



Instituto Federal de Brasília
Campus Samambaia
Tecnologia em Design de Produto

HEITOR DE SOUSA LARA

Conexões entre artesanato e design:
Um estudo das carrancas da cidade de Pirapora - MG

Brasília
2025

HEITOR DE SOUSA LARA

Conexões entre artesanato e design:
Um estudo das carrancas da cidade de Pirapora - MG

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
da graduação em Tecnologia em Design
de Produto, no Instituto Federal de
Brasília, Campus Samambaia.

Orientador(a): Dra. Luiza Mader Paladino

Brasília
2025

Lara, Heitor de Sousa.

Conexões entre artesanato e design: um estudo das carrancas da cidade de Pirapora - MG / Heitor de Sousa Lara ; orientação Luiza Mader Paladino. — Samambaia, DF: 2025.

57 f. : il. color. ; 30 cm.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design de Produto) — Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia, Samambaia, DF, 2025.

Orientador(a): Luiza Mader Paladino.

1. design. 2. artesanato. 3. carrancas. 4. cultura. 5. pirapora. I. Paladino, Luiza Mader, orient. II. Instituto Federal de Brasília. III. Título.

HEITOR DE SOUSA LARA

Conexões entre artesanato e design:
Um estudo das carrancas da cidade de Pirapora - MG

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
da graduação em Tecnologia em Design
de Produto, no Instituto Federal de
Brasília, Campus Samambaia.

Aprovado em [dia] de [mês] de [ano]

BANCA EXAMINADORA

Dra. Luiza Mader Paladino
Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia
Orientadora

M. Sc André Fernandes Rodrigues Pereira
Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia
Membro interno

Dr. Ricardo Faustino Teles
Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia
Membro interno

Dedico à Domiciana, vó Dó, excelente costureira e artesã e ao Waldir, meu avô, um genial criador inventivo. Minhas inspirações como designer e como pessoa. Sinto não terem visto aonde cheguei e o que pude alcançar.

AGRADECIMENTOS

É definitivamente importante agradecer a todos que colaboraram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho. A ordem de citação aqui não determina prioridades, uma vez que acredito que a participação de todos foi igualmente essencial para o resultado atingido.

Agradeço a minha família que me apoia de todas as formas antes mesmo do meu ingresso no meio acadêmico. Ao meu amigo Bruno Duarte, quem esteve ao meu lado idealizando e discutindo cada tópico enquanto eu desenvolvia o projeto. Meus agradecimentos à minha orientadora Luiza Paladino, que desde a primeira vez revelou muito interesse neste trabalho e me ajudou até o final com excelência. Também aos professores convidados, Ricardo Teles e André Pereira, pelas considerações e argumentações levantadas acerca do projeto. Quero incluir aqui meus agradecimentos ao artesão Gelson Xavier pelas conversas e ensinamentos compartilhados que contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho investiga como o processo de design pode ser enriquecido por metodologias do artesanato, tendo como objeto de estudo as carrancas do Rio São Francisco. Essas esculturas, associadas à proteção e identidade cultural, possuem um repertório técnico e simbólico que pode contribuir para o design contemporâneo. O objetivo é analisar como as práticas artesanais complementam etapas como concepção e prototipagem, suprimindo lacunas de criatividade, materialidade e conexão cultural. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, combinando revisão bibliográfica, estudos de campo em Pirapora - MG e análise de peças tradicionais, interpretadas à luz de teorias do design e da antropologia cultural. Os resultados indicam que a experimentação manual do artesanato favorece soluções mais criativas e culturalmente relevantes, enquanto o contato direto com os materiais proporciona maior sensibilidade projetual. Além disso, evidencia-se que integrar design e artesanato fortalece a valorização das tradições e preserva a identidade cultural, ampliando as possibilidades expressivas no design.

Palavras-chave: design; artesanato; carrancas; cultura; pirapora.

ABSTRACT

This study investigates how the design process can be enriched by artisanal methodologies, using the carrancas of the São Francisco River as the object of study. These sculptures, associated with protection and cultural identity, possess a technical and symbolic repertoire that can contribute to contemporary design. The objective is to analyze how artisanal practices complement stages such as conception and prototyping, addressing gaps in creativity, materiality, and cultural connection. The research adopts a qualitative approach, combining a literature review, field studies in Pirapora - MG, and the analysis of traditional pieces, interpreted through the lens of design and cultural anthropology theories. The results indicate that manual experimentation in craftsmanship fosters more creative and culturally relevant solutions, while direct contact with materials enhances design sensitivity. Furthermore, it is evident that integrating design and craftsmanship strengthens the appreciation of traditions and preserves cultural identity, expanding expressive possibilities in design.

Keywords: design; craftsmanship; carrancas; culture; pirapora.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1 - Galpão da Associação de Artesãos de Pirapora, 2024.	16
Figuras 2 e 3 - Estoque de toras e peças finalizadas, 2024. Imagens do autor.	17
Figura 4 - Gautherot, Marcel. Carrancas de proa. Rio São Francisco, BA. 1946.	23
Figura 5 - Carranca nórdica usada no navio Oseberg, cerca de 800 d.C.	24
Figura 6 - Gautherot, Marcel. Carrancas de proa. Rio São Francisco, BA. 1946.	25
Figura 7 - Personas. Elaborada pelo autor. 2024.	34
Figura 8 - Briefing do projeto. Elaborado pelo autor. 2024.	38
Figura 9 - Mapa conceitual. Elaborado pelo autor. 2024.	40
Figura 10 - Geração de alternativas com SCAMPER. Elaborado pelo autor. 2024.	42
Figura 11 - Esboço da alternativa selecionada. Elaborada pelo autor. 2024.	44
Figuras 12 e 13 - Tronco de Vinhático para confecção do protótipo. 2024.	45
Figuras 14 e 15 - Modelo volumétrico da carranca. Papelão e fita adesiva. 2024.	46
Figuras 16, 17 e 18 - Modelo 3D da carranca. Elaborado pelo autor. 2024.	47
Figura 19 - Tronco de vinhático descascado. Elaborado pelo autor. 2025.	48
Figuras 20 e 21 - Formas gerais esculpidas. Elaborado pelo autor. 2025.	49
Figura 22 - Ferramentas utilizadas no projeto. Elaborado pelo autor. 2025.	49
Figuras 23 e 24 - Carranca após acabamento com lixa. 2025.	50
Figuras 25 e 26 - Carranca finalizada com cores. Elaborado pelo autor. 2025.	51
Figura 27 - Análise de Donald Norman. Elaborado pelo autor. 2025.	52
Figuras 28 e 29 - Carrancas decorativas. Elaborado pelo autor. 2025.	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Descrição das macro-fases. Siqueira et al. 2017	18
Tabela 2 - Convergência das macro-fases. Siqueira et al. 2017	19
Tabela 3 - Convergência das etapas. Siqueira et al. 2017	20
Tabela 4 - Estrutura da Metodologia da Convergência. Siqueira et al. 2017	22
Tabela 5 - Análise do problema. Elaborada pelo autor. 2024.	33
Tabela 6 - Matriz de decisão das alternativas. Elaborado pelo autor. 2024.	44

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Apresentação do problema	13
2 OBJETIVOS	14
2.1 Objetivo geral	15
2.2 Objetivos específicos	15
3 METODOLOGIAS DE PESQUISA	15
3.1 Pesquisa bibliografia	15
3.2 Pesquisa de campo em Pirapora - MG	15
4 METODOLOGIA DE PROJETO DE PRODUTO	17
4.1 Metodologia da convergência	18
5 REFERENCIAL TEÓRICO	23
5.1 Carrancas: Tradição cultural nas margens do Rio São Francisco	23
5.2 Contexto Histórico	26
5.3 Relações entre design e artesanato	28
6 DESENVOLVIMENTO A PARTIR DA METODOLOGIA	31
6.1 Identificação do problema de produto	31
6.2 Avaliação da Necessidade	31
6.3 Análise do Problema	32
6.4 Definição do Público-Alvo	33
7 FASE DE PESQUISA	34
7.1 Entrevista com o artesão	34
7.2 Coleta de Dados	38
7.3 Análise de Dados	40
8 FASE CRIATIVA	41
8.1 Desenvolvimento de Alternativas	41
8.2 Análise das Alternativas	43
8.3 Seleção da Melhor Alternativa	44
9 FASE DE ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA	45
9.1 Especificação de Materiais	45
9.2 Confeção do Protótipo	46
10 RESULTADOS	48
10.1 Fase de modelagem	48
10.2 Verificação	52
10.3 Validação Final	53
10.4 Fase de implementação	55
11 CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
11.1 Perspectivas futuras	56
REFERÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

Um design bem desenvolvido é um design que possui identidade consolidada em que, ao mesmo tempo, transmite alguma mensagem a quem interage com a criação. No contexto das variadas expressões artísticas que o país apresenta é possível encontrar referências para um bom design que carregue tal identidade. É com tal pensamento que se dá início a este estudo.

A cidade natal do autor deste trabalho é Pirapora, localizada no interior de Minas Gerais. Cidade quente, que margeia o Rio São Francisco e ainda pouco industrializada, mas que tem particularidades quando se trata de arte popular. Dentre outras expressões e características do local, focaremos aqui em uma em específico, as carrancas vampirescas produzidas apenas nessa cidade.

Escolher a carranca como objeto de estudo vem de um interesse pessoal e afetivo do autor em dar destaque a este artesanato local e pouco difundido, todavia único, e paralelamente mostrar como sua terra natal pode servir de inspiração para o seu próprio processo de fazer design. Não basta apenas buscar referências eurocêntricas de criações pelo design, mesmo essas possuindo sua devida notoriedade. Coletar dados visuais e métodos produtivos, sejam eles oriundos da arte popular ou do design industrial, do local e contexto de onde vive ou viveu é essencial para alcançar um design singular.

1.1 Apresentação do problema

Inicia-se a apresentação do problema deste trabalho a partir de alguns questionamentos, a saber:

Como integrar o valor cultural e simbólico das carrancas do Rio São Francisco ao design contemporâneo, criando soluções que respeitem a tradição artesanal e atendam às demandas da modernidade?

De que forma o processo de design contemporâneo pode ser enriquecido ao integrar as metodologias do artesanato, especialmente em etapas como a concepção e a prototipagem, onde as soluções tradicionais podem suprir lacunas de criatividade, materialidade e conexão cultural?

A produção industrial gerou uma limitação ao fazer artesanal e popular, no sentido em que, no cenário contemporâneo, a mecanização passou a proporcionar maior produtividade. Argan afirma:

"A arte não reduzia, mas alargava seu próprio campo; entrava em contato com outras atividades culturais; tornava-se partícipe de um conjunto de atividades superiores do qual se fazia depender a produção econômica. Não fornecia mais modelos de técnica, mas modelos de cultura; e assim foi até a técnica industrial, que substituiu o artesanato, rejeitar aqueles modelos e se declarar auto-suficiente" (ARGAN, 2000, p. 55).

Para reverter essa condição, o artesanato e a arte popular necessitam se apropriar deste cenário se reinserindo neste modelo. Canclini propõe essa ideia a partir de um processo de hibridação de reconversão. Segundo ele, este processo busca reconverter um conjunto de técnicas, saberes ou um patrimônio para se adaptar às novas condições de mercado e de produção. (CANCLINI, 2008, p. XXII).

Todavia, esta reconversão precisa caminhar em paralelo a uma hibridação que não elimina a identidade original da obra que existia antes do processo. Sendo mais específico, o artesanato passaria de uma produção essencialista para algo que dialoga com a produção em série sem se aculturar.

Em resposta aos questionamentos levantados e em complemento às discussões realizadas nesta apresentação do problema, surge a seguinte afirmação do Canclini (2008): "A hibridação, como processo de interseção e transações, é o que torna possível que a multiculturalidade evite o que tem de segregação e se converta em interculturalidade". Esta afirmação reflete a abordagem principal deste trabalho. O artesanato e o design ainda continuam sendo categorizados de maneiras separadas, todavia, isto não significa que não possam estabelecer conexões entre si.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Investigar como o artesanato pode influenciar e inspirar processos e práticas no design de produtos a partir do desenvolvimento de uma carranca como objeto de estudo.

2.2 Objetivos específicos

- Estabelecer as possíveis relações entre design e arte;
- Investigar a história, simbolismo e significado cultural das carrancas na cidade de Pirapora - MG;
- Validar a metodologia aplicada, avaliando a influência final do artesanato no resultado da obra criada.

3 METODOLOGIAS DE PESQUISA

3.1 Pesquisa bibliografia

A pesquisa de artigos acadêmicos desempenha um papel crucial na fundamentação teórica do trabalho, fornecendo um embasamento sólido e atualizado sobre o tema em questão. A revisão bibliográfica caracteriza-se por uma pesquisa exploratória, uma vez que se busca explorar amplamente o corpo de conhecimento existente acerca do tema trabalhado.

Importante também assegurar a confiabilidade das informações incorporadas no trabalho, a partir de critérios específicos para a seleção dos artigos, como relevância, qualidade metodológica e atualidade.

3.2 Pesquisa de campo em Pirapora - MG

Juntamente ao processo de pesquisa bibliográfica, considera-se importante a realização de uma pesquisa de campo¹ na cidade de Pirapora, situada no interior de Minas Gerais, ao norte do estado e que margeia o Rio São Francisco. A escolha da cidade deve-se à facilidade de deslocamento e conhecimento do local, uma vez que é a cidade natal do autor deste trabalho.

O desenvolvimento de carrancas na cidade é datado da década de XX, com as primeiras esculturas criadas pelo Mestre Sabino, quando o artesão iniciou as primeiras atividades de artesanato de carrancas na cidade. O conhecimento do artesão, por sua vez, foi repassado aos filhos, que atualmente desenvolvem o trabalho na cidade.

As primeiras produções se iniciaram de maneira informal, produzidas em casa, e posteriormente em uma oficina provisória, popularmente conhecida na época como Casa dos Carranqueiros. Em 1983, após regularização e apoio do governo, o estúdio de desenvolvimento das carrancas tornou-se o que é chamado atualmente de Associação de Artesãos de Pirapora.



Figura 1 - Galpão da Associação de Artesãos de Pirapora, 2024. Imagem do autor

A oficina conta com amplo espaço para atuação dos artesãos e com capacidade para estocagem das toras de madeiras ainda não utilizadas. Além disso,

¹ Pesquisa realizada em 23 de janeiro de 2024.

possui um cômodo fechado para armazenar e proteger as peças já finalizadas, prontas para a comercialização.



Figuras 2 e 3 - Estoque de toras e peças finalizadas, 2024. Imagens do autor.

4 METODOLOGIA DE PROJETO DE PRODUTO

Este trabalho se apoia em uma metodologia que preza pela versatilidade e adaptabilidade aos diferentes tipos de produções. O motivo se deve ao fato de que existem, principalmente no contexto cultural do país, variadas e incontáveis produções artesanais. Logo, é importante que se faça o uso de uma metodologia abrangente, de forma que esta mesma abordagem, assim como funciona para este trabalho, sirva como guia para outros projetos diferentes.

Com este objetivo, foi selecionada uma metodologia de design desenvolvida e publicada em 2017 pelo Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) intitulada de Metodologia de Projetos em Design, Design Thinking e Metodologia Ergonômica: convergência metodológica no desenvolvimento de soluções em Design. Neste trabalho, devido ao nome original extenso e a fim de manter uma coesão textual, esta metodologia será referenciada como Metodologia da convergência.

Assim como o nome sugere, o principal aspecto desta metodologia se origina de um processo de comparação entre as etapas das principais metodologias do design que, após filtradas e combinadas, convergem para uma metodologia final. Siqueira, *et al.* autores da metodologia resumem como:

“Este trabalho apresenta uma análise e revisão de alguns dos mais consagrados modelos de metodologia de projeto e metodologia ergonômica com o objetivo de identificar pontos de convergência e divergência entre

eles e, a partir dessas informações, propor um novo modelo de abordagem metodológica, mais abrangente, que consiga unir os aspectos projetuais tradicionais e o Design Thinking às necessidades de se incluir fases dedicadas aos fatores humanos e ergonômicos no núcleo do processo de design e não mais como tópicos acessórios e pontuais.” (SIQUEIRA, et al., 2017, p. 49).

4.1 Metodologia da convergência

Para alcançar esta metodologia, Siqueira et al. inicia analisando cinco autores das principais metodologias pioneiras do design. São eles: Horst Rittel, Bruce Archer, Gui Bonsiepe, Bruno Munari e Ambrose & Harris. Cada uma delas possuem suas respectivas macro-fases que dividem as etapas de um projeto. Veja-as descritas na tabela a seguir:

Horst Rittel	Bruce Archer	Gui Bonsiepe	Bruno Munari	Ambrose & Harris
Situação problemática	Fase analítica	Fase de estruturação do problema	Fase de problematização	Fase de problematização
Fase de pesquisa			Fase de análise	Fase de pesquisa
Fase de elaboração	Fase criativa	Projetação	Fase criativa	Fase criativa
Fase de especificação	Fase de comunicação	Realização	Detalhamento técnico	Detalhamento e implementação
Fase de implementação			Modelagem, avaliação e implementação	Feedback

Tabela 1 - Descrição das macro-fases. Siqueira et al. 2017

Após a análise de cada metodologia, ocorre a primeira convergência, que consiste em condensar as macro-fases anteriormente descritas em uma única sequência de etapas, considerando que existem macro-fases em comum entre cada método. Note que, para melhor visualização, os autores dessa metodologia realizaram essa classificação demarcando tons de cinza diferentes para cada macro-fase que não fossem iguais e tons semelhantes para as comuns entre si. Por fim, ficou reorganizado da seguinte forma:

Convergência das macro-fases
Identificação e análise do problema
Fase de pesquisa
Fase criativa ou de elaboração
Fase de especificação técnica
Fase de modelagem e avaliação
Fase de implementação
Fase de <i>feedback</i>

Tabela 2 - Convergência das macro-fases. Siqueira et al. 2017

Para cada macro-fase existem suas respectivas sub-etapas que também passaram pelo mesmo processo de convergência realizado anteriormente. A proposta, segundo os autores, é de que alguns modelos possam complementar os demais. Desta forma obtém-se o seguinte modelo, com todas as sub-etapas relevantes após a combinação:

Convergência das macro-fases	Convergência das etapas
Identificação e análise do problema	Localização da necessidade de se alcançar uma missão ou metas não cumpridas
	Avaliação de necessidade. Comparar a necessidade com outras a respeito da sua compatibilidade e prioridade.
	Análise do problema de projeto quanto à sua justificativa.
	Definindo o problema geral do projeto.
	Exatidão do problema projetual.
	A subdivisão em sub-problemas
	Priorização dos problemas
	Definição do público-alvo
	Estabelecimento de um programa
Fase de pesquisa	Análise das soluções existentes
	Pesquisa com usuários finais
	Coleta de dados
	Análise de dados
Fase criativa ou de elaboração	Síntese
	Desenvolvimento de conceitos de soluções alternativas
	Desenvolvimento de alternativas ou idéias básicas
	Análise das alternativas
	Seleção das melhores alternativas
Fase de especificação técnica	Desenvolver alternativa selecionada
	Materiais e tecnologia
	Confecção do protótipo
	Avaliação do protótipo
	Implementar eventuais alterações
	Construção do protótipo alterado
	Validação do protótipo alterado
	Elaboração de desenhos técnicos definitivos para a fabricação
Fase de modelagem e avaliação	Revisão da solução em relação aos objetivos do projeto
	Fabricação do modelo pré-série
	Verificação
	Preparação de estudo de custos
Fase de implementação	Adaptação do design às condições específicas do produtor
	Desenho de construção
	Apresentação ao cliente
	Produtos em série
Fase de <i>feedback</i>	Avaliação do produto depois de um tempo determinado de produção
	Introdução dos ajustes com base na avaliação

Tabela 3 - Convergência das etapas. Siqueira et al. 2017

Em somatório ao proposto por esta metodologia, os autores optaram por considerar a implementação das análises ergonômicas à metodologia. A intervenção ergonomizadora, modelo de projetos proposto pela ergonomista Anamaria de Moraes, foi adicionada a esta metodologia, de forma que as etapas relacionadas à ergonomia ocorram juntamente às demais etapas já definidas anteriormente. Assim, a versão final da então intitulada Metodologia de convergência, e que será utilizada neste trabalho, apresenta-se estruturada na seguinte tabela:

Macro-fases da metodologia de projetos	Etapas metodológicas integradas
Identificação e análise do problema	Localização da necessidade de se alcançar uma missão ou metas não cumpridas
	Avaliação de necessidade. Comparar a necessidade com outras a respeito da sua compatibilidade e prioridade.
	Análise do problema de projeto quanto à sua justificativa.
	Definição do problema geral do projeto.
	Exatidão do problema projetual.
	A subdivisão em sub-problemas
	Priorização dos problemas
	Delimitação do sistema-alvo
	Definição do público-alvo
	Estabelecimento de um programa
Fase de pesquisa	Sistematização do sistema-alvo
	Análise das soluções existentes
	Problematização
	Análise da tarefa
	Pesquisa com usuários finais
	Coleta de dados
	Análise de dados
Fase criativa ou de elaboração	Síntese
	Desenvolvimento de conceitos de soluções alternativas
	Desenvolvimento de alternativas ou idéias básicas
	Análise das alternativas
	Seleção da melhor alternativa de configuração
Fase de especificação técnica	Desenvolvimento da alternativa selecionada
	Especificação de materiais e tecnologia
	Confecção do protótipo
	Avaliação do protótipo
	Implementação de eventuais alterações
	Construção do protótipo alterado
	Validação do protótipo alterado
	Elaboração de desenhos técnicos definitivos para a fabricação
Fase de modelagem e avaliação	Desenvolvimento alternativa selecionada
	Elaboração de modelo volumétrico
	Avaliação do modelo através de testes com os usuários
	Verificação e ajustes
	Detalhamento de materiais e tecnologia
	Confecção do protótipo
	Avaliação do protótipo
	Validação final
Fase de implementação	Adaptação do design às condições específicas do produtor
	Desenho de construção
	Apresentação ao cliente
	Produção
Fase de feedback	Avaliação do produto depois de um tempo determinado de produção
	Introdução dos ajustes com base na avaliação

Tabela 4 - Estrutura da Metodologia da Convergência. Siqueira et al. 2017

5 REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 Carrancas: Tradição cultural nas margens do Rio São Francisco

As carrancas são figuras ornamentadas, geralmente em madeiras, que originalmente eram colocadas nas proas das embarcações que realizavam o transporte de carga do Rio São Francisco entre o final do século XIX e meados do século XX. Quanto a aparência destas figuras, pode-se descrevê-las como representações de criaturas zooantromórficas, com características por vezes consideradas propositalmente exageradas.



Figura 4 - Gautherot, Marcel. Carrancas de proa. Rio São Francisco, BA. 1946. Instituto Moreira Salles (IMS).

Naquele período, o leito do rio era mais largo e apresentava um relevo que ocultava as pedras e barrancos em seu interior. Logo era muito comum que a correnteza fosse maior forte e que ocorressem consequentes naufrágios. A partir daí, surge a versão mitológica da origem das carrancas. Os navegadores consideravam que tribulações enfrentadas no rio eram causadas por criaturas místicas que viviam em suas profundezas, conhecidas popularmente como Caboclo

d'Água, Minhocão e a Mãe d'Água. Com isso, surgem então as carrancas como amuleto místico a fim de expulsar as criaturas e conter a força da natureza.

Importante citar que há, além da origem mitológica, alguns contextos históricos que contribuem para a origem das carrancas. Assim como descreve Luís da Câmara Cascudo em sua obra *Dicionário do Folclore Brasileiro*, publicado em 1988, as proas esculpidas representando deuses protetores eram muito comuns nas embarcações do Mediterrâneo, Grécia e Roma. Da mesma forma acontecia na região do rio Nilo, no período de Ramsés II. O comportamento se espalhou para outras culturas e povos, como os fenícios e cartagineses, até que chegasse ao Brasil colônia pelos portugueses.



Figura 5 - Carranca nórdica usada no navio Oseberg, cerca de 800 d.C.; Museu de Antiquidades Nacionais, Oslo.

Com o passar dos anos, com diferentes modelos trabalhistas e novas tecnologias navais, começaram a surgir barcos a vapor. Assim, o transporte marítimo, tanto de cargas médias quanto altas, começaram a ser realizados por todo o país, devido a uma maior viabilidade para chegarem até o oceano se comparadas às pesadas e lentas embarcações de proa. Em somatório, por volta da metade do

século XX, pequenos barcos a motor abastecidos por gasolina ou diesel se tornaram populares, o que fez com que as tradicionais embarcações se tornassem obsoletas.

Todavia, as esculturas de proa passaram a ter um papel diferente na cultura regional. Agora com objetivo artesanal, as carrancas são desenvolvidas por artesãos para fins ornamentais, tornando-se símbolo dos navegadores e das cidades que margeiam o rio São Francisco. Importante citar que, na década de 1940, houve um grande destaque para as figuras de proa, graças ao fotógrafo franco-brasileiro Marcel Gautherot, auxiliado pelo também fotógrafo e pesquisador franco-brasileiro, Pierre Verger, que registraram diversas fotografias das carrancas e embarcações da época.



Figura 6 - Gautherot, Marcel. Carrancas de proa. Rio São Francisco, BA. 1946. Instituto Moreira Salles (IMS).

Atualmente, as carrancas desenvolvidas pelos artesãos são adquiridas no mercado com objetivos decorativos em residências e estabelecimentos comerciais. Há também aqueles que buscam nas esculturas os poderes místicos protetores associados a elas.

5.2 Contexto Histórico

Abrir uma discussão sobre design e, mais especificamente, acerca de design de produtos, requer contextualizações paralelas sobre a indústria, seu surgimento e como os modelos produtivos se desenvolveram ao longo da história.

Com origem na Inglaterra, em meados do século XVIII, a Revolução Industrial, considerada como a mais importante mudança econômica desde a invenção da agricultura, referia-se a um sistema de produção em série, marcado pela mecanização das etapas, possibilitando a produção em larga escala, sem depender de demandas existentes.

Rafael Cardoso estabelece, em 2008, em sua obra "Uma introdução à história do design" que, à medida que esta revolução se expandia, novas transformações surgiam no próprio modelo produtivo.

[...] a produção se tornava mais seriada através do uso de recursos técnicos como moldes, tornos e até uma incipiente mecanização de alguns processos, todos contribuindo para reduzir a variação individual entre produtos. Por último, crescia a divisão de tarefas com uma especialização cada vez maior de funções, inclusive na separação entre as fases de planejamento e execução (CARDOSO, 2008, p. 26)

O processo, mesmo facilitado pelas máquinas, exigia cada vez mais um planejamento prévio, a fim de reduzir ou eliminar falhas no produto final. Nasce, então, uma organização social no trabalho entre aquele que planeja e aquele que executa.

Importante deixar claro que o conceito de planejar as etapas e elaborar projeto, assim como descreve Cardoso, é datado da Antiguidade, por exemplo, na produção em série de cerâmicas e fundição de metais. O termo designer, então, surge associado a uma titulação profissional, reflexo da então citada organização social do trabalho. Em resumo, as atividades relacionadas ao design antecedem o surgimento da figura do designer. (Ibid., p.18). Ainda como afirma Cardoso, o

conceito de design, assim como na própria etimologia da palavra, compreende uma tensão dinâmica entre projetar e formar.

Do outro lado da discussão deste trabalho é abordado o artesanato. O artesanato é uma prática ancestral e surge como uma resposta às necessidades funcionais das sociedades ao longo da história. Este modelo de produção é marcado pelo desenvolvimento de obras singulares com o uso de materiais locais. Conforme a mecanização do trabalho expandia, mais esse modelo de fazer manual perdia destaque no mercado e na sociedade. Todavia, alguns movimentos como o Arts and Crafts, o Art Nouveau e a Bauhaus retomaram a valorização do trabalho artesanal, ressignificando-o no contexto moderno.

O movimento Arts and Crafts, liderado por William Morris no final do século XIX, rejeitava os produtos padronizados da indústria, defendendo o artesanato como forma de conectar arte à funcionalidade. Giulio Carlo Argan, em sua notável obra *Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos*, afirma que “o importante é que o operário se torne artista e, assim devolvendo um valor estético (ético-cognitivo) ao trabalho desqualificado pela indústria, faça da obra cotidiana uma obra de arte” (ARGAN, 1992, p. 179). Esta conexão é essencial para um design que respeita a integridade dos materiais e das tradições culturais. Para os atuantes no movimento, o artesanato era uma alternativa aos processos industriais e mecanizados, uma vez que o artesanato ressignificava a estética da arte e valorizava a arte popular.

Já no início do século XX, o Art Nouveau dá continuidade à valorização do artesanato, desta vez com um novo diálogo estético, marcado por formas orgânicas e ornamentais inspiradas na natureza, mas sem desconsiderar as características do design industrial. Esse movimento, como destaca Lina Bo Bardi em *Tempos de grossura: o design no impasse*, buscava uma “poética do cotidiano” (BARDI, 1998, p. 19), promovendo uma comunicação harmônica entre o artesanato e o design.

Como referência ao ideal estabelecimento desta conexão está a escola de design Bauhaus. Walter Gropius, diretor da escola, defendia que o design deveria unir a funcionalidade da máquina à sensibilidade do trabalho manual. Em 1919, em sua declaração ao Manifesto da Bauhaus, afirma que “não existe diferença essencial entre o artista e o artesão. O artista é um artesão exaltado”. De acordo com Gropius

a habilidade artesanal é fundamental para qualquer produção artística e deve ser a base para o design criativo. Gropius também destaca que, ao unir os diferentes campos da arte e da arquitetura, as distinções de classe entre artistas e artesãos precisam ser superadas, propondo uma nova união de disciplinas criativas que partem do conhecimento artesanal como seu fundamento essencial (GROPIUS, 1919, p. 1).

O estudioso argentino Néstor Garcia Canclini discute amplamente em seu célebre livro *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade* sobre tal diálogo entre esses universos. Em sua obra ele estabelece um conceito importante que define essa conexão, que o autor designa como hibridação. De acordo com Canclini (2008), este conceito refere-se aos processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas que antes existiam de forma separadas e singulares, agora se combinam para a criação de novos objetos e práticas.

Assim, este trabalho busca discutir esta relação existente entre artesanato e design, com o objetivo de desenvolver uma releitura de uma obra cuja origem pode ser localizada no saber artesanal, como a carranca do Rio São Francisco, estabelecendo possíveis elos de hibridação entre ambos os campos.

Desta a forma, este diálogo inspira reflexões sobre como as carrancas, enquanto objetos artesanais, podem ser reinterpretadas no contexto contemporâneo, dialogando com técnicas e valores do design moderno, a fim de revelar uma abordagem que possibilite que o design vá além do funcional, integrando narrativas culturais e emocionais ao desenvolvimento de produtos.

5.3 Relações entre design e artesanato

No início do estabelecimento de contexto, vale definir cada um dos universos aqui estudados, além de debater os dualismos comuns como arte culta x arte aplicada, por exemplo, não como viés de segregação entre si, mas como proposta de categorizá-los.

Seguindo esse raciocínio retomamos os conceitos de Canclini sobre a hibridação, onde ele levanta uma reflexão importante acerca das contradições dos campos culturais: “Outra das objeções formuladas ao conceito de hibridação é que

pode sugerir fácil integração e fusão de culturas, sem dar suficiente peso às contradições e ao que não se deixa hibridar.” (CANCLINI, 2008, p. XXV). Assim, especificamente neste trabalho, segue uma busca em encontrar pontos comuns entre tais universos do campo artístico, mas ainda considera que cada um deles possuem suas respectivas individualidades.

No contexto da legitimação da arte, como discute a socióloga francesa Nathalie Heinich em suas obras *Ce que l'art fait à la sociologie*, de 1998 e *Pour en finir avec la querelle de l'art contemporain*, de 2000, o dualismo entre o "alto" e o "baixo" na arte, como o confronto entre arte culta e arte popular ou entre artesanato e design, pode ser compreendido como uma questão de reconhecimento e de sistemas de valorização. Heinich argumenta que a arte moderna, particularmente, favorece a originalidade e a autenticidade, criando um "sistema da individualidade" que valoriza o caráter único do objeto ou do artista em detrimento das produções coletivas ou massificadas. Esse sistema é oposto à visão sociológica que tende a reduzir a produção artística a contextos sociais mais amplos ou ao mercado (HEINICH, 1998, p. 64). A valorização da singularidade no campo artístico também transita por práticas de legitimação que visam conferir um "status" simbólico, seja por meio da crítica especializada ou da aceitação em espaços prestigiosos, como museus ou galerias (HEINICH, 2000, p.47).

No que tange ao artesanato e design, Ilana Goldstein, por outro lado, discute as dinâmicas da arte popular e do artesanato no contexto urbano, evidenciando como a arte artesanal é frequentemente desvalorizada em comparação à arte erudita ou institucionalizada, apesar de seu potencial expressivo e cultural (GOLDSTEIN, 2009, p. 78). A transição entre a arte popular e o design pode ser vista, assim, como um espaço de contestação, onde o "feito à mão" se contrapõe ao industrializado, mas, simultaneamente, ambos dialogam na busca por reconhecimento e aceitação em um campo artístico que legitima certas formas de produção.

Esses sistemas de legitimação refletem uma hierarquia que vai além da técnica ou da originalidade e envolve uma complexa rede de valores sociais, culturais e históricos que determinam o que é ou não digno de ser chamado de "arte" e como esse valor é transmitido à sociedade. No contexto do design e do artesanato, essa legitimação muitas vezes é mediada pela apropriação dos

"códigos" da arte culta, mas também pela busca de autenticidade e conexão com a cultura popular, criando assim um novo campo de disputas pela validade e relevância do trabalho.

Mário Pedrosa, importante crítico de arte e jornalista brasileiro, afirma, em *Arte Culta e Arte Popular*, em 1975, que essa diferença é marcada com o surgimento do capitalismo e com a conseqüente divisão de classes. Assim, este sistema de mercado fez com que houvesse uma maior valorização das obras desenvolvidas pela burguesia, uma vez que esta é a classe dominante neste modelo. Por conseqüência, surge uma diferenciação não apenas nas formas de expressão da arte, mas também entre os próprios artistas que as desenvolvem. "O artista" só existe como produtor de arte erudita; quem faz arte popular não é artista, dificilmente um criador, mas apenas um artesão. (PEDROSA, 1975, p.53).

Todavia, é importante pontuar as possíveis oportunidades que se pode alcançar a partir desta transformação da arte pela arte para uma arte que visa atender um mercado, como o mercado turístico, por exemplo, que é muito comum principalmente quando se trata de artesanato. Pedrosa explica que a esfera da criação em uma determinada comunidade ou em uma cooperativa artesanal, com foco direcionado na venda dos produtos, favorece o artesão, ao ganhar mais liberdade de comércio, já que este se desprende da dependência de um comerciante intermediário. Subseqüente a isso, ainda segundo Pedrosa, o artista trabalha com maior liberdade criativa, uma vez que não segue mais um modelo de produção definido pelo seu patrão.

Gradativamente, o artesanato vai ocupando o espaço que deveria como uma arte notável. Assim como os demais campos do conhecimento, a arte popular começa a ser discutida e defendida nas universidades e difundida em oficinas durante eventos culturais. Segundo Pedrosa: "Assim, o artesanato participa ativamente da transformação da sociedade. Tanto na medida em que é um campo onde se avança na "destruição" dos valores de classe quanto na que contribui para a desalienação cultural [...]."

6 DESENVOLVIMENTO A PARTIR DA METODOLOGIA

Agora, portanto, dá-se início ao desenvolvimento do produto seguindo cada uma das etapas conforme a metodologia anteriormente citada.

Cabe citar que aqui parte-se do princípio de que uma metodologia funciona como um caminho a percorrer durante um projeto de produto e não necessariamente se expressa como uma regra. Assim, as etapas aqui foram selecionadas conforme o objeto de estudo em questão e que em um cenário diferente, com outro projeto sendo criado, as escolhas das etapas e ferramentas seriam diferentes.

Quanto a influência do artesanato no processo, isso se dá por meio da forma como as ferramentas serão aplicadas em cada etapa. O que antes considerava primariamente os aspectos industriais, agora se associam aos princípios artísticos presentes na arte popular.

6.1 Identificação do problema de produto

Como em todo processo de desenvolvimento pelo design, é preciso determinar, anteriormente a qualquer etapa, qual o principal problema em questão. Como já citado anteriormente, e aqui volta-se a reforçar, o problema está ligado ao estabelecimento de uma relação entre os métodos de produção artesanal e os métodos do design. Em outras palavras, cada um destes possuem seus respectivos aspectos e técnicas, entretanto, não compartilhados de forma que poderiam preencher possíveis lacunas em suas metodologias.

6.2 Avaliação da Necessidade

A premissa deste trabalho transcende o âmbito das especificações técnicas das metodologias do design a partir do momento que visa também considerar a relevância cultural do artesanato e, neste caso em específico, das carrancas, assim como o papel dessa expressão artística na identidade regional.

Paralelamente a isso, a necessidade deste trabalho surge da importância de entender o artesão e estudar o processo artístico e não apenas o produto que está sendo desenvolvido. Tal atenção se dá pela considerável influência do artesanato no

país, fato comprovado pela quantidade de artesãos atuantes neste ramo. De acordo com Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro (SICAB), o país registrou, em 2024, mais de 200 mil artesãos cadastrados no sistema.

6.3 Análise do Problema

Para entender o problema em questão é realizada, de forma simples e objetiva, um questionamento acerca deste problema ou necessidade, a fim de que se possa compreender a dimensão do projeto trabalhado.

Assim, devem ser feitas as perguntas: Como? Por quê? Para quem? e, ao registrar as respectivas respostas, obtém-se melhor direcionamento acerca do projeto.

Uma ferramenta ideal para esta etapa é o Modelo de Plano de Ação 5W2H, sigla que representa os sete campos importantes deste tipo de análise (*what, why, who, where, when, how e how much*).

Este modelo foi aplicado neste trabalho e os resultados obtidos podem ser consultados na tabela abaixo.

ANÁLISE DO PROBLEMA						
5W2H						
O que? (What?)	Quem? (Who?)	Quando? (When?)	Onde? (Where?)	Por que? (Why?)	Como? (How?)	Quanto? (How Much?)
Estruturar o processo de criação de carrancas	O artesão ou designer	No início do projeto	Virtualmente	Porque aumenta a eficiência da produção	Utilizando ferramentas de qualidade e produção	Sem custos iniciais
Adaptar o projeto ao estilo do cliente	Artesão/designer	Durante as etapas criativas	No ateliê ou ambiente de produção	Para atingir o resultado esperado pelo caminho mais curto	Gerando alternativas e protótipos da versão final	Custos de acordo com o nível de fidelidade dos protótipos
Criar carrancas com mais de um tipo de madeira	Artesão	Nas etapas de prototipagem	Na oficina	Para aumentar o repertório produtivo	Analizando quais tipos ideais de madeira para esculpir	Variável de acordo com a madeira escolhida
Melhorar o processo a cada produção	Artesão, com auxílio do cliente	Ao final da produção de uma carranca	Presencial ou virtualmente	Porque cada produção pode revelar alguma técnica nova	Com feedback do cliente e autoavaliação	Sem custos

Tabela 5 - Análise do problema. Elaborada pelo autor. 2024.

6.4 Definição do Público-Alvo

O público alvo aqui trata-se de admiradores e colecionadores de arte popular, moradores da cidade de Pirapora ou regiões próximas, turistas que visitam a cidade ou, em casos mais específicos, pessoas que apreciam esta forma de expressão artística, mas não necessariamente vivem próximo à região de origem da obra.

Quanto às características gerais, o público apresenta faixa etária acima dos 25 anos, possivelmente por se tratar de uma obra interpretada como fora da estética visualmente agradável para os mais jovens. O gênero é indiferente, assim como a média de renda daqueles que adquirem a obra, uma vez que os preços finais de venda dos produtos podem ser bem variáveis dependendo das dimensões e materiais utilizados. Parte considerável deste público possui imóveis em zonas rurais e visam utilizar as carrancas como peça decorativa.

Para o designer, é interessante a criação de pessoas imaginárias, intituladas de personas. Criar um cliente ou usuário fictício permite melhorar a qualidade das decisões no projeto e vislumbrar o desejo de cada um. Eis algumas que foram desenvolvidas, com base nos dados de pesquisa obtidos.



Figura 7 - Personas. Elaborada pelo autor. 2024.

7 FASE DE PESQUISA

7.1 Entrevista com o artesão

A fim de aprofundar mais a pesquisa, é viável realizar um estudo do artista e da oficina associados às obras. Desta forma, evita-se que ocorra uma separação entre a criação e o criador. Em adição a isso, busca-se obter informações e detalhes da obra e do processo a partir de uma perspectiva do próprio artesão.

Para tal feito, foi realizada uma curta entrevista com um dos artesãos da cidade, que será descrita em seguida. Importante ressaltar que a escolha da linguagem informal neste momento visa manter a originalidade da entrevista, assim como respeitar o regionalismo da fala.

Entrevistador: “Bom, para iniciarmos gostaria que me falasse o seu nome, como iniciou neste ramo e a quanto tempo vem atuando.”

Artesão: “Meu nome é Gelson Xavier do Santos. Aprendi com meu pai que via as carrancas nas proas das embarcações. Primeiro ele começou a fazer esculturas de argila e depois de gesso, só depois que fez na madeira. Aí meu pai fez a primeira carranca, tipo estilo cara de cavalo, depois que ele foi mudando as características dela, fazendo os olhos mais esbugalhados, a presa grande. Este estilo quem criou foi ele. Eu tenho uns 35 anos que trabalho com carranca, comecei quando criança, lixando as peças para meu pai. Depois a gente amarrava na bicicleta e levava para vender nas portas dos restaurantes.”

Os métodos de aprendizagem para o desenvolvimento da carranca, por se tratar de uma obra antiga, ocorrem por oralidade e não por meio de academia de belas-artes. Este é o principal fator que define o que é "popular". Os artesãos, muitas vezes, são autodidatas, ou propagadores de um conhecimento coletivo, outro fator determinante da arte popular. O erudito é individual, o popular resgata a dimensão comunitária da arte. De maneira empírica, o artesão absorve as técnicas aprendidas pela geração anterior e as reproduz. Assim vem ocorrendo desde a primeira carranca criada pelo Mestre Guarany.

Entrevistador: “Como surgiu esta oficina?”

Artesão: “Aqui no começo não tinha a Associação. A gente montava umas tendas com lonas para proteger do sol e aí meu pai ensinava, de pai pra filho, os primos, os sobrinhos. Essa associação foi fundada através de projeto.”

Entrevistador: “Quantos artesãos trabalham aqui atualmente?”

Artesão: “Muitos foram embora. Os mais velhos já morreram. Hoje tem uns 8 atuando. Mas trabalham pouco, um dia sim, e outro não.”

Diferente do que geralmente ocorre nas indústrias, o processo artesanal tende a ter um número menor de participantes e acontece de forma mais lenta, principalmente neste caso em específico, pois se trata de um processo manufaturado e em um cenário com número reduzido de recursos se comparado a um setor produtivo maior, como nas regiões metropolitanas, por exemplo.

Entrevistador: “Agora, você poderia descrever quais as etapas de criação da carranca?”

Artesão: “Olha, a carranca primeiro, às vezes a gente ganha a madeira ou compra. A gente escolhe o tamanho dependendo do tamanho da madeira. Começa tirando a casca dela, usando o facão, forma ela, depois usa a enxó, depois o formão goivo, que faz o nariz e outros formões finos que faz os detalhe das carrancas. É sempre manual, usa a serra elétrica só pra cortar as toras. Os acabamentos são com extrato de nogueira ou com tinta para madeiras. Mas as pessoas estão preferindo mais as carrancas assim mais natural com a cera, cera de carnaúba.”

O processo de criação de uma carranca é complexo. Principalmente pelo fato de ser uma obra de peça integral. Não há colagem nem montagem de peças para se formar um todo.

Entrevistador: “Existe algum planejamento antes de começar a criar?”

Artesão: “Tem peça que a gente faz marcação. Igual, uma carranca pequena de 20cm e 9 de diâmetro, isso aqui a gente num marca nada, já faz direto. Agora uma de 1 metro ou 2 a gente já tem que tá marcando pra não sair desalinhado.”

O comentário anterior do artesão reflete que ele já está habituado ao processo, o que exige pouco pré-planejamento da obra. Por outro lado, na perspectiva do design, pode ser considerado um obstáculo para as criações, uma vez que não há parâmetros propriamente definidos no que diz respeito às dimensões das peças.

Entrevistador: “Como tem sido o mercado para você? Quais são seus principais clientes?”

Artesão: “O que a gente mais vende é a carranca. Ela grande já vende menos, mas a pequena vende mais. E a carranca hoje em dia as pessoas compram, se for grande, para colocar na entrada de fazenda ou sítios. Agora as pequenas, as pessoas tão comprando pra por na estante, no escritório. Então a gente vende mais pro consumidor final. E às vezes também, se eu vendo para um turista aqui, aí o amigo dele vem e pergunta: Onde cê comprou isso?, então vende muito boca a boca, eu vendo mais é assim.”

Primeiramente, temos que ressaltar que a produção de carrancas pelo Gelson e demais artesãos da Associação tem um propósito não apenas de criação do artesanato, mas também como um mercado de comercialização destas obras.

Tratando-se de uma cidade com forte influência turística, muitas das peças são vendidas para este público.

Além disso, como citado por ele, é importante se atentar para a forma de divulgação do seu trabalho, que ainda ocorre de maneira incomum para a atualidade.

A pesquisa de campo enriquece o estudo através da interação direta com os atores-chave para esta pesquisa, como artesãos e ateliês especializados na produção de carrancas. Com esta abordagem é possível obter opiniões valiosas sobre as práticas, desafios e peculiaridades do processo produtivo e cotejá-las à luz da bibliografia empregada, em conjunto com os relatos coletados durante a entrevista.

Tal pesquisa se caracteriza como uma pesquisa participativa e observacional, pois há um envolvimento direto do pesquisador nas atividades cotidianas dos artesãos, permitindo a observação in loco e a compreensão das nuances do processo criativo.

Por fim, conectar-se diretamente com os artesãos permite a coleta de documentação visual como fotografias, desenhos e outros artefatos, enriquecendo o estudo com elementos tangíveis e visuais.

7.2 Coleta de Dados

Além dos dados coletados anteriormente, durante a entrevista com o artesão e coleta de material visual como as fotografias, nesta etapa inicial do desenvolvimento é altamente indicado a realização do briefing.

O briefing consiste em um documento que reúne todos os dados referente ao projeto a ser criado. Desde os conceitos iniciais à análise de concorrentes e mercado, registrar todas as informações de quaisquer níveis de relevância é crucial para um desenvolvimento eficiente do produto, conforme briefing a seguir:

BRIEFING

Carrancas Vampirescas

Cliente: Juliana Silva

Data: 17/09/2024

SOBRE O PRODUTO:

Nome: Carrancas Vampirescas

Categoria: Produto artesanal para o mercado de souvenirs, decoração de interiores ou colecionáveis.

PÚBLICO-ALVO:

Apreciadora de arte e natural da cidade de Pirapora. Busca decorar seu restaurante com algo que remeta à cidade.

ESTILO:

A carranca deve manter elementos tradicionais (formas, cores e expressões típicas) do estilo vampiresco, mas com reinterpretação de um design mais moderno e minimalista.

TAMANHO E VARIEDADES:

Tamanho pequeno de no máximo 30cm de altura, para decoração de mesas ou estantes. Uma variação com menos entalhes. Ideal atrelar alguma funcionalidade ao produto em concordância com os aspectos estéticos da obra.

MATERIAIS E ACABAMENTOS:

Desenvolvido em madeira de cor clara. Não aplicar acabamentos que possam escurecer a peça final ou causar efeitos reflexivos de brilho. Não há necessidade de pintar ao final.

PROPOSTA DE VALOR:

Esta obra conta com autenticidade cultural, design original e cada peça é exclusiva, diferenciando o produto de alternativas industrializadas ou genéricas. Considerando o valor de mercado e as características solicitadas pelo cliente, propõe-se o valor de R\$ 449,00 para o produto final.

POSICIONAMENTO DE MERCADO:

A combinação de carrancas na decoração do restaurante cria um ambiente único, mesclando elementos rústicos e modernos. Essa abordagem não só oferece um charme autêntico, mas também atrai turistas em busca de uma experiência cultural diferenciada.

CRONOGRAMA:

Os prazos para desenvolvimento do protótipo, ajustes finais e produção é curto, já que se trata de uma peça menor e com acabamento simplificado. Estima-se entre 10 a 15 dias.

Figura 8 - Briefing do projeto. Elaborado pelo autor. 2024.

Importante ressaltar que o briefing é atemporal no processo, então é comum e indicado que ocorra atualizações à medida que as etapas de criação avançam, isto sem comprometer o objetivo determinado.

7.3 Análise de Dados

Quando se trata da coleta de dados, não basta apenas reunir as informações. Após a coleta de dados, é importante analisar e interpretar as informações obtidas para extrair *insights* significativos. Para tal, é indispensável o uso do chamado mapa conceitual, por vezes conhecido como *mood board*. Esta ferramenta de planejamento de projeto permite a exploração dos conceitos e conexões que o produto a ser criado estabelece com o ambiente ou com o observador. Sensações como leveza, alegria e conforto podem ser percebidas por quem irá interagir com a obra.

Tais sentimentos surgem de uma combinação de cores, formas e tamanhos do produto e é nessa fase do projeto que se determina essas variações. Os conceitos escolhidos podem ser representados por imagens de produtos com materiais semelhantes, ambientes que se adequam à aquela obra ou até mesmo palavras-chave.

Esta é uma etapa chave no processo, quando o objetivo é a aplicação de conceituação a obra criada. No artesanato, a criação está menos vinculada a padrões industrializados e mais conectada à experimentação, ao uso sensível dos materiais e à adaptação orgânica às circunstâncias. Essa liberdade permite que o artesão explore formas únicas, irregulares e carregadas de significado, que traduzem aspectos culturais e emocionais do contexto onde são criadas. No design, essa abordagem inspira processos que valorizam a autenticidade e a criatividade, promovendo soluções mais humanas e conectadas às identidades locais.

Para este trabalho os conceitos envolvem solidez e rusticidade em combinação com uma estética moderna e minimalista. Os tons amadeirados, assim como o uso da própria madeira em si, refletem a comunicação com a natureza, uma inspiração de leveza e fuga da urbanidade que faz um contraste equilibrado com o sentimento de solidez.

ANÁLISE DE DADOS

MAPA CONCEITUAL

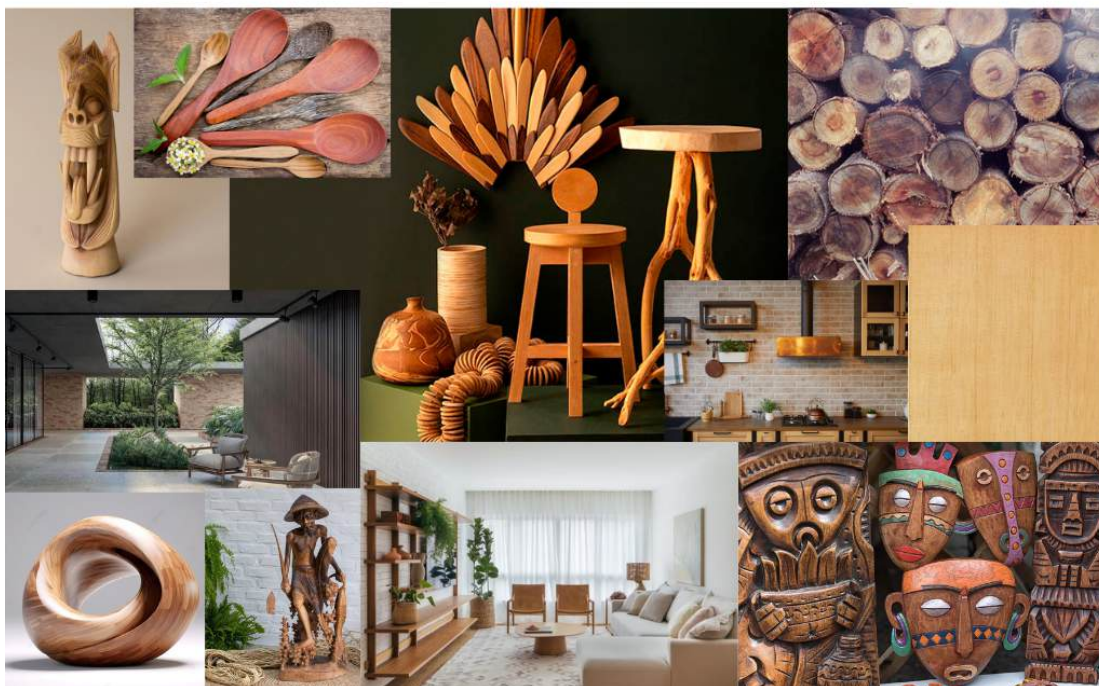


Figura 9 - Mapa conceitual. Elaborado pelo autor. 2024.

8 FASE CRIATIVA

8.1 Desenvolvimento de Alternativas

O início do processo criativo é caracterizado pela geração de ideias e alternativas. A princípio, não é necessário atingir um resultado esperado de forma direta. A exploração expandida das opções é importante para garantir que todas as alternativas possíveis foram consideradas na análise.

Novamente o artesanato estabelece uma influência direta no processo a partir de rascunhos feitos à mão, que refletem um processo mais livre e intuitivo de criação. Essa abordagem incentiva o designer a explorar formas e soluções sem o peso de padrões rígidos, promovendo a espontaneidade e a conexão emocional com o projeto. Incorporar essa prática ao design contemporâneo enriquece o processo criativo, permitindo que conceitos sejam testados e refinados de maneira

mais autêntica, resultando em propostas que equilibram inovação, funcionalidade e significado cultural.

Nesta etapa foi realizado, inicialmente, esboços das carrancas visando determinar as primeiras características básicas, porém essenciais para avançar na criação. Algumas das características são: altura da carranca, tipos de textura, protusão das presas, formas e composição. Estes esboços foram desenvolvidos digitalmente a partir do Krita, um *software* para arte digital de licença gratuita, e apresenta boa intuitividade durante o uso.

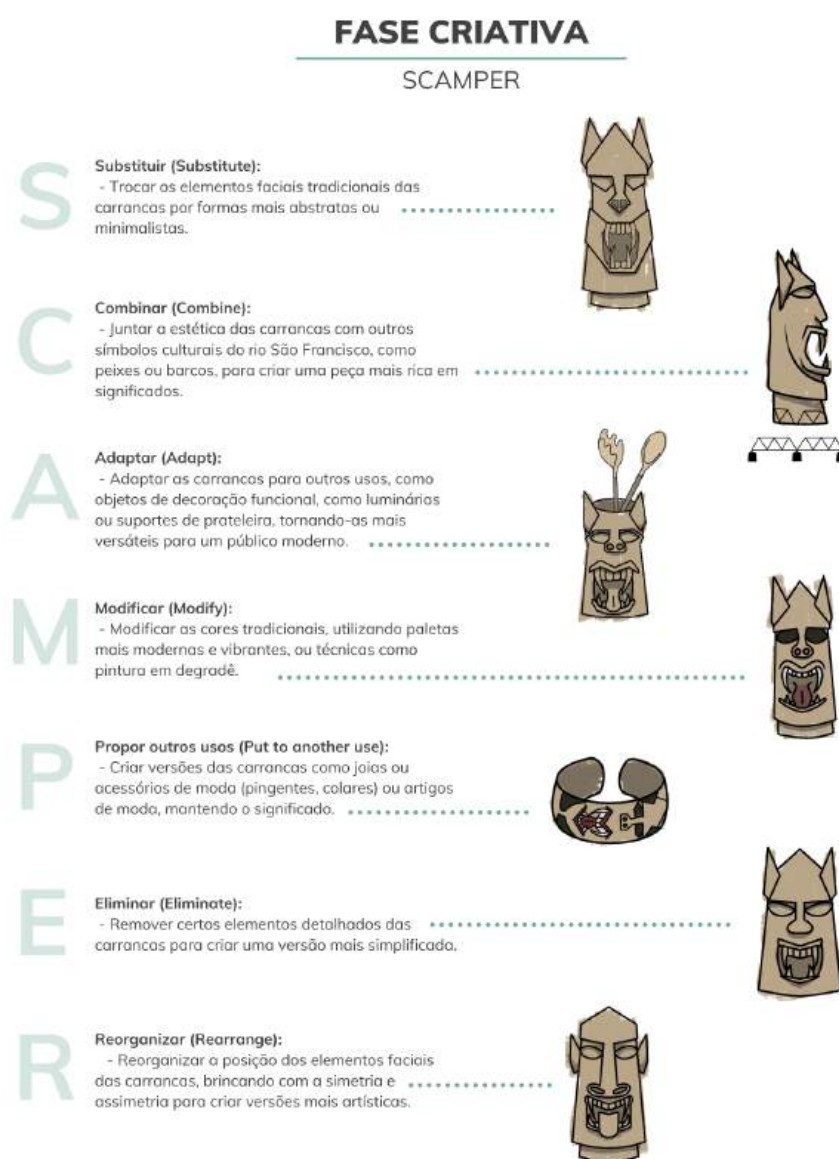


Figura 10 - Geração de alternativas com SCAMPER. Elaborado pelo autor. 2024.

Para alcançar esse resultado fez-se o uso de uma ferramenta de geração criativa denominada SCAMPER, sigla para um conjunto de sete ações: Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Dar outro uso, Eliminar e Reverter. Cada ação funciona como uma pergunta direcionada, incentivando a exploração de novas possibilidades em produtos, processos ou ideias existentes, conforme exposto na Figura 10, onde cada uma das possibilidades geradas e suas respectivas descrições são evidenciadas.

8.2 Análise das Alternativas

Após gerar as alternativas, é importante analisar e avaliar cada uma delas de forma crítica e sistemática, considerando os seguintes critérios: funcionalidade, estética, custo, viabilidade técnica e aceitação cultural.

Desta forma, para que esta análise seja realizada de maneira organizada, cria-se, portanto, uma Matriz de Decisão. Esta ferramenta é caracterizada por uma tabela que classifica cada alternativa a partir da atribuição de notas para cada critério, aqui no caso de 1 a 3. Ao final, obtém-se um somatório de cada uma, indicando quais as opções mais viáveis.

Apesar de parecer simples, este método faz com que o artesão analise o processo a partir de critérios além dos visuais e de maneira comparativa.

Observe na tabela abaixo os resultados obtidos com esta ferramenta.

ANÁLISE DAS ALTERNATIVAS						
MATRIZ DE DECISÃO						
Alternativas	Funcionalidade	Estética	Custo	Viabilidade Técnica	Aceitação Cultural	Pontuação Total
Formas geométricas	1	2	3	3	2	11
Entalhe de ponte	1	2	3	3	3	12
Porta talheres	3	2	2	1	1	9
Cores de destaque	1	3	1	2	3	10
Bracelete carranca	3	3	1	1	2	10
Minimalista	1	1	3	3	1	9
Elementos alterados	1	1	3	3	2	10

Tabela 6 - Matriz de decisão das alternativas. Elaborado pelo autor. 2024.

8.3 Seleção da Melhor Alternativa

No artesanato, é comum que técnicas, materiais e formas sejam adaptados ou fundidos, resultando em criações que carregam múltiplas influências e atendem a variadas necessidades. Essa abordagem permite uma visão mais flexível e experimental, na qual alternativas são ajustadas e mescladas para aproveitar o melhor de cada uma. Ao aplicar esse princípio no design, especialmente em ferramentas como a matriz de decisão, é possível ir além da simples escolha de uma única alternativa, explorando a fusão de conceitos e atributos para criar soluções mais ricas e completas. Essa prática reflete a essência do artesanato: a habilidade de transformar diversidade em harmonia, potencializando a criatividade no processo de design.

Então, com base na análise das alternativas, foi realizada uma combinação entre as opções com maiores pontuações obtidas na matriz de decisão. A versão

final selecionada surge da combinação entre as seguintes variações: a de formas geométricas, a que contém um entalhe da ponte e a que contém cores de destaque.

Assim, cria-se uma nova versão das carrancas, levando em consideração a proposta de comunicar especificamente com a identidade da cidade sem fugir do padrão de referência já conhecido.

Um esboço digital foi desenvolvido para representar o resultado alcançado após a citada combinação.



Figura 11 - Esboço da alternativa selecionada. Elaborada pelo autor. 2024.

9 FASE DE ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA

9.1 Especificação de Materiais

Para o objeto de estudo deste trabalho o material trabalhado é a madeira, uma vez que este é o material original que vem sendo utilizado para confecção de carrancas desde o seu surgimento.

Sabe-se que a madeira, em seu estado íntegro e natural, apresenta incontáveis variações, devido a localizações geográficas, clima, tratamento e demais causas que podem alterar suas características.

Durante a pesquisa realizada, o artesão afirmou fazer o uso de madeiras de Tamboril, Eucalipto e Vinhático como principais fontes de matéria-prima para suas obras, isto considerando a densidade da madeira e trabalhabilidade para esculpir com ferramentas manuais, além de levar em conta a disponibilidade deste material na região.

Para este trabalho, foi cedido pelo próprio artesão um pequeno tronco de Vinhático, em estado natural e ainda com casca. Esta madeira, muito comum nas regiões nordeste, centro-oeste e sudeste, apresenta cerne amarelado ou castanhos. Gosto e cheiro são imperceptíveis. A madeira apresenta densidade baixa, característica ideal para que se possa esculpir. Os resultados obtidos conforme a Norma ABNT MB26/53 (NBR 6230/85) pelo Instituto de Pesquisas Tecnológicas (IPT) informam que esta madeira apresenta torneamento fácil e excelente acabamento, além de resistência ao ataque de organismos xilófagos.



Figuras 12 e 13 - Tronco de Vinhático para confecção do protótipo. Cedido pelo artesão ao autor.
2024.

9.2 Confecção do Protótipo

Este momento da produção é marcado por validações e testes que tange ao tridimensionalismo da obra. A criação de protótipos, inicialmente desenvolvidos em baixa fidelidade, permite entender os planos e fases da obra. Novamente um

processo criativo que dispensa as especificações técnicas para criar algo que priorize as proporções e volumes da peça e conseqüentemente criar algo singular.

Para este trabalho foi elaborado um modelo volumétrico de uma carranca, a partir de papelão e fita adesiva, considerando as características da alternativa selecionada e com isso foi possível explorar e estudar a peça de forma mais fidedigna se comparado aos esboços anteriores.



Figuras 14 e 15 - Modelo volumétrico da carranca. Papelão e fita adesiva. Elaborado pelo autor. 2024.

Criar um protótipo de baixa fidelidade como esse é ideal nesta etapa tanto pelos aspectos de baixo custo de materiais e de produção quanto pelo alcance rápido de um resultado aproximado do produto final. Além disso, um protótipo como esse permite alterações, caso necessário, de maneira mais viável.

Em continuidade ao processo e com todo o repertório visual e referencial criado até aqui, cria-se um modelo digital tridimensional do produto, com o uso do *software* de modelagem 3D chamado Blender. A escolha deste se deve a versatilidade deste programa, baixo custo de desempenho do computador e possui licença de uso gratuita.

Esse protótipo agora apresenta maior fidelidade ao objeto final no que diz respeito a cores, texturas, proporções e formas.

O protótipo criado se classifica como um modelo conceitual e é uma representação exploratória e simbólica do objeto, focada em traduzir seus aspectos

essenciais. Como ferramenta no processo de design, o modelo conceitual serve como um ponto de partida para discussão, análise e exploração criativa.



Figuras 16, 17 e 18 - Modelo 3D da carranca. Elaborado pelo autor. 2024.

10 RESULTADOS

10.1 Fase de modelagem

Nesta etapa, tendo por base os protótipos anteriormente desenvolvidos, cria-se então uma carranca com uma proposta de releitura da carranca vampiresca original. De início é importante analisar a matéria-prima do produto, percebendo a forma do tronco, as curvaturas com o intuito de encontrar possíveis rachaduras e fragilidades do material. Um artesão, com sua experiência, faz tal vistoria a partir de uma análise tátil e visual.

Ao considerar o material ideal para o trabalho, a próxima etapa é a remoção da casca da madeira, como é possível observar na imagem abaixo.



Figura 19 - Tronco de vinhático descascado. Elaborado pelo autor. 2025.

Seguindo as proporções e planos criados nos protótipos, demarcações dos olhos, nariz, orelhas e demais elementos faciais são feitas, de maneira intuitiva, no tronco com uso de lápis e ferramentas para entalhes mais precisos.

Após essa etapa, dá-se início ao processo de esculpir as formas gerais da peça, considerando as diferenças de profundidade entre cada elemento, além das angulações e vértices como determinado no modelo tridimensional. Para tal, fez-se o uso de formões e goivas de tamanhos e formas variadas e lima para afiação destas ferramentas (Figura 22). A carranca, depois deste processo, ficou com 22cm de altura e 24cm de circunferência. Note nas figuras abaixo o resultado após esse processo de blocagem das formas.



Figuras 20 e 21 - Formas gerais esculpidas. Elaborado pelo autor. 2025.



Figura 22 - Ferramentas utilizadas no projeto. Elaborado pelo autor. 2025.

Após a definição de todas as proporções, dá-se início ao processo de acabamento, por meio do uso de lixas e ferramentas de entalhe mais finas. Aqui busca-se remover fissuras na madeira e afinar as arestas necessárias.

Nesta versão da carranca vampiresca foi entalhado na parte inferior linhas que representam, de forma minimalista, a estrutura da Ponte Marechal Hermes, uma antiga ponte característica da cidade de Pirapora e que atravessa o rio São Francisco.



Figuras 23 e 24 - Carranca após acabamento com lixa. Elaborado pelo autor. 2025.

Na última etapa, as cores são adicionadas como proposto anteriormente na alternativa selecionada. Fez-se uso de corantes líquidos xadrez nas cores preto e vermelho, além de esmalte sintético na cor branca. As cores selecionadas são para referenciar as cores comuns nas carrancas originais, mantendo assim o conceito tradicional da obra. Além dos elementos faciais que comumente são coloridos, como dentes, língua e olhos, aqui foi adicionado cor ao entalhe da ponte para destacá-la.



Figuras 25 e 26 - Carranca finalizada com cores. Elaborado pelo autor. 2025.

10.2 Verificação

Tanto o fazer artesanal quanto o processo de design não acabam após finalizado o produto. A fim de garantir que se atingiu o resultado esperado, é ideal realizar análises após o processo, considerando as determinações do briefing criado no início do projeto.

Existem diversas abordagens de verificação no design ideal para cada tipo de produto criado. Ainda assim, toda criação precisa considerar, além dos princípios estéticos e métricos, a experiência emocional que ela causa em quem interage com a obra.

Este pensamento foi levantado por Donald Norman no livro intitulado Design Emocional: Por que Adoramos (ou Detestamos) os objetos do Dia-a-dia. Ele descreve que a mente humana é estruturada em três níveis: o nível visceral, responsável pelos julgamentos rápidos, o nível comportamental, associado às ações que tomamos e o nível reflexivo, sendo a parte contemplativa do cérebro. O cientista então converte esse estudo para o universo do design, intitulado de design emocional. Assim, o design visceral é sobre o primeiro impacto que o produto causa.

O design comportamental diz sobre a função do produto e o seu desempenho. Por fim, o design reflexivo envolve os significados culturais e subjetivos da obra (NORMAN, 2008, p.14).

A partir desta abordagem realiza-se uma avaliação da carranca levantando questionamentos que consideram cada um destes aspectos citados, conforme imagem abaixo.

VERIFICAÇÃO E AJUSTES

ANÁLISE DE DONALD NORMAN

1 Design Visceral (Primeira Impressão – Impacto Emocional)

- ✓ A carranca causa impacto imediato? (x) Sim () Não
- ✓ A expressão transmite o sentimento esperado? (x) Sim () Não
- ✓ O contraste de cores e formas favorece a leitura rápida da peça? (x) Sim () Não

2 Design Comportamental (Interação e Usabilidade)

- ✓ O acabamento é agradável ao toque? (x) Sim () Não
- ✓ A carranca pode ser manipulada sem esforço ou desconforto? () Sim (x) Não
- ✓ A forma e o peso são equilibrados para o uso pretendido? (x) Sim () Não

3 Design Reflexivo (Significado Cultural e Integração ao Contexto)

- ✓ A carranca preserva elementos tradicionais? (x) Sim () Não
- ✓ Há inovação sem perder a identidade cultural? (x) Sim () Não
- ✓ A peça se encaixa bem no ambiente ou na função para a qual foi projetada? (x) Sim () Não

Figura 27 - Análise de Donald Norman. Elaborado pelo autor. 2025.

Considerando as respostas é possível afirmar que a carranca atinge as atribuições de um bom design emocional, e especificamente para esta peça no qual a meta é inspirar cultura, tradição e crença.

10.3 Validação Final

Realizar este trabalho converge para essa etapa, que como o nome já sugere, é realizada ao final. Muito além de apenas validar o produto, a própria proposta de conectar artesanato e design também carece desta validação. Tratando deste trabalho e do que foi desenvolvido, validar esta conexão surge como

prioridade em relação ao desenvolver do produto em si, visto, inclusive, que isto foi citado no tópico de objetivo geral.

Para tal validação temos a perspectiva deste trabalho a partir do artesão Gelson, que inspirou alguns processos e contribuiu com sua experiência e que, em sua posição de artesão de carrancas, pode classificar o projeto criado.

Após a confecção da carranca, o feedback² obtido do artesão foi: "Ficou parecido sim, ficou bom. Agora é fazer ela com a orelha mais pontuda, eu acho né, semelhante àquela da outra foto, dá mais destaque." Esse retorno revela aspectos fundamentais do processo de legitimação e validação no campo das artes e do design, conforme discutido por Natalie Heinich na obra *Le Paradigme de l'art contemporain*, de 2014.

Segundo Heinich, a legitimação de um objeto como arte não se dá apenas por meio de instituições formais, mas também pela aceitação dos agentes envolvidos no campo artístico. Para a autora, o valor da arte não está apenas na intenção do artista ou na recepção do público, mas também no reconhecimento por parte daqueles que possuem autoridade simbólica no meio (HEINICH, 2014, p. 85). No caso analisado, o artesão age como um "guardião" da tradição das carrancas, e seu feedback funciona como um mecanismo de validação, apontando a necessidade de ajustes para que a peça se alinhe mais fielmente aos códigos formais e estilísticos desse campo.

Esse episódio também evidencia a dinâmica entre inovação e tradição. O design, ao incorporar elementos do artesanato, busca reinterpretar características tradicionais a partir de uma nova abordagem projetual. No entanto, para que esse diálogo seja bem-sucedido, é necessário que haja um processo de validação por parte daqueles que detêm o conhecimento prático e simbólico do ofício artesanal. No caso da carranca desenvolvida, a peça já havia sido reconhecida, mas a sugestão de modificar a forma da orelha revela a existência de pormenores que são essenciais para a percepção de autenticidade dentro do campo.

Assim, a interação com o artesão não significa que a conexão entre artesanato e design não tenha ocorrido de maneira adequada, mas sim que essa conexão é um processo contínuo, pautado pelo diálogo e pelo refinamento progressivo do objeto. O feedback recebido indica que o design e o artesanato estão

² Conversa virtual com troca de informações e fotografias do resultado da carranca. 30 de janeiro de 2025.

em um processo de troca, onde o conhecimento artesanal contribui para a lapidação da proposta projetual, enquanto o design introduz novas possibilidades dentro do repertório tradicional. Dessa forma, a interação entre essas duas áreas se concretiza na medida em que ambas influenciam e transformam o resultado final.

10.4 Fase de implementação

Após finalizado e verificado implementa-se o produto para o fim esperado. Neste trabalho a carranca tem a proposta de ser um objeto decorativo para enriquecimento do espaço, portanto, foi colocada em um ambiente como registrado nas imagens a seguir.



Figuras 28 e 29 - Carrancas decorativas. Elaborado pelo autor. 2025.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada evidenciou que a relação entre design e artesanato não se trata apenas de uma apropriação formal, mas de um diálogo que envolve troca de saberes e respeito às tradições. O design, ao se aproximar do artesanato, tem o potencial de valorizar e atualizar práticas tradicionais, enquanto o artesanato pode encontrar no design novas possibilidades de expressão e difusão. No entanto, essa relação só se estabelece de maneira legítima quando há um entendimento profundo dos contextos culturais e históricos envolvidos.

Realizar este estudo com a metodologia adotada, combinada com a experimentação, o diálogo com o artesão e a realização de ajustes durante o processo, permitiu uma compreensão mais ampla do que significa projetar e fazer design. A carranca, enquanto objeto de estudo, exemplificou como o design pode se beneficiar de um processo mais aberto, em que a criação não se dá apenas a partir das determinações métricas e categóricas do processo, mas que pode explorar também o campo conceitual e emocional que um produto pode carregar.

Esse trabalho contribui para o campo do design ao propor uma reflexão sobre a importância da escuta e da validação por parte dos agentes que detêm o conhecimento tradicional. Ao invés de ver o artesanato apenas como um repertório visual a ser incorporado, a pesquisa destacou sua relevância como uma prática carregada de significado e pertencimento. Assim, espera-se que essa investigação sirva como base para futuras pesquisas que busquem integrar design e artesanato de maneira respeitosa e produtiva, fortalecendo a valorização da cultura material e das práticas artesanais dentro do contexto do design de produtos.

11.1 Perspectivas futuras

Os achados desta pesquisa demonstram que a integração entre design e artesanato contribui para a criatividade, a materialidade e a conexão cultural no processo projetual. No entanto, há espaço para investigações futuras que aprofundem aspectos específicos desse diálogo. Um caminho promissor é o estudo de processos de validação, tanto no contexto do design quanto na sociedade. Pesquisas futuras podem explorar como produtos resultantes dessa abordagem são

recebidos por artesãos, designers e consumidores, avaliando critérios de autenticidade, apropriação e impacto cultural. Além disso, metodologias de co-criação podem ser aplicadas para entender como a colaboração entre designers e artesãos influencia a aceitação e o reconhecimento de novas propostas de design inspiradas no artesanato.

Para a comunidade de Pirapora, este estudo contribui ao valorizar as carrancas como um patrimônio cultural e fonte de conhecimento projetual. Ao evidenciar a relevância desses artefatos no contexto do design contemporâneo, a pesquisa reforça a importância de preservar e transmitir os saberes tradicionais. Além disso, ao fomentar a conexão entre design e artesanato, o estudo pode incentivar iniciativas locais voltadas à valorização da produção artesanal, gerando novas oportunidades de reconhecimento e desenvolvimento para os artesãos da região.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Otília Beatriz Fiori (Organizador). **Política das Artes: Mário Pedrosa. Textos escolhidos I**. São Paulo: Edusp, 1995.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

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

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. Editora Edgard Blucher Ltda., 2008.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12. ed. São Paulo: Global, 2012.

GAUTHEROT, Marcel. **Carrancas de proa**. Rio São Francisco, BA. 1946. Acervo fotográfico do Instituto Moreira Salles (IMS). Disponível em: <https://acervos.ims.com.br/portals/#!/search/Carrancas%20de%20proa?page=1>. Acesso em: 01 abr. 2024.

GOLDSTEIN, Ilana. **A arte popular na cidade: urbanização e práticas artesanais**. 2009.

GROPIUS, Walter. **Manifesto do Staatliches Bauhaus**. 1919. Disponível em: <https://designmanifestos.org/walter-gropius-manifesto-of-the-staatliches-bauhaus/>. Acesso em: 9 dez. 2024.

HEINICH, Nathalie. **Ce que l'art fait à la sociologie**. Paris: Éditions de Minuit, 1998.

HEINICH, Nathalie. **Le Paradigme de l'art contemporain**. Paris: Gallimard, 2014.

HEINICH, Nathalie. **Pour en finir avec la querelle de l'art contemporain**. Paris: L'Harmattan, 2000.

IPT. **Informações sobre madeiras: Vinhatico**. Instituto de Pesquisas Tecnológicas. São Paulo, Governo do Estado. Disponível em: <https://madeiras.ipt.br/vinhatico/>. Acesso em: 11 set. 2024.

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OSTBERG, René. **Oseberg ship**. Encyclopedia Britannica, 2 Jun. 2023, Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Oseberg-ship>. Acesso em: 01 abr. 2024.

PEDROSA, Mário. **Arte culta e arte popular**. Comunicação ao seminário Arte Popular (Cidade do México, 1975). Publicado em **Arte em revista**, n.3, 1980, pp. 22-26 (Trad. Elisabeth Ferreira e Iná Camargo Costa: Reed. In: ARANTES, Otília

SIQUEIRA, O. A. G.; CUNHA, L. de S.; PENA, R. de S. F.; CORRÊA, B. de S.; AMORIM, M. E. **Metodologia de Projetos em Design, Design Thinking e Metodologia Ergonômica: convergência metodológica no desenvolvimento de soluções em Design**. Cadernos UniFOA, Volta Redonda, v. 9, n. Esp, p. 49–66, 2017. DOI: 10.47385/cadunifoa.v9.n1 (Esp.).1112. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/cadernos/article/view/1112>. Acesso em: 13 mar. 2024.

SICAB. **Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro**. Portal do Artesanato Brasileiro. GovBr. Publicado em 19/03/2021. Disponível em: <https://www.gov.br/empresas-e-negocios/pt-br/artesanato>. Acesso em: 02 abr. 2024.