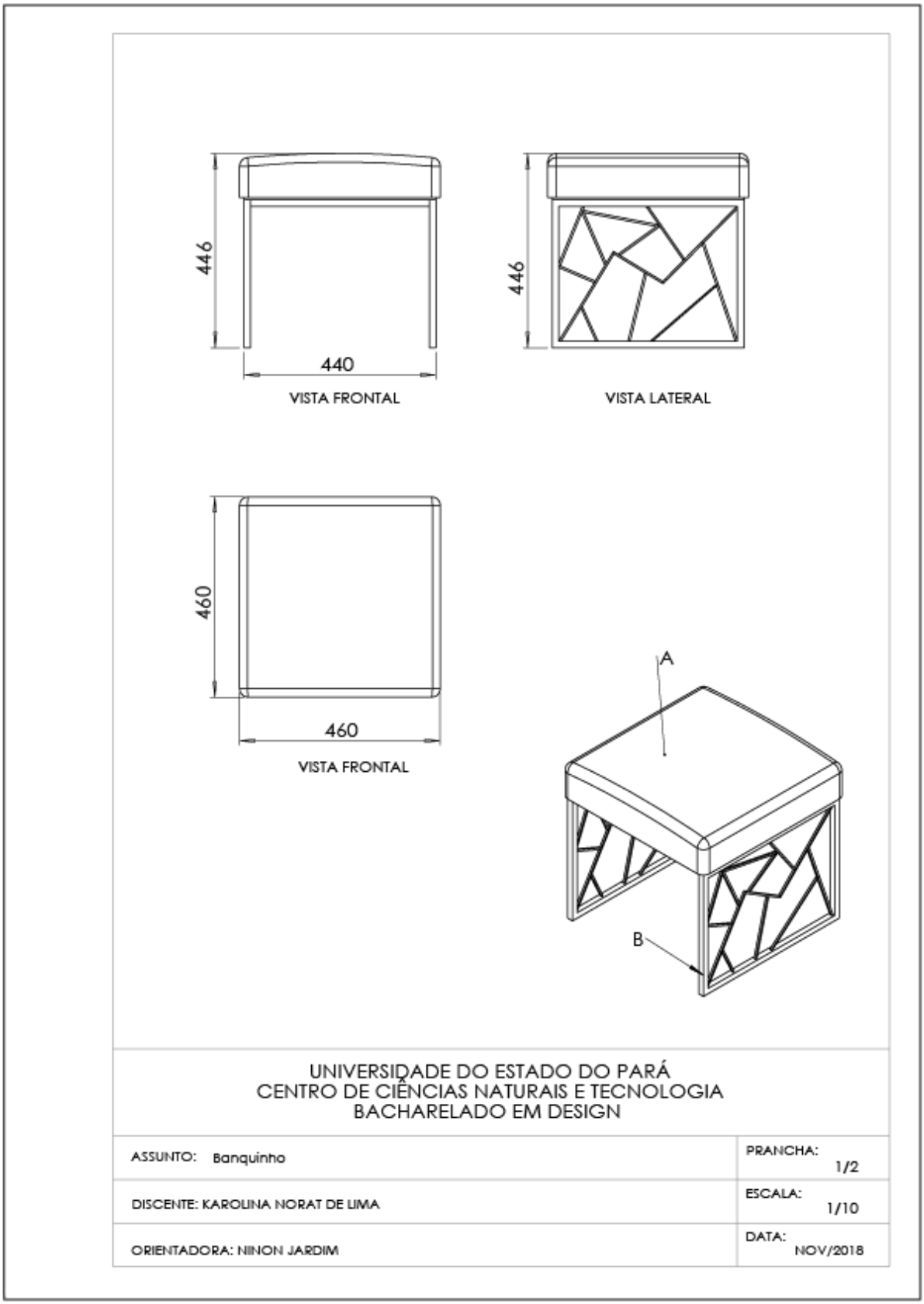
APÊNDICE M – Desenho técnico Poltrona – Componentes



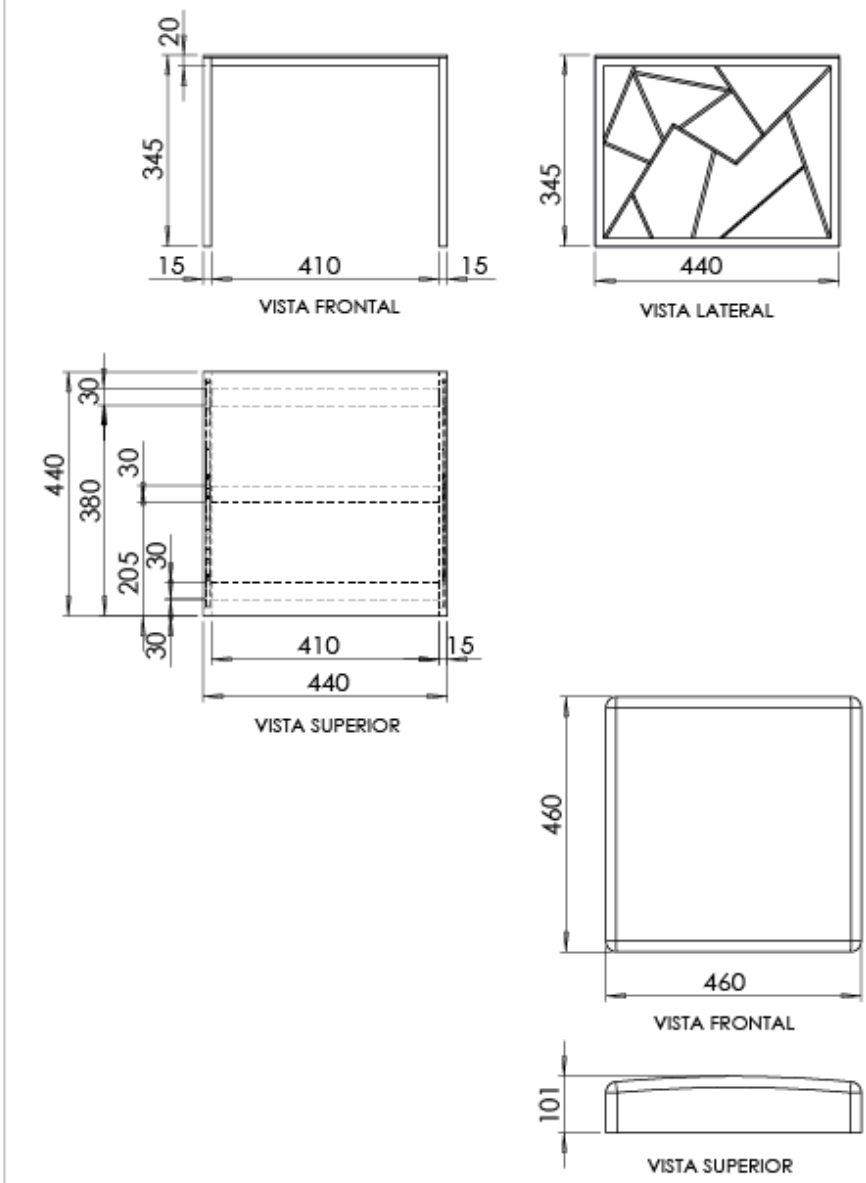
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM DESIGN

ASSUNTO: Poltrona Componentes A e B	PRANCHA: 2/2
DISCENTE: KAROLINA NORAT DE LIMA	ESCALA: 1/15
ORIENTADORA: NINON JARDIM	DATA: NOV/2018

APÊNDICE N – Desenho técnico Banquinho



APÊNDICE O – Desenho técnico Banquinho – Componentes



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
BACHARELADO EM DESIGN

ASSUNTO: Banquinho - Componente A e B	PRANCHA: 2/2
DISCENTE: KAROLINA NORAT DE LIMA	ESCALA: 1/10
ORIENTADORA: NINON JARDIM	DATA: NOV/2018

APÊNDICE P – Roteiro Pesquisa de aceitação

1- Você conhecia/ já tinha ouvido falar sobre as casas do Raio que o Parta?
2- Ao observar as fotos abaixo, você consegue reconhecer outras casas semelhantes à essas, pela cidade de Belém?
3- Descreva suas impressões acerca do Raio que o Parta
4- Você compraria produtos inspirados nessa estética?
5- Caso a resposta anterior tenha sido 'Sim', responda o motivo
6- Caso a resposta anterior tenha sido 'Não', responda o motivo
7- Você identifica nos produtos acima algumas características do Raio que o Parta (produtos da linha 1)?
8- Escreva suas impressões sobre esses produtos
9- Você identifica nos produtos acima algumas características do Raio que o Parta (produtos da linha 2)?
10- Escreva suas impressões sobre esses produtos.