

Uso de mapas conceituais por um design de joias conscientizador

Conceptual mapping for an awareness-raising jewelry design

RESUMO

Isabelle de Santis Souza
issantiss@gmail.com
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Fernanda Botter
fernandabotter@alunos.utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Este artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um mapa conceitual que orientou o *briefing* do artefato resultante da pesquisa "Processos criativos para modelagem e fabricação de artefatos de moda utilizando impressora 3D", realizada por quatro alunos e orientada pela prof. Fernanda Botter, na UTFPR, Curitiba, Brasil. Descreveremos o processo de design do mapa e demonstraremos como os conceitos que ele contém são expressos na Plataforma MuVuCA, o artefato de design que elaboramos para responder à pergunta de pesquisa que emergiu desse processo heurístico: "como o design de joias pode aumentar a conscientização?"

PALAVRAS-CHAVE: Design de joias, Projeto de produto, Plataforma aberta para web

ABSTRACT

This paper aims to present the development of a conceptual map that oriented the resultant artefact of the research "Creative processes for the modelling and manufacturing of fashion artefacts through 3D printing", carried out by four students and Professor Fernanda Botter, PhD, on UTFPR, Curitiba, Brazil. We will describe the map's design process and demonstrate how the concepts it contains are expressed on Plataforma MuVuCA, the design artifact we briefed to respond to the research question that emerged from this heuristic process: "how can jewelry design be awareness-raising?".

KEYWORDS: Jewelry design, Product design, Open web platform.

Recebido: 19 ago. 2020.

Aprovado: 01 out. 2020.

Direito autoral: Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.



INTRODUÇÃO

A princípio nossa pesquisa tinha como objetivo o desenvolvimento de artefatos de moda fabricados por meio de manufatura aditiva, com temática da joalheria crioula. Porém, percebemos que era inadequado que o projeto fosse levado adiante com tal tema sem que na equipe houvesse representantes da cultura negra. Estaríamos tomando para nosso elementos culturais que não nos pertencem. Motivados a continuar com um tema forte, que também tivesse valor cultural e ultrapassasse o funcionalismo e o estético, optamos por focar nossa atenção a identidade brasileira. Para que nossa conceituação fosse estabelecida, elaboramos mapas mentais individuais, que após analisados foram unidos em um mapa maior, reunindo assim as significações presentes na coleção MuVuCa para todos nós.

O desenvolvimento desse mapa nos fez chegar a nossa pergunta de pesquisa, sendo ela “como o design de joias pode ser conscientizador?”, sintetizando nossos desejos inicialmente abstratos em uma ideia sólida e possível, a criação da plataforma MuVuCa, de utilização livre e gratuita.

MATERIAIS E MÉTODOS

O mapa analisado no presente artigo foi desenvolvido com o auxílio da leitura de Romero Tavarez (2007), em formato inspirado no mapa tipo teia de aranha. Como explica o autor, tal formato de mapa se organiza em torno de um conceito central gerador, de onde irradiam as demais ideias.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao início de nosso projeto, tínhamos como objetivo trabalhar com manufatura aditiva para a geração de artefatos de moda referenciados na joalheria crioula. Neste primeiro momento, pesquisas foram desenvolvidas sobre o tema e alternativas foram produzidas, mas muito rapidamente o desconforto gerado por trabalharmos com uma temática afrodescendente sem que nenhum dos novos pesquisadores pertença a tal etnia nos levou a questionar nossa atitude. Desta forma, partimos para a modificação de nosso tema, ainda valorizando a cultura brasileira, mas sem nos apropriarmos de algo que não nos pertence. Assim, partindo da romã, uma das últimas referências utilizadas inserida na joalheria crioula, nos surgiu a ideia de trabalhar com frutas nativas brasileiras.

Debatendo sobre a ideia, começamos a perceber que nossa conceituação poderia ir além de apenas uma inspiração para construção de produtos. Percebemos que poderíamos tratar de identidade brasileira em nosso novo conceito. Após pesquisas sobre o território brasileiro e sua diversidade, já tínhamos algumas intenções estabelecidas. Para a consolidação de nossos objetivos, decidimos criar individualmente mapas conceituais, com o objetivo de reunir significações e motivações de nossa coleção (Figuras 1, 2 e 3). Como explica Romero Tavarez (2007):

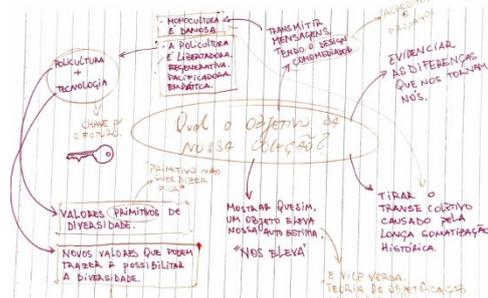
O mapa conceitual é uma estrutura esquemática para representar um conjunto de conceitos imersos numa rede de proposições. Ele pode ser entendido como uma representação visual utilizada para partilhar significados. (TAVAREZ, 2007).

Figuras 1 e 2 – Mapas conceituais individuais



Fonte: Danka de Farias Oliveira (2020)
 Ana Luisa Miki Morizaki (2020)

Figura 3 – Mapa conceitual individual



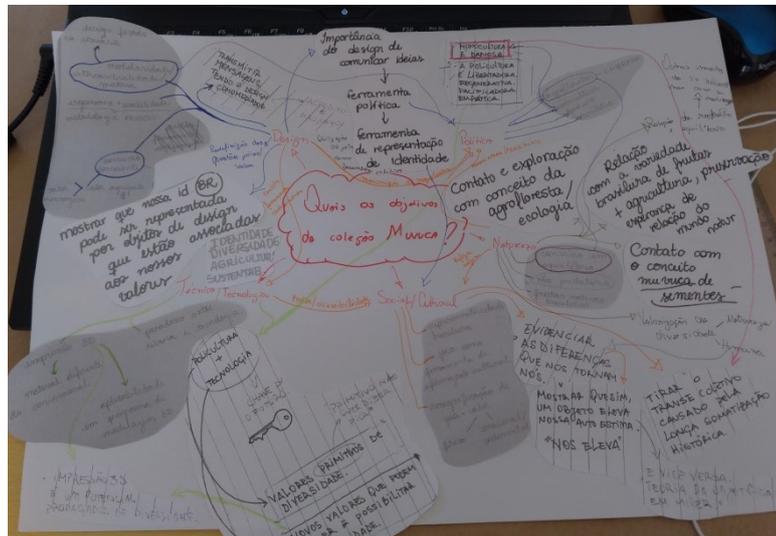
Fonte: Willian Bizotto dos Santos (2020)

Cada mapa criado individualmente foi analisado e discutido em grupo, sendo assim decidida a criação de um novo mapa, unindo as informações dispostas em cada um dos individuais. Estes mapas iniciais foram divididos e, utilizando a técnica de colagem, unidos em um grande mapa (Figura 4). Utilizar tal técnica se mostrou muito satisfatório para a montagem do novo mapa, pois facilitou a disposição de informações semelhantes em grupos pré estabelecidos, porém não teve boa legibilidade, portanto foi posteriormente elaborado no software Illustrator, tendo resultado muito mais satisfatório (Figura 5).

Centralizados em nosso mapa, os aspectos sociais e culturais ganham destaque. Percebemos a intenção de ultrapassar o design comumente conhecido como prática artística, apresentado pela mídia e museus (MARGOLIN e MARGOLIN, 2002). Além de desenvolver artefatos de adorno apenas, desejávamos utilizar as joias como ferramentas de afirmação cultural, e não simplesmente como objetos superficiais. Como explica Daniel Miller (2003), em

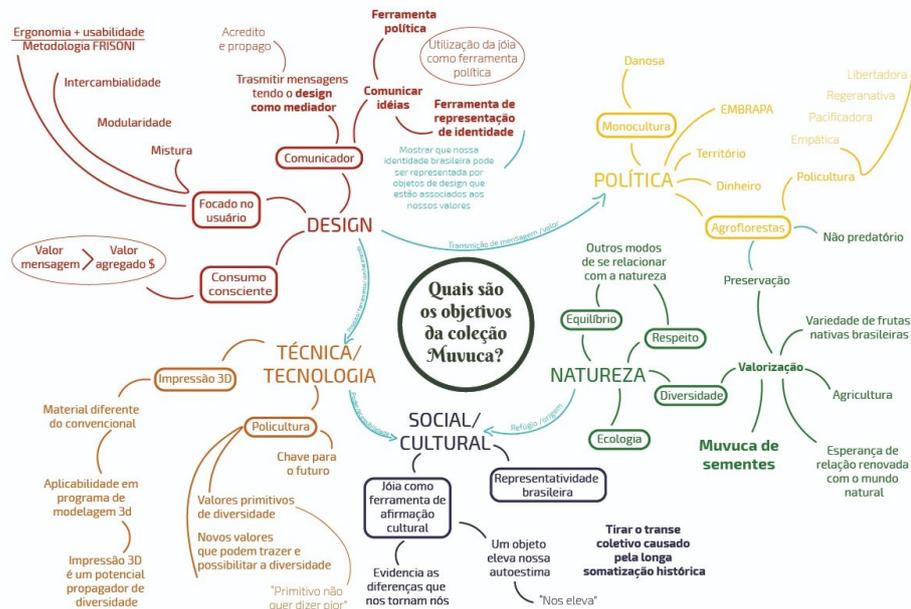
seus estudos sobre indumentária, não se deve tratar o vestuário com superficialidade, pois o mesmo é o que “[...] faz de nós o que pensamos ser”.

Figura 4 – Mapa conceitual resultante de colagem



Fonte: A autora (2020)

Figura 5 – Mapa conceitual objetivos da coleção



Fonte: A autora (2020)

Para isso, percebemos que era necessário utilizar o papel comunicador do design, propagando mensagens e comunicando ideias. Nossos artefatos que futuramente seriam produzidos deveriam ter maior valor do que ferramentas de representação de identidades, fugindo da lógica monetária.

Ao tratar de tecnologia, abordamos a inovação trazida pela impressão 3D e suas opções de fabricação, como a manufatura rápida (*rapid manufacturing*), uma tendência do final da década de 90, que permite a impressão do produto direto para o consumidor, possibilitando assim o desenvolvimento de geometrias complexas e customizações (SANTOS, 2017). Por possuir tamanha flexibilidade, a manufatura aditiva permite criações e adaptações diversas, conversando diretamente com a diversidade que desejávamos tanto exaltar. Ainda nesse recorte de nosso mapa, relacionamos a policultura como uma chave para o futuro. Entende-se como policultura a obtenção de vários tipos de produtos agrícolas, produzidos em uma mesma propriedade e região¹. Devemos olhar para este item de forma ampla, inserindo neste contexto um apanhado de técnicas e formas de agricultura que se encaixam nesta definição, como sistemas agroflorestais, agricultura sintrópica e permaculturas. Estes exemplos de abordagens sustentáveis, contrárias a monocultura, fazem parte do campo da agroecologia, uma ciência que “surge como um novo conjunto de tecnologias, um modelo que não usa os recursos naturais de forma predatória [...]” (IPOEMA,2017).

Adversa a tais práticas sustentáveis de se produzir alimento, a monocultura domina grande parte da paisagem brasileira, estando cercada de uma grande gama de questões. Advindos de uma herança colonial de exploração e retalhamento, estes desertos verdes exprimem a base agrícola da humanidade, privilegiados, no Brasil, por políticas agrárias ante a agricultura familiar (MAYER, 2020). Na seção política do mapa destacamos a monocultura como danosa, em contrapartida as agroflorestas, um sistema de potencial restaurador e empático. Por fim, chegamos ao cerne de nossas motivações e pesquisa, a natureza. Por meio de novos modos de nos relacionarmos com a natureza, de forma equilibrada e respeitosa, celebramos a variedade nativa brasileira, com esperança de uma renovação das relações com o mundo natural.

Além de apenas organizar nossas ideias, o mapa serviu como subsídio para a criação de um novo produto final significativo e relevante, sintetizando nossos desejos presentes nos conceitos aqui descritos, assim como auxiliou na elaboração de nossa nova pergunta de pesquisa: “Como o design de jóias pode ser conscientizador?”. A tempo, nosso processo de investigação evoluiu juntamente com o processo projetual, modificando nossa pergunta de pesquisa e solução continuamente, a ponto de co-criarmos as duas em um momento oportuno. Portanto, como explicam Webber e Rittel (1973) Apud Lorenz 2018: “Encontrar o problema é, portanto, a mesma coisa que encontra a solução; o problema não pode ser definido até que a solução tenha sido encontrada.”

CONCLUSÕES

Partindo dos princípios retratados, constatamos que a diversidade deveria ser o principal tema a ser explorado no artefato de design que proporíamos. Criar este mapa nos levou a entender o briefing que queríamos para nosso produto final, guiando nossos passos até a plataforma MuVuCa, um sistema open source nutrido por uma comunidade que , guiada pelo fio condutor do nosso conceito de

¹ Policultura In.: Dicio, **Dicionário** Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/policultura/> Acesso em: 04 set 2020

diversidade e flora brasileira, contribuiria e teria acesso a uma gama de peças combináveis livres para impressão, download e modificações.

Os conceitos presentes no mapa desenvolvido se refletem no sistema idealizado que une peças combináveis e cocriação, conversando com a diversidade, a valorização de nossa cultura e identidade por utilizar como tema a flora brasileira, em uma tentativa decolonizante. Por se tratar de uma plataforma gratuita e colaborativa, decapitaliza a lógica de circulação de produtos de design, possibilitando o uso desta tecnologia para conscientizar, se a motivação da criação do artefato for carregada de preocupações éticas.

REFERÊNCIAS

IPOEMA. **Jardins Agroflorestais**. Brasília: Ipoema, 2017. 44 p.

LORENZ, Bruno Augusto. **Pesquisa através do design e prática crítica**: uma investigação sobre o desenvolvimento de artefatos críticos no processo de construção de problemas de pesquisa acadêmicos. 2018. 205 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio do Sinos, Porto Alegre, 2018.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um “Modelo Social” de Design**: questões de prática e pesquisa. Revista Design em Foco: Revista Brasileira de pesquisa em Design, Bahia, v. 1, n. 1, p. 43-48, dez. 2004. Semestral. Disponível em: (<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66110105>). Acesso em: 03 set. 2020.

MAYER, Naomi. “as pessoas destroem o meio ambiente porque precisam comer”: um breve ensaio sobre o território latino americano, a alimentação e os povos tradicionais. 2020.

Disponível em: (<https://medium.com/@fome.de.entender/as-pessoas-destroem-o-meio-ambiente-porque-precisam-comer-um-breve-ensaio-sobre-o-territ%C3%B3rio-730ce00e94a1>). Acesso em: 03 de set. 2020.

MAYER, Naomi. Monocultura é a maior sequela: a soja no Paraná. 2020.

Disponível em: (<https://medium.com/@fome.de.entender/monocultura-%C3%A9-a-maior-sequela-a-soja-no-paran%C3%A1-e9ac2de1bd11>). Acesso em: 03 de set. 2020.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2013.

MUNHOZ, André Luiz Jardini; COSTA, Carlos Alberto; AHRENS, Carlos Henrique; CARVALHO, Jonas de; SANTOS, Jorge Roberto Lopes do; SILVA, Jorge Vicente Lopes da; FOGGIATTO, José Aguiomar; LIMA, Milton Sérgio Fernandes de; VOLPATO, Neri. **Manufatura Aditiva**: tecnologias e aplicações da impressão 3d. São Paulo: Edgard Blucher, 2017. 400 p.

TAVAREZ, Romero. Construindo mapas conceituais. **Ciências & Cognição**, [S.L], v. 12, n. 1, p. 72-85, dez. 2007